

Pengembangan Bahan Ajar Komik Berbasis Cerita Rakyat di Sekolah Dasar Negeri Kota Bengkulu

Ogy Agiustora

Universitas Bengkulu
ogyagiustora@gmail.com

Abdul Muktadir

Universitas Bengkulu
abdulmuktadir@unib.ac.id

Nani Yuliantini

Universitas Bengkulu
nani.yuliantini97@gmail.com

Abstract

This research aims to develop comic materials based on Bengkulu City Elementary Schools. This type of research is the Research and Development (R & D) with model ADDIE: Analysis (Analysis), Design (design), Development (development), Implementation (Implementation), Evaluation (Evaluation). However, this research and development only reaches the stage Development. The validation was carried out by two material experts and one design expert. The teaching materials developed were rated by two grade IV teachers of 68 Elementary Schools in Bengkulu City. The data analysis technique used is descriptive statistical analysis of the results of expert validation assessments and teacher responses, and qualitative descriptive analysis of comments and suggestions from expert validation and teacher responses. From the results of the material expert validation, it was obtained a value of 89.3% with the very valid category, the design expert validation obtained a value of 96% with the very valid category. The recapitulation of values from the validation of material experts and design experts obtained an average of 92.95%. Teacher I's response obtained a value of 86.15% and teacher II's response obtained a value of 89.23% with a very valid category. The recapitulation of the value of the teacher's responses obtained an average of 87.69%, so that the product of Comic Learning Materials based on Folklore is very valid and very feasible to use.

Keywords: Development, Teaching Materials, Comics, Folklore

Pendahuluan

Peran satuan pendidikan sangat dominan dalam penentuan kualitas pendidikan. Kualitas pendidikan tentunya dapat ditingkatkan melalui proses pembelajaran yang efektif (Permendikbud, 2013). Pada proses pembelajaran yang diterapkan di sekolah tentunya tidak terlepas dari bahan ajar yang digunakan oleh guru dalam setiap proses pembelajaran. Karenanya setiap sekolah hendaknya mampu merancang dan mempersiapkan proses pembelajaran dengan matang serta selalu memperhatikan kebutuhan setiap siswa di sekolah yang menunjang proses pembelajaran. Oleh sebab itu, pengembangan bahan ajar yang dilakukan oleh guru

merupakan suatu kewajiban untuk mengembangkan salah satu kompetensi yang dimiliki, yaitu untuk meningkatkan eksistensinya sebagai guru yang profesional.

Bahan ajar merupakan suatu komponen penting dalam proses pembelajaran. Menurut Pribadi & Putri (2019: 1), penggunaan bahan ajar dalam proses pembelajaran akan meningkatkan minat dan motivasi peserta didik dan menjadi fasilitas bagi peserta didik pada proses pembelajaran. Selain itu menurut Lestari (2013: 1), dengan adanya bahan ajar guru akan lebih runtut dalam mengajarkan materi-materi kepada peserta didik sehingga tercapai kompetensi yang telah ditentukan sebelumnya. Oleh sebab itu, bahan ajar merupakan komponen penting yang harus dimiliki guru dalam menunjang proses pembelajaran yang efektif.

Akan tetapi, saat ini ada permasalahan yang berkaitan dengan bahan ajar yang digunakan oleh guru, salah satunya kebiasaan guru dalam menjelaskan materi dari satu sumber yang dapat membahayakan peserta didik dikarenakan peserta didik dipaksa memahami sesuatu atas satu sudut pandang (Abidin, 2014: 264). Fakta dilapangan juga mengatakan bahwa guru masih banyak menggunakan bahan ajar yang instan, tinggal beli atau tinggal pakai tanpa adanya upaya merencanakan dan menyusunnya sendiri (Prastowo, 2011: 18). Oleh sebab itu, seorang guru dituntut kreativitasnya untuk mampu menyusun bahan ajar yang inovatif, kreatif, variatif, dan tentunya sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik.

Mengatasi permasalahan diatas, maka diperlukan pengembangan bahan ajar yang menunjang proses pembelajaran yang sesuai dengan pedoman dan kriteria penyusunan bahan ajar. Selain itu, bahan ajar yang dikembangkan juga harus mengikuti perkembangan ilmu pengetahuan dan perkembangan zaman. Bahan ajar pada materi cerita rakyat saat ini masih kurang, sehingga perlu dilakukan pengembangan bahan ajar pada materi cerita rakyat.

Komik merupakan salah satu bacaan yang paling digemari bukan saja oleh pembaca anak-anak, tetapi juga orang dewasa. Komik hadir dengan keunikannya sendiri, tampil dengan deretan gambar dalam panel-panel (kotak) gambar dengan sedikit tulisan tangan yang ditempatkan dalam balon-balon. gambar yang ditampilkan juga bermacam-macam dan diusahakan semenarik mungkin sehingga mampu mengikat para pembaca (Nurgiyantoro, 2019: 419). Saat ini komik yang beraliran pendidikan masih sangat minim. Untuk itu butuh adanya pengembangan bahan ajar komik yang beraliran pendidikan. Komik sangat berpengaruh dalam memberi pemahaman dengan cepat kepada pembaca mengenai hal-hal yang bermuatan edukasi. Hal itu dikarenakan bahasa, gambar dan teks yang digunakan mampu mentransfer pemahaman atau informasi dengan cepat dibandingkan hanya menggunakan tulisan saja (Kustandi & Darmawan, 2020: 145). Penggunaan komik dalam proses pembelajaran merupakan salah satu cara baru dalam memotivasi peserta didik untuk menumbuhkan minat belajarnya.

Komik didalamnya juga memuat cerita, gambar-gambar dan panel-panel yang dilengkapi dengan karakter sesuai isi cerita yang memberikan nilai positif sehingga pembelajaran menjadi menyenangkan dan dapat menjadi alat pengajaran yang efektif. Salah satu materi yang digunakan dalam komik adalah materi cerita rakyat dalam pembelajaran SD kelas IV SD Negeri 68 Kota Bengkulu Tema 8 (Daerah Tempat Tinggalku), Subtema 1 (Lingkungan Tempat Tinggalku), Materi Cerita Fiksi. KD 3.4 Mencermati tokoh-tokoh yang terdapat pada teks fiksi dan KD 4.9 Menyampaikan hasil identifikasi tokoh-tokoh yang terdapat pada teks fiksi secara lisan, tulis, dan visual..

Cerita rakyat adalah cerita yang berasal dari masyarakat dan berkembang dalam masyarakat pada masa lampau yang menjadi ciri khas disetiap bangsa yang mempunyai kultur budaya yang beraneka ragam yang mencakup kekayaan budaya dan sejarah. Cerita rakyat merupakan salah satu budaya lokal yang dimiliki oleh suatu daerah yang harus di pertahankan dan dilestarikan. Tapi saat sekarang ini budaya lokal yang menjadi ciri khas dan jiwa bangsa semakin terkikis oleh budaya asing. Salah satunya disebabkan oleh perkembangan zaman dan teknologi, misalnya

banyak bermunculan sastra-sastra modern dengan asas kebebasan yang sering kali mengabaikan jati diri bangsa. Padahal cerita rakyat merupakan tradisi yang memuat nilai-nilai luhur bangsa. Hal ini sesuai dengan pendapat menurut Sulistyorini & Andalas (2017: 5) cerita rakyat dijadikan sebagai sarana hiburan, pemersatu, menambah kemampuan berbahasa dan meningkatkan apresiasi terhadap karya sastra serta mengembangkan kesadaran tentang kebudayaan.

Cerita rakyat yang dipelajari selama ini tidak ada orientasinya cerita rakyat Bengkulu, hanya terpaku pada cerita rakyat yang ada di Nusantara, sehingga peserta didik kurang mengetahui akan adanya cerita rakyat yang ada di wilayahnya. Faktor yang mendukung peneliti mengembangkan bahan ajar komik berbasis cerita rakyat yaitu agar cerita rakyat dari Bengkulu lebih dikenal dan dilestarikan lagi. Selama kegiatan pembelajaran di Sekolah Dasar, guru hanya berpedoman pada buku pegangan guru tanpa adanya usaha untuk mendekati materi kepada peserta didik dengan bahan ajar yang menarik perhatian. Komik yang awalnya hanya sebagai bacaan hiburan semata kini hadir dalam pendidikan. Hal ini agar membuat ketertarikan bagi para peserta didik.

Tujuan dalam penelitian ini adalah sebagai dasar untuk mengembangkan Pengembangan Bahan Ajar Komik Berbasis Cerita Rakyat di Sekolah Dasar Negeri Kota Bengkulu. Dalam penelitian pengembangan, sebelum bahan ajar digunakan salah satunya langkah yang dilakukan adalah melakukan analisis kebutuhanyaitu dengan melakukan observasi pada proses pembelajaran, melakukan wawancara, pembagian angket kebutuhan siswa dan guru, dan mencari literatur yang terkait dengan penelitian dilakukan sebagai landasan dalam melakukan pengembangan.

Metode

Jenis penelitian dalam pengembangan produk yang digunakan yaitu penelitian dan pengembangan atau *Research and Development (R&D)*. Metode *Research and Development (R&D)* merupakan metode yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk yang dihasilkan. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini yaitu ADDIE dengan tahapan yaitu: *Analysis* (Analisis), *Design* (Desain), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), dan *Evaluation* (Evaluasi). Namun, pada penelitian ini hanya sampai tahap pengembangan tidak sampai pada tahap penyebaran atau implementasi karena untuk sampai pada tahap penyebaran atau implementasi maka harus dilakukan uji coba lebih dari satu kali dengan subjek penelitian yang berbeda, sedangkan penelitian ini dilaksanakan pada Pandemi Covid-19 sehingga tidak memungkinkan untuk melaksanakan tahap penyebaran.

Subjek dalam penelitian ini adalah guru kelas IV SD Negeri 68 Kota Bengkulu. Subjek penelitian/guru sebagai pengguna diminta memberi tanggapan terhadap bahan ajar komik berbasis cerita rakyat. Subjek penelitian/guru SD berjumlah dua orang guru. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari instrumen nontes. Instrumen nontes terdiri dari lembar validasi dan angket respon guru.

Tabel 1. Aspek yang Dinilai, Instrumen, Data yang diamati, dan Responden

Aspek yang Dinilai	Instrumen	Data yang Diamati	Responden
Hasil validasi bahan ajar komik berbasis cerita rakyat	Lembar Validasi	Kevalidan bahan ajar komik berbasis cerita rakyat	Ahli Materi dan Ahli Desain
Tanggapan terhadap bahan ajar komik berbasis cerita rakyat	Lembar angket	Tanggapan penggunaan terhadap bahan ajar komik berbasis cerita rakyat	Guru kelas IV SD Negeri 68 Kota Bengkulu

Analisis data yang digunakan pada penelitian ini adalah analisis deskriptif kualitatif berupa catatan, saran, atau komentar berdasarkan hasil penilaian yang terdapat pada lembar validasi ahli dan angket tanggapan guru dan Analisis statistik deskriptif yang digunakan untuk menganalisa data berupa skor dari hasil validasi ahli dan angket tanggapan guru. Data kevalidan bahan ajar komik berbasis cerita rakyat adalah data yang menggambarkan kevalidan bahan ajar yang terlebih dahulu divalidasi oleh pakar (ahli) dan tanggapan guru, sebelum dipergunakan dalam penelitian. Instrumen kevalidan terdiri dari 5 derajat skala penilaian, yaitu (1) Sangat tidak baik, (2) Tidak baik, (3) Cukup baik, (4) Baik dan (5) Sangat baik. Skor yang diperoleh dari penilaian kevalidan selanjutnya dihitung skor rata-ratanya dengan menggunakan rumus berikut:

$$\bar{x} = \frac{\sum x}{n}$$

Keterangan:

\bar{x} = Skor rata-rata/ maksimum

\sum = Skor total masing-masing pernyataan

n = Jumlah penilai

Perhitungan persentase validitas tiap butir pernyataan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$v = \frac{\text{total skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimum}} \times 100\%$$

Keterangan :

V = Persentase validitas

Persentase validitas yang telah diperoleh dikonversikan ke pernyataan penilaian untuk menentukan kelayakan dan kualitas produk yang dihasilkan. Pengkonversian persentase validitas menjadi pernyataan penilaian dapat dilihat pada tabel 2 berikut:

Tabel 2. Skala Persentase Penilaian Validitas

No	Pencapaian nilai	Kategori validitas	Keterangan
1	00.00% - 21.00%	Tidak valid	Tidak boleh digunakan
2	21.00% - 40.00%	Kurang valid	Tidak boleh digunakan
3	41.00% - 60.00%	Cukup valid	boleh digunakan setelah direvisi besar
4	61.00% - 80.00%	Valid	Boleh digunakan setelah direvisi kecil
5	81.00% - 100.00%	Sangat valid	Sangat baik untuk digunakan

(Akbar, 2013 : 78)

Hasil

1. Deskripsi Pengembangan

Bahan ajar yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah Pengembangan Bahan Ajar Komik Berbasis Cerita Rakyat untuk kelas IV SD. Penelitian dilakukan di SD Negeri 68 Kota Bengkulu. Jenis penelitian yang dilakukan adalah *Research and Development* (R&D). Model yang digunakan pada penelitian dan pengembangan ini adalah model ADDIE memuat 5 tahapan yaitu: tahapan *Analysis* (Analisis), *Design* (Desain), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), dan *Evaluation* (Evaluasi) yang telah dimodifikasi menjadi ADD yang memuat 3 tahapan yaitu: tahapan *Analysis* (Analisis), *Design* (Desain), *Development* (Pengembangan).

Tahap pertama pada penelitian ini yaitu tahap *analysis* (analisis), analisis yang dilakukan yaitu analisis kurikulum, analisis kebutuhan, dan analisis karakteristik peserta didik. Analisis kurikulum dilakukan untuk memilih dan menetapkan materi yang akan dirancang dalam pengembangan bahan ajar. Materi yang dikembangkan dalam penelitian ini yaitu materi Cerita Fiksi KD 3.4 dan KD 4.9 dan dijabarkan lagi ke dalam indikator pencapaian kompetensi dan tujuan pembelajaran. Selanjutnya peneliti melakukan analisis kebutuhan, analisis kebutuhan bahan ajar oleh peserta didik dilakukan pada kelas IV dengan cara penyebaran angket. Peserta didik diminta menjawab pertanyaan yang sudah disiapkan peneliti di dalam angket untuk mengetahui kebutuhan bahan ajar yang diminati. Analisis kebutuhan bahan ajar bagi guru dilakukan dengan wawancara pada guru kelas IV Sekolah Dasar. Tujuannya adalah untuk mengetahui fakta lapangan terkait bahan ajar yang digunakan guru pada proses pembelajaran. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas IV SD Negeri 68 Kota Bengkulu, peneliti memperoleh informasi bahwa bahan ajar materi cerita rakyat sudah ada, materi yang ada pada bahan ajar adalah cerita rakyat nusantara, tidak ada yang berkaitan dengan cerita rakyat yang berasal dari Bengkulu.

Setelah melakukan analisis kebutuhan, peneliti melanjutkan analisis karakteristik peserta didik. Peserta didik yang dianalisis yaitu kelas IV Sekolah Dasar yang rentang umurnya 10-11 tahun dan masih tergolong anak-anak. Perkembangan kognitif anak pada usia 10 tahun itu sudah memasuki tahap operasional konkret. Pada tahap ini peserta didik senang merasakan dengan objek yang nyata. Sehingga diperlukannya bahan ajar yang menunjang perkembangan kognitif peserta didik pada proses pembelajaran.

Tahap kedua pada penelitian ini yaitu *design* (desain), penelitimerancang bahan ajar komik berbasis cerita rakyat. Rancangan produk yang dilakukan peneliti yaitu menentukan tema, menentukan alur cerita, menuliskan naskah cerita, membuat gambar komik, menambahkan dialog dan balon kata, dan mewarnai komik. Produk bahan ajar komik berbasis cerita rakyat didesain semaksimal mungkin sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Desain produk terdiri dari *cover*, kompetensi dasar, dan isi cerita sesuai dengan gambar setiap halaman.

Tahap ketiga pada penelitian ini yaitu tahap *development* (pengembangan). Setelah rancangan I bahan ajar bahan ajar komik berbasis cerita rakyat selesai disusun, dilanjutkan pada tahap pengembangan. Tahap pengembangan terdiri dari validasi ahli materi, ahli desain dan tanggapan guru sebagai pengguna produk bahan ajar komik berbasis cerita rakyat. Tahap ini dilakukan untuk menghasilkan draft final bahan ajar yang telah direvisi berdasarkan masukan dari para ahli dan data yang diperoleh dari tanggapan guru. Kegiatan yang dilakukan pada tahap ini adalah penilaian dari para ahli (validator) dan tanggapan guru yang bertujuan untuk menentukan keefektifan dan kelayakan dari produk bahan ajar komik berbasis cerita rakyat yang telah dibuat. Penilaian dari para ahli tersebut dijadikan dasar dalam perbaikan produk yang dikembangkan guna penyempurnaan produk akhir yang akan dihasilkan.

2. Kelayakan Bahan Ajar Komik Berbasis Cerita Rakyat

Penelitian dan pengembangan ini menghasilkan produk berupa bahan ajar komik berbasis cerita rakyat. Setelah rancangan bahan ajar komik berbasis cerita rakyat selesai disusun, langkah selanjutnya peneliti memberikan rancangan I bahan

ajar bahan ajar dan instrumen penilaian validasi kepada validator, yang kemudian para validator akan memberikan penilaian terhadap bahan ajar komik berbasis cerita rakyat.

Setelah bahan ajar selesai dibuat, langkah selanjutnya uji kelayakan. Uji kelayakan bahan ajar komik berbasis cerita rakyat diperoleh dari hasil validasi ahli materi, ahli desain, dan hasil tanggapan guru. Dalam penelitian dan pengembangan ini, proses validasi dilakukan oleh validator ahli materi dan ahli desain yang merupakan dosen PGSD JIP FKIP Universitas Bengkulu dan guru kelas IV SD Negeri 68 Kota Bengkulu. Saran dan masukan dari validator ahli materi dan ahli desain akan dijadikan bahan untuk merevisi rancangan I dan menghasilkan rancangan II bahan ajar komik berbasis cerita rakyat. Hasil validasi ahli materi dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3. Hasil Validasi Ahli Materi

NO.	KOMPONEN	Validator	Validator
		I	II
KELAYAKAN ISI			
1.	Kesesuaian dengan SK, KD	4	5
2.	Kesesuaian dengan kebutuhan siswa	5	4
3.	Kesesuaian dengan kebutuhan bahan ajar	5	4
4.	Kebenaran substansi materi	4	4
5.	Manfaat untuk penambahan wawasan pengetahuan	5	5
6.	Kesesuaian dengan nilai-nilai, moralitas, sosial	5	5
KEBAHASAAN			
7.	Keterbacaan	4	4
8.	Kejelasan informasi	4	5
9.	Kesesuaian dengan kaidah Bahasa Indonesia	4	4
10.	Penggunaan bahasa secara efektif dan efisien	4	4
KEJELASAN			
11.	Kejelasan tujuan	5	5
12.	Urutan penyajian	5	4
13.	Pemberian motivasi	5	4
14.	Interaktivitas (stimulus dan respon)	5	4
15.	Kelengkapan informasi	5	4
Jumlah Skor Perolehan		69	65
$v = \frac{\text{totalskoryangdiperoleh}}{\text{skormaksimum}} \times 100\%$		92%	86,6%
Skor Rata-Rata		89,3%	

Dari hasil penilaian oleh validator ahli materi pada tabel 2 diatas, diperoleh jumlah skor dengan rata-rata 89,3%. Berdasarkan kategori yang ditetapkan oleh Akbar (2013), termasuk dalam kategori “Sangat Valid”, maka ada indikasi sangat baik untuk digunakan.

Hasil validasi ahli desain yang dilakukan oleh satu orang ahli dan dipaparkan pada tabel dibawah ini:

Tabel 4. Hasil Validasi Ahli Desain

NO.	ASPEK YANG DIEVALUASI	SKOR				
		1	2	3	4	5
KEGRAFISAN						√
1.	Kesesuaian jenis, ukuran, dan bentuk huruf dengan karakteristik siswa					√
2.	Kesesuaian ukuran huruf dengan karakteristik siswa					√
3.	Penggunaan spasi antar baris					√

4.	Penggunaan tanda baca	√
5.	Ketepatan penempatan ilustrasi	√
6.	Kejelasan ilustrasi	√
7.	Kesesuaian ilustrasi dengan materi	√
8.	Ketepatan penempatan balon kata	√
9.	Kelengkapan identitas <i>cover</i>	√
10.	Kekontrasan warna huruf teks dengan <i>background</i> pada balon kata	√
11.	Kemenarikan warna <i>cover</i> buku komik	√
12.	Kemarikan warna huruf teks dengan <i>background</i> teks	√
13.	Kesesuaian penggunaan warna dengan karakteristik siswa	√
14.	Keharmonisan penggunaan warna	√
15.	Kejelasan gambar	√
16.	Kesesuaian materi dengan indikator	√
17.	Ketepatan pemilihan bahasa sesuai karakteristik siswa	√
18.	Keruntutan penyajian materi	√
Jumlah Skor Perolehan		87
$v = \frac{\text{totalskoryangdiperoleh}}{\text{skormaksimum}} \times 100\%$		96,6%
Skor Rata-Rata		96,6%

Dari hasil penilaian oleh validator ahli desain pada tabel 4.7 diatas, diperoleh jumlah skor dengan rata-rata 96,6%. Berdasarkan kategori yang ditetapkan oleh Akbar (2013), termasuk dalam kategori “Sangat Valid”, maka ada indikasi sangat baik untuk digunakan.

Setelah melakukan validasi kepada ahli materi dan ahli desain dan direvisi berdasarkan komentar dan saran dari validator, produk bahan ajar komik berbasis cerita rakyat yang dihasilkan disebut rancangan II. Selanjutnya meminta tanggapan guru sebagai pengguna/subjek. Data tanggapan guru diperlukan untuk menindaklanjuti penggunaan produk bahan ajar yang dikembangkan. Subjek dalam penelitian ini adalah Bapak Sayuk, S.Pd dan Ibu Dra. Farida Andriani selaku guru kelas IV SD Negeri 68 Kota Bengkulu. Adapun hasil dari tanggapan guru disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 4. Hasil Tanggapan Guru

Aspek yang diamati	Indikator	Guru I	Guru II
Kualitas tampilan gambar	1. Tampilan gambar ilustrasi dalam komik memudahkan peserta didik untuk memahami materi.	5	5
	2. Kesesuaian gambar ilustrasi dengan materi cerita Rakyat.	5	5
	3. Tampilan gambar ilustrasi cerita menarik untuk peserta didik.	5	5
	4. Tampilan gambar ilustrasi membantu peserta didik untuk memahami cerita Rakyat.	4	5
Komposisi Warna	5. Tampilan komposisi warna yang digunakan menarik untuk peserta didik kelas IV Sekolah Dasar.	5	5

	6. Komposisi warna yang digunakan tidak mengganggu keterbacaan teks.	4	4
Penyajian teks narasi	7. Bahasa yang digunakan mudah dipahami oleh peserta didik.	4	4
Format dan <i>Layout</i>	8. Secara keseluruhan tampilan bahan ajar komik berbasiscerita rakyat memiliki daya tarik bagi peserta didik.	4	4
	9. Sampul media <i>Scrapbook</i> Cerita Rakyat menarik bagi peserta didik.	4	5
	10. Ukuran bahan ajar komik berbasiscerita rakyat tepat untuk digunakan dalam pembelajaran di kelas IV Sekolah Dasar.	4	4
Keterbacaan Teks	11. Teks yang disajikan mudah terbaca oleh peserta didik.	4	4
	12. Materi mudah dipahami oleh peserta didik karena teks yang mudah terbaca.	4	4
Penyajian Materi	13. Penyajian materi disusun sangat runtut sehingga mudah dipahami.	4	4
Jumlah Skor Perolehan		56	58
$v = \frac{\text{totalskoryangdiperoleh}}{\text{skormaksimum}} \times 100\%$		86,15%	89,23%
Rata-Rata		87,69%	

Berdasarkan tabel 4 diatas, tanggapan guru memberikan penilaian terhadap bahan ajar komik berbasis cerita rakyat mendapat skor rata-rata 87,69% dengan kategori sangat baik sebagai produk akhir bahan ajar komik berbasis cerita rakyat.

Pembahasan

1. Deskripsi Pengembangan

Produk yang dihasilkan pada penelitian dan pengembangan ini berupa bahan ajar komik berbasis cerita rakyat untuk kelas IV Sekolah Dasar, materi Cerita Fiksi Tema 8 (Daerah Tempat Tinggalku), Subtema 1 (Lingkungan Tempat Tinggalku). Pada KD 3.4 Mencermati tokoh-tokoh yang terdapat pada teks fiksi dan KD 4.9 Menyampaikan hasil identifikasi tokoh-tokoh yang terdapat pada teks fiksi secara lisan, tulis, dan visual.

Proses penelitian dan pengembangan bahan ajar komik berbasis cerita rakyat ini menggunakan model ADDIE. Namun dalam penelitian dan pengembangan ini peneliti hanya sampai pada tahap *Development* (Pengembangan) dikarenakan kondisi wabah Covid-19 yang tidak memungkinkan untuk dilakukan eksperimen di sekolah dan penyebarluasan (diseminasi) bahan ajar yang telah dihasilkan pada tahap pengembangan. Pelaksanaan penelitian ini dimulai dari tanggal 25 Maret sampai 09 April 2021.

Tahap pertama pada penelitian ini yaitu tahap *analysis* (analisis), analisis yang dilakukan yaitu analisis kurikulum, analisis kebutuhan, dan analisis karakteristik peserta didik. Analisis kurikulum dilakukan untuk memilih dan menetapkan materi yang akan dirancang dalam pengembangan bahan ajar. Materi yang dikembangkan dalam penelitian ini yaitu materi Cerita Fiksi KD 3.4 dan KD 4.9 dan dijabarkan lagi ke dalam indikator pencapaian kompetensi dan tujuan pembelajaran.

Selanjutnya peneliti melakukan analisis kebutuhan. Analisis kebutuhan adalah analisis yang dilakukan untuk mengumpulkan informasi permasalahan yang ada dilapangan, sehingga permasalahan yang ada dapat dipecahkan (Winarni, 2018:

258). Analisis kebutuhan ini terdiri dari dua yaitu analisis kebutuhan bahan ajar oleh peserta didik dan analisis kebutuhan bahan ajar bagi guru. Analisis kebutuhan bahan ajar oleh peserta didik dilakukan pada peserta didik kelas IV dengan cara penyebaran angket. Peserta didik diminta menjawab pertanyaan yang sudah disiapkan peneliti di dalam angket untuk mengetahui kebutuhan bahan ajar yang diminati. Analisis kebutuhan bahan ajar bagi guru dilakukan dengan wawancara pada guru kelas IV Sekolah Dasar. Tujuannya adalah untuk mengetahui fakta lapangan terkait bahan ajar yang digunakan guru pada proses pembelajaran. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas IV SD Negeri 68 Kota Bengkulu, peneliti memperoleh informasi bahwa bahan ajar materi cerita rakyat sudah ada, materi yang ada pada bahan ajar adalah cerita rakyat nusantara, tidak ada yang berkaitan dengan cerita rakyat yang berasal dari Bengkulu. Setelah mengetahui permasalahan yang ada, maka dicarilah cerita rakyat yang berasal dari Bengkulu. Cerita rakyat yang akan dikembangkan peneliti menjadi bahan ajar adalah cerita rakyat yang berjudul Putri Gading Cempaka.

Setelah melakukan analisis kebutuhan, peneliti melanjutkan analisis karakteristik peserta didik. Peserta didik yang dianalisis yaitu kelas IV Sekolah Dasar Negeri 68 Kota Bengkulu. Hasil dari analisis karakteristik peserta didik yaitu usia rata-rata peserta didik kelas IV adalah 10-11 Tahun. Pemahaman konsep materi cerita rakyat oleh peserta didik masih kurang. Pada saat proses pembelajaran masih banyak peserta didik yang kurang aktif. Daya serap kognitif peserta didik cukup beragam (tinggi, sedang, dan rendah). Peserta didik yang rentang umurnya 10-11 tahun ini masih tergolong anak-anak. Perkembangan kognitif anak pada usia 10 tahun itu sudah memasuki tahap operasional konkret. Pada tahap ini peserta didik senang merasakan dengan objek yang nyata. Sehingga diperlukannya bahan ajar yang menunjang perkembangan kognitif peserta didik pada proses pembelajaran.

Tahap kedua pada penelitian ini yaitu *design* (desain), penelitimerancang bahan ajar komik berbasis cerita rakyat. Rancangan produk yang dilakukan peneliti yaitu menentukan tema, menentukan alur cerita, menuliskan naskah cerita, membuat gambar komik, menambahkan dialog dan balon kata, dan mewarnai komik. Produk bahan ajar komik berbasis cerita rakyat didesain semaksimal mungkin sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Desain produk terdiri dari *cover*, kompetensi dasar, dan isi cerita sesuai dengan gambar setiap halaman.

Tahap selanjutnya pada penelitian ini yaitu tahap ketiga *development* (pengembangan). Pada tahap ini meliputi pengembangan produk bahan ajar, penilaian validasi ahli materi, ahli desain, dan tanggapan guru. Tahap ini dilakukan untuk menghasilkan draft final bahan ajar yang telah direvisi berdasarkan masukan dari para ahli dan data yang diperoleh dari tanggapan guru. Kegiatan yang dilakukan pada tahap ini adalah penilaian dari para ahli (validator) dan tanggapan guru yang bertujuan untuk menentukan keefektifan dan kelayakan dari produk bahan ajar komik berbasis cerita rakyat yang telah dibuat. Penilaian dari para ahli tersebut dijadikan dasar dalam perbaikan produk yang dikembangkan guna penyempurnaan produk akhir yang akan dihasilkan.

2. Kelayakan Kelayakan Bahan Ajar Komik Berbasis Cerita Rakyat

Kelayakan Bahan Ajar ini diketahui setelah dilakukan validasi produk oleh validator ahli dan data tanggapan pengguna dengan instrumen pengumpulan data dengan skala pengukuran 1 sampai 5. Penilaian kelayakan Bahan Ajar dilakukan untuk mengetahui tingkat kelayakan dari Bahan Ajar yang dikembangkan peneliti. Validasi produk melalui beberapa tahap yaitu validasi ahli dengan memilih validator yang berkompeten secara akademik maupun professional dibidangnya dan data tanggapan pengguna oleh guru kelas IV SD Negeri Kota Bengkulu.

Bahan Ajar Komik Berbasis Cerita Rakyat dinilai kualitasnya oleh dua orang ahli materi yaitu Dosen PGSD Universitas Bengkulu dan Guru kelas IV SDN 69 kota

Bengkulu dan dua orang ahli media yaitu Dosen PGSD Universitas Bengkulu. Validasi ahli materi dan ahli desain dan dilakukan hanya satu tahap, dikarenakan jika hasil validasi ahli pada tahap I sudah mencapai skor 86,00-100,00 dengan kategori sangat valid, maka tidak perlu lagi dilakukan validasi tahap II. Dari hasil validasi tahap I ahli materi I dan ahli materi II mendapat skor rata-rata 89,3%, ahli desain mendapat skor rata-rata 96,6%. Rekapitulasi skor rata-rata yang didapat dari ahli materi dan ahli desain sebesar 92,95%. Berdasarkan nilai konversi ketercapaian produk, maka hasil yang didapat yaitu kriteria sangat valid dan berdasarkan lembar hasil validasi ahli materi layak digunakan dengan revisi.

Setelah divalidasi, selanjutnya bahan ajar komik berbasis cerita rakyat diberikan kepada dua orang guru kelas IV SD Negeri 68 Kota Bengkulu untuk diberi tanggapan berdasarkan lembar angket. Nilai yang diperoleh dari tanggapan guru I sebesar 86,15% dan tanggapan guru II sebesar 89,23%. Nilai rata-rata dari hasil tanggapan dua orang guru adalah 87,69% dengan kriteria sangat baik sebagai produk akhir bahan ajar komik berbasis cerita rakyat.

Kesimpulan

Hasil dari penelitian dan pengembangan ini berupa produk Bahan Ajar Komik Berbasis Cerita Rakyat untuk Kelas IV SD Negeri 68 Kota Bengkulu. Produk bahan ajar yang dikembangkan berisi materi cerita rakyat yang berasal dari daerah Bengkulu yang berjudul "Putri Gading Cempaka". Pengembangan dilakukan dengan tiga tahapan yaitu: Tahap *Analysis* (Analisis), tahap analisis meliputi analisis kurikulum untuk memilih dan menetapkan materi yang akan dikembangkan, analisis kebutuhan didasarkan untuk memperoleh informasi permasalahan yang ada dilapangan, analisis karakteristik peserta didik untuk mengetahui karakteristik peserta didik agar bisa disesuaikan dengan bahan ajar yang dikembangkan. Tahap *Design* (Desain) yaitu rancangan menentukan tema, menentukan alur cerita, menuliskan naskah cerita, membuat gambar komik, menambahkan dialog dan balon kata, dan mewarnai komik.

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan Bahan Ajar Komik Berbasis Cerita Rakyat untuk Kelas IV SD Negeri 68 Kota Bengkulu yang divalidasi oleh ahli materi dan ahli desain. Validasi ahli materi mendapat nilai sebesar 87,69% dengan kategori sangat valid dan ahli desain mendapat nilai sebesar 96,6% dengan kategori sangat valid. Rekapitulasi nilai dari ahli materi dan ahli desain sebesar 92,95% dengan kategori sangat valid. Nilai rata-rata dari tanggapan dua orang guru 87,69% dengan kriteria sangat baik sebagai produk akhir bahan ajar komik berbasis cerita rakyat.

Saran

Dari kesimpulan yang disampaikan diatas terdapat saran dari peneliti yaitu: (a) Saran pemanfaatan: Peneliti menyarankan kepada pihak SD Negeri 68 Kota Bengkulu agar menggunakan bahan ajar komik berbasis cerita rakyat yang telah peneliti kembangkan. Bahan ajar komik berbasis cerita rakyat memuat materi yang sudah peneliti pilih, yaitu materi cerita rakyat yang berasal dari Bengkulu. Hal ini bermanfaat juga agar cerita rakyat dari Bengkulu tidak punah, (b) Saran diseminasi: Penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan peneliti laksanakan ini menghasilkan produk berupa Bahan Ajar Komik Berbasis Cerita Rakyat. Peneliti menyadari bahwa masih terdapat kekurangan dalam penelitian dan pengembangan ini. Oleh karena itu Saran Diseminasi (Penyebarluasan) penting dilakukan agar para peneliti selanjutnya terutama peneliti di daerah Bengkulu tertarik untuk melanjutkan penelitian dan pengembangan yang telah peneliti laksanakan guna memperbaiki dan menyempurnakan kekurangan dari penelitian dan pengembangan

ini, (c) Saran pengembangan produk lebih lanjut: Pada penelitian dan pengembangan ini, peneliti menyarankan agar para peneliti selanjutnya mengangkat penelitian yang serupa. Akan tetapi, peneliti selanjutnya juga dapat memperbaharui berbagai aspek, misalnya materi cerita rakyat yang digunakan, sekolah, dan kelas. Sehingga, diharapkan pada penelitian selanjutnya menjadi landasan bagi para peneliti untuk mengangkat cerita rakyat dari Bengkulu dan menyempurnakan bahan ajar yang digunakan di Sekolah Dasar Negeri Kota Bengkulu.

Referensi

- Abidin, Y., (2014), *Desain Sistem Pembelajaran dalam Konteks Kurikulum 2013*. Bandung: Revika Aditama
- Akbar, S., (2013), *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Bandung: Pt Remaja Rosdakarya.
- Kustandi, C. & Darmawan, D., (2020), *Pengembangan Media Pembelajaran*. Jakarta: Kencana
- Lestari, I., (2013), *Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Kompetensi*. Padang: Akademia Permata
- Nurdiyanto, B., (2019), *Sastra Anak Pengantar Dunia Pemahaman Anak (Edisi Revisi)*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press
- Permendikbud. (2013). Sistem Pendidikan Nasional. Permendikbud No. 20 Tahun 2013. Doi:10.16309/J.Cnki.Issn.10071776.2003.03.004
- Prastowo, A., (2011), *Panduan Kreatif Bahan Ajar Inovatif*. Yogyakarta: Diva Press
- Pribadi, B.A. & Putri, D.A.P., (2019), *Pengembangan Bahan Ajar (Edisi 2)*. Banten: Universitas Terbuka
- Sulistiyorini, D. & Andalas, E.F., (2017), *Sastra Lisan: Kajian Teori dan Penerapannya Dalam Penelitian*. Malang: Madani
- Winarni, E. W., (2018), *Teori dan Praktik Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Penelitian Tindakan Kelas (PTK), Research and Development (R&D)*. Jakarta: Bumi Aksara.