

Pengembangan Bahan Ajar Komik Berbasis Cerita Rakyat Menggunakan Aplikasi Canva dengan Model *Discovery Learning* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SD

Ibnu Salimi^①, Abdul Muktadir^②, Agus Susanta^③

Magister Pendidikan Dasar, FKIP, Universitas Bengkulu, Indonesia^①

Magister Pendidikan Dasar, FKIP, Universitas Bengkulu, Indonesia^②

Magister Pendidikan Dasar, FKIP, Universitas Bengkulu, Indonesia^③

salimiibnu@yahoo.co.id^①, abdulmuktadir755@yahoo.co.id^②, unibagus@yahoo.com^③

ABSTRACT

Article Information:

Reviewed: 11 Juni 2023

Revised: 31 Agustus 2023

Available Online: 28 September 2023

This study aims to develop folklore-based comics teaching materials using the Canva application with the discovery learning model to improve Indonesian language learning outcomes for fourth grade elementary school students. The type of research in this study is the development or Research and Development of the ADDIE model. The research subjects were teachers and fourth grade students at SDN 05 Muara Beliti Plus. The results of this study indicate that 1. The products carried out in the development of teaching materials are as follows: (a) preparing teaching materials, (b) format selection, (c) initial design. 2. Material feasibility, namely the results of validation on the material aspect, obtained an average score 0.93 (Valid), Language feasibility, namely the results of validation on the aspect of language, obtained an average score 0.91 (Very Valid), Feasibility of presentation and Graphically, the validation results obtained an average score of 0.94 (Very Valid). Based on the results of the validation of the three aspects, it can be concluded that the product is suitable for use. 3. Folklore-based comics teaching materials using the Canva application with the discovery learning model are considered effective in improving student learning outcomes in learning Indonesian.

Correspondence E-mail:
salimiibnu@yahoo.co.id

Keywords: *Teaching Materials, Folklore, Comics, Discovery Learning*

Pendahuluan

Bahasa di Indonesia mempunyai keanekaragaman baik dari segi budaya, ras, suku, dan agamanya. Hal ini berpengaruh terhadap keberagaman seni budaya di Indonesia, salah satunya adalah cerita rakyat. Cerita rakyat bagian kebudayaan tradisional yang dimiliki setiap kelompok etnis, penyebarannya secara lisan dan turun-temurun (Muktadir & Darmansyah, 2021). Kondisi pembelajaran cerita rakyat mulai hilang gaungnya karena kalah dengan kemajuan teknologi (Sumayana, 2017). Menurut Erfinawati (2019) dengan perkembangan teknologi saat ini cerita rakyat menjadi terpinggirkan bahkan hampir terlupakan. Penelitian Rozie (2019: 28), menyimpulkan cerita rakyat sebagai salah satu hiburan masyarakat tenggelam oleh cerita sinetron, dengan alasan sinetron lebih nyata alurnya sehingga mudah dipahami dan dinikmati. Faktor lain yang membuat cerita rakyat kurang diminati oleh siswa karena keterampilan membaca yang dimiliki siswa masih rendah (Triatma, 2016). Sebagai masyarakat yang tinggal di Kabupaten Musi Rawas sudah seharusnya menggunakan

Bahasa Musi Rawas dalam komunikasi sehari-hari, karena bahasa juga berarti menunjukkan identitas suatu daerah.

Guru diharapkan mampu untuk merancang dan menyusun bahan ajar yang berperan dalam menentukan keberhasilan proses belajar dan pembelajaran (Kusumam, Mukhidin, & Hasan, 2016). Hal yang senada juga disampaikan oleh Wahyudi, Hariyadi, dan Hariani (2014) bahwa kemampuan guru dalam merancang bahan ajar menjadi hal yang sangat berperan dalam menentukan keberhasilan proses pembelajaran di sekolah. Realitanya terlihat masih banyak pendidik yang masih bergantung pada bahan ajar yang konvensional. Bahan ajar konvensional adalah bahan ajar yang tinggal pakai, tinggal beli, instan, tanpa upaya merencanakan, menyiapkan dan menyusunnya sendiri.

Pengembangan bahan ajar komik menggunakan aplikasi canva merupakan salah satu sarana guna membantu memahami siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia materi cerita rakyat. Berdasarkan hasil penelitian Setiyawati, Muktadir & Permadie (2022) bahwa bahan ajar buku cerita rakyat bergambar berbasis aplikasi canva efektif untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas IV SD. Danaswari, Kartimi, & Roviati (2013: 5) berpendapat bahwa komik memiliki kelebihan yaitu cara penyajiannya mengandung unsur visual dan cerita yang kuat. Komik pada umumnya berisikan gambar, teks, dan cerita yang kemudian dicetak menjadi buku berukuran kecil (Jailani, 2015). Bahan ajar komik ini akan memperjelas pikiran dan mempermudah dalam penyampaian informasi, hal ini karena komik mengandung unsur visual dan cerita yang kuat (Rosliana, 2017). Gambar dalam komik digunakan untuk memperkaya dan memperjelas isi teks serta mengkonkretkan karakter dan imajinasi anak terhadap narasi teks yang masih terbatas (Fahyuni & Fauji, 2017: 22). Komik dalam peran sebagai bahan ajar edukasi memiliki pengaruh yang besar dalam memberi pemahaman yang cepat kepada para pembaca tentang suatu hal yang bermuatan edukasi (Maharsi, 2011:21).

Berdasarkan hasil observasi pada tanggal 14 Oktober 2022 di kelas IV bahwa guru dalam pembelajaran masih menggunakan buku panduan guru K13. Pada pembelajaran, guru menggunakan buku siswa kelas IV tema 8 ayomadrasah 2017 cerita rakyat fiksi dari Jawa Barat yang berjudul "Asal Mula Telaga Warna". Cerita ini berasal dari Provinsi Jawa Barat, padahal di Provinsi Sumatera Selatan sendiri juga punya cerita fiksi terlebih lagi Kabupaten Musi Rawas. Namun cerita rakyat di Kabupaten Musi Rawas masih jarang dalam bentuk tertulis sehingga guru pun kesulitan jika ingin membuatnya menjadi bahan ajar yang kontekstual.

Solusi yang tepat untuk mengatasi permasalahan di atas adalah bahan ajar pembelajaran yang dirancang sesuai dengan minat dan kebutuhan siswa serta bahan ajar pembelajaran yang sesuai dengan kondisi sosial dan lingkungan siswa. Sehingga bahan ajar pembelajaran yang dihasilkan dapat menarik minat serta membantu siswa agar lebih mudah memahami materi ajar yang disampaikan, khususnya pada KD Bahasa Indonesia 3.9 dan 4.9. Merancang dan membuat bahan ajar agar dapat menarik minat siswa tentunya harus disesuaikan dengan kondisi siswa. Monoarfa & Haling (2021) menyatakan penyusunan materi ajar akan lebih mutakhir jika dipadupadankan dengan pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi. Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) sangat diperlukan untuk penyampaian materi khususnya dengan menggunakan visualisasi.

Aplikasi Canva merupakan aplikasi desain grafis secara online. Canva juga memiliki berbagai macam template atau opsi desain yang ingin dibuat. Tidak hanya presentasi. Tapi Canva juga menyediakan desain untuk poster, foto profil, banner, dan lain-lain (Leryan, Damringtyas, Hutomo, & Printina, 2018). Aplikasi canva juga dapat memudahkan peserta didik dalam memahami pelajaran karena tampilannya yang menarik (Tanjung & Faiza, 2019). Penggunaan aplikasi Canva dapat meningkatkan kreativitas dalam membuat desain poster, presentasi, dan konten visual lainnya (Sholeh, Rachmawati & Susanti, 2020). Aplikasi Canva ini diharapkan menjadi alternatif guru dalam membuat suatu bahan ajar yang menarik pada materi cerita rakyat.

Bahan ajar komik berbasis cerita rakyat dikembangkan untuk menghasilkan produk yang valid dan efektif, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Pengembangan bahan ajar komik diintegrasikan juga dengan model *discovery learning*. Suhana (2014: 44) mengatakan *discovery learning* merupakan suatu rangkaian kegiatan pembelajaran yang melibatkan peserta didik secara langsung dan melibatkan secara maksimal seluruh kemampuan yang dimiliki peserta didik untuk menyelidiki masalah secara sistematis, kritis, dan logis, sehingga peserta didik dapat menemukan sendiri pengetahuan, sikap dan keterampilan yang diharapkan. Hasil penelitian Ariska, Wijayanti, & Liesdiani (2020) menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran *discovery learning* berbantuan bahan ajar komik dikatakan efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Illahi (2012: 41) meyakini bahwa implikasi *discovery learning* dalam proses pembelajaran akan mampu memberikan jaminan ideal bagi kematangan peserta didik dalam mengikuti materi pelajaran, sehingga pada perkembangan selanjutnya dapat memperkuat wacana intelektual mereka. Dengan demikian

model pembelajaran *discovery learning* dapat mendorong siswa untuk lebih aktif melalui keterlibatan menemukan konsep-konsep dan prinsip-prinsip materi pelajaran. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Ambaryani & Airlanda (2017) bahwa bahan ajar komik dapat dikembangkan dengan model *discovery learning* dan hasil belajar kognitif dapat meningkat.

Metode

Penelitian ini mengembangkan bahan ajar komik berbasis cerita rakyat menggunakan aplikasi canva dengan model *discovery learning* untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SD dengan menggunakan desain penelitian berupa penelitian pengembangan *Research and Development* (R & D) model ADDIE yang dikembangkan oleh Dick and Carry pada tahun 1991. Penelitian dan pengembangan adalah proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada sehingga dapat dipertanggungjawabkan (Winarni, 2018: 255). Terdapat 5 langkah yang digunakan dalam penelitian *Research and Development* (R & D) model ADDIE. Adapun langkah-langkah tersebut meliputi: (1) *Analysis*, (2) *Design*, (3) *Development*, (4) *Implementation*, dan (5) *Evaluation*.

Partisipan

Subjek penelitian adalah siswa kelas IV SDN 05 Muara Beliti Plus, yang berjumlah 20 orang siswa kelas IVA sebagai kelas eksperimen dan 20 orang siswa kelas IVB sebagai kelas kontrol. Objek penelitian adalah pengembangan bahan ajar komik berbasis cerita rakyat menggunakan aplikasi canva dengan model *discovery learning* untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SD.

Instrumen

Instrumen penelitian yang digunakan adalah 1) Lembar Analisis Dokumen, 2) Instrumen Analisis Kebutuhan (Observasi dan wawancara guru kelas IV SDN 05 Muara Beliti Plus), dan 3) Lembar Validasi.

Teknik Pengumpulan Data

Ada pun teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian dan pengembangan bahan ajar komik berbasis cerita rakyat menggunakan aplikasi canva dengan model *discovery learning* adalah 1) Analisis Dokumen, 2) Observasi, 3) Angket dan 4) Tes.

Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan analisis kualitatif dan analisis kuantitatif.

Hasil

1. Tahap Pengembangan Bahan Ajar Komik Berbasis Cerita Rakyat Menggunakan Aplikasi Canva dengan Model *Discovery Learning*

Tahap analisis dilakukan dengan menganalisis kelayakan dan syarat-syarat pengembangan bahan ajar komik berbasis cerita rakyat menggunakan aplikasi canva dengan model *discovery learning* untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SD. Tahapan analisis memiliki tujuan yaitu untuk mencari suatu informasi atau kebutuhan yang digunakan untuk mengembangkan suatu bahan ajar yang dikembangkan dapat menunjang kegiatan proses pembelajaran. Hasil dari proses analisis kurikulum ini adalah terdapat KD Bahasa Indonesia. KD Bahasa Indonesia, yakni: KD 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. Pada tahap ini juga dilakukan analisis buku siswa yaitu dengan mengidentifikasi indikator dan materi yang terdapat dalam buku siswa SD kelas IV. Kompetensi dasar yang dipilih yaitu, tema Tema 7 Indahnya Keragaman di Negeriku Subtema 3. Indahnya Persatuan dan Kesatuan Negeriku pada pembelajaran 3.

Analisis kebutuhan dilakukan untuk mengetahui kebutuhan pengguna produk, yaitu: siswa dan guru. Untuk mengetahui kebutuhan bahan ajar komik berbasis cerita rakyat menggunakan aplikasi canva dengan model *discovery learning* yang dilakukan dengan memberikan angket kepada siswa dan melakukan survey pada guru kelas IV SDN 05 Muara Beliti Plus mengenai bahan ajar yang digunakan di sekolah dasar.

Berdasarkan angket yang diberikan kepada siswa, menunjukkan bahwa pembelajaran Bahasa Indonesia materi teks fiksi kurang menyenangkan bahkan tidak menyenangkan sehingga siswa kurang tertarik dalam belajar Bahasa Indonesia. Kreativitas guru dalam membuat komik masih kurang

optimal, bahan ajar pembelajaran masih jarang digunakan di dalam kelas, budaya lokal atau cerita rakyat Musi Rawas kurang disorot dalam pembelajaran Bahasa Indonesia ketika di kelas, siswa sulit untuk menentukan tokoh-tokoh dalam cerita fiksi. Selain itu didapatkan bahwa bahan ajar yang digunakan guru belum dapat merangsang hasil belajar siswa.

Langkah-langkah yang dilakukan yaitu (1) analisis KI-KD, (2) indikator pembelajaran, (3) tujuan pembelajaran (4) analisis materi ajar, (5) validasi desain bahan ajar. Analisis KI-KD dilakukan untuk menentukan kompetensi-kompetensi yang memerlukan bahan ajar. Dari hasil analisis ini akan dapat diketahui bahan ajar yang layak digunakan dalam pembelajaran. Analisis dilakukan terhadap ketersediaan, kesesuaian, dan kemudahan dalam memanfaatkannya. Pemilihan dan penentuan bahan ajar dimaksudkan untuk memenuhi salah satu kriteria media harus menarik, dapat membantu siswa mencapai kompetensi. Menganalisis kompetensi inti dan kompetensi dasar yang terdapat dalam kurikulum Analisis KI dan KD dilakukan untuk menentukan materi yang diperlukan dalam pembuatan bahan ajar. Dari hasil analisis ini dapat diketahui bahan ajar yang harus disiapkan guru dalam pembelajaran di kelas.

2. Kelayakan Bahan Ajar Komik Berbasis Cerita Rakyat

Validasi produk dilakukan oleh 6 orang ahli yaitu: dua orang ahli materi, dua orang ahli bahasa dan dua orang ahli penyajian. Berdasarkan informasi bahwa pada hasil validasi pada aspek materi tahap 1 terdapat lima indikator yang berada pada kategori “Kurang Valid”, delapan indikator berada pada kategori “Valid”, dan dua indikator berada pada kategori “Sangat Valid”. Dari semua indikator yang menjadi pedoman dalam penilaian validitas, didapat rata-rata angka Aiken’s V 0,57 dengan kriteria koefisien “Valid”. Untuk itu, proses validasi dilanjutkan pada tahap kedua. Berdasarkan Tabel 1, didapatkan informasi bahwa pada hasil validasi kedua pada aspek materi tiga belas indikator berada pada kategori “Sangat Valid”. Dua indikator berada pada kategori “Valid”. Dari semua indikator yang menjadi pedoman dalam penilaian validitas, didapat rata-rata angka Aiken’s V 0,93 dengan kriteria koefisien “Sangat Valid”.

Berdasarkan informasi bahwa pada hasil validasi pertama pada aspek bahasa terdapat satu indikator yang berada pada kategori “Kurang Valid”, enam indikator berada pada kategori “valid”, dan delapan indikator berada pada kategori “Sangat Valid”. Dari semua indikator yang menjadi pedoman dalam penilaian validitas, didapat rata-rata angka Aiken’s V 0,73 dengan kriteria koefisien “valid”. Untuk itu, proses validasi dilanjutkan pada tahap kedua. Berdasarkan Tabel 2, didapatkan informasi bahwa pada hasil validasi kedua pada aspek bahasa terdapat dua indikator berada pada kategori “Valid” selanjutnya tiga belas berada pada kategori “Sangat Valid”. Dari semua indikator yang menjadi pedoman dalam penilaian validitas, didapat rata-rata angka Aiken’s V 0,91 dengan kriteria koefisien “Sangat Valid”.

Berdasarkan informasi bahwa pada hasil validasi pertama pada aspek penyajian terdapat sembilan indikator berada pada kategori “valid” dan sebelas indikator berada pada kategori “Sangat Valid”. Dari semua indikator yang menjadi pedoman dalam penilaian validitas, didapat rata-rata angka Aiken’s V 0,82 dengan kriteria koefisien “Sangat Valid”. Untuk itu, proses validasi dilanjutkan pada tahap kedua. Berdasarkan Tabel 3, didapatkan informasi bahwa pada hasil validasi kedua pada aspek penyajian terdapat dua indikator berada pada kategori “Valid” sedangkan delapan belas indikator berada pada kategori “Sangat Valid”. Dari semua indikator yang menjadi pedoman dalam penilaian validitas, didapat rata-rata angka Aiken’s V 0,94 dengan kriteria koefisien “Sangat Valid”. Revisi produk bahan ajar ini dilakukan untuk memperbaiki supaya produk yang dihasilkan sesuai dengan harapan dan layak untuk digunakan sebagai bahan ajar berbasis cerita rakyat. Revisi ini didasarkan pada kritik dan saran dari ahli materi, bahasa dan penyajian. Setelah melakukan validasi, beberapa bagian pada produk direvisi sesuai saran dan masukan validator baik dari aspek materi, bahasa, dan penyajian. Tampilan hasil revisi dapat dilihat sebagai berikut.

1) Cover

Cover mengalami beberapa perubahan setelah dilakukan revisi. Hasil revisi dapat dilihat pada Gambar 1.

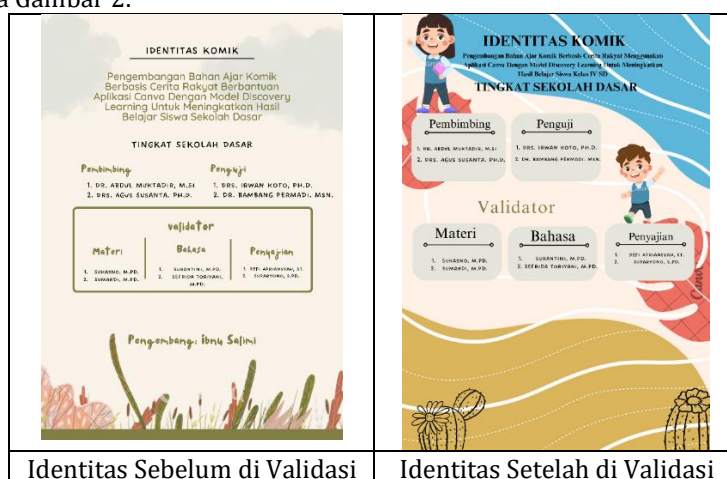


Cover Sebelum di Validasi

Cover Setelah di Validasi

2) Identitas komik

Identitas komik mengalami beberapa perubahan setelah dilakukan revisi. Hasil revisi dapat dilihat pada Gambar 2.



Identitas Sebelum di Validasi

Identitas Setelah di Validasi

3) Kata Pengantar

Kata pengantar bahan ajar komik bertujuan agar pembaca mengetahui bahwa selama menyelesaikan sebuah karya, penulis melalui banyak hal dan dibantu oleh pihak-pihak tertentu menggunakan bahan ajar komik mengalami beberapa perubahan setelah dilakukan revisi. Hasil revisi dapat dilihat pada Gambar 3.



Kata Pengantar Sebelum di Validasi

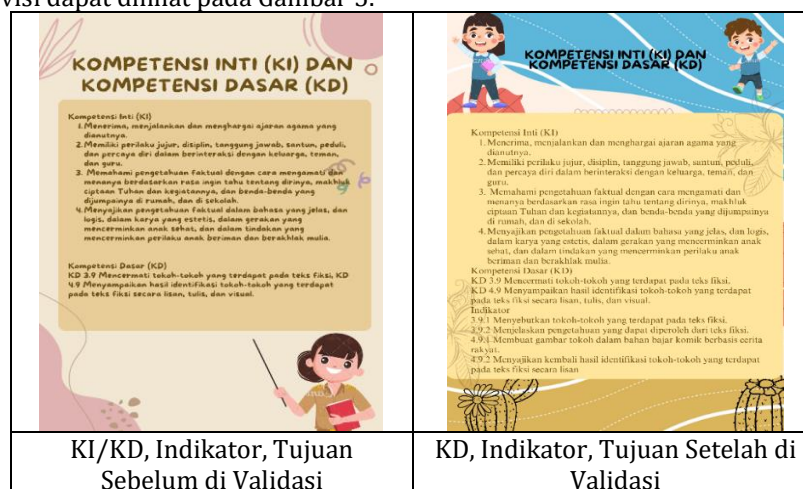
Kata Pengantar Setelah di Validasi

4) Petunjuk Bahan ajar Komik

Petunjuk Bahan ajar langkah untuk menggunakan bahan ajar komik mengalami beberapa perubahan setelah dilakukan revisi. Hasil revisi dapat dilihat pada Gambar 3.



- 5) KI/KD, Indikator Bahan ajar Komik
Bahan ajar berisi KI, KD, Indikator mengalami beberapa perubahan setelah dilakukan revisi. Hasil revisi dapat dilihat pada Gambar 5.



- 6) Daftar Isi
Daftar isi mengalami beberapa perubahan setelah dilakukan revisi.



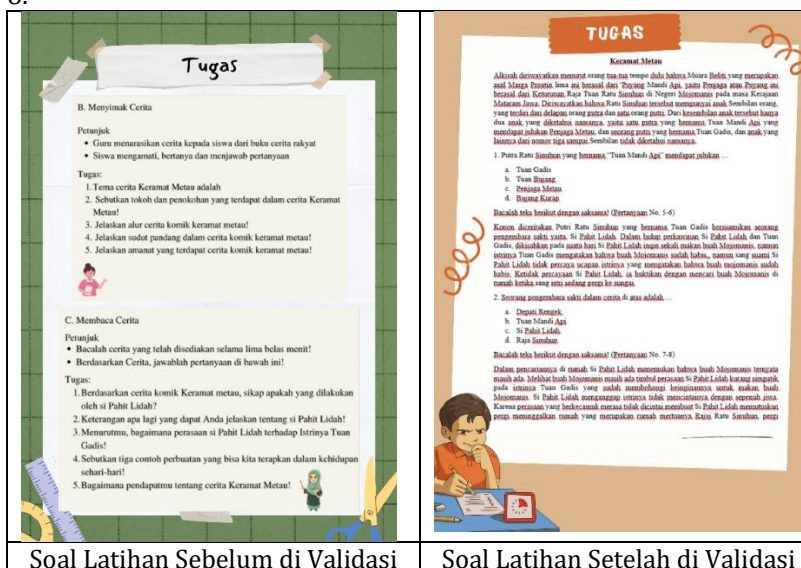
7) Lembar Kegiatan

Lembar kegiatan mengalami beberapa perubahan setelah dilakukan revisi. Hasil revisi dapat dilihat pada Gambar 7.



8) Soal Tes

Soal tes mengalami beberapa perubahan setelah dilakukan revisi. Hasil revisi dapat dilihat pada Gambar 8.



3. Efektivitas Bahan Ajar Komik Berbasis Cerita Rakyat Menggunakan Aplikasi Canva dengan Model *Discovery Learning*

Hasil uji *Independent t-Test* data tes hasil belajar siswa secara lebih rinci dapat dilihat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Hasil Uji *Independent t-Test* untuk *posttest*

Independent Samples Test									
Levene's Test for Equality of Variances									
t-test for Equality of Means									

HASIL BELAJAR	Equal variances assumed	2.248	.141	2.082	42	.043	9.545	4.585	.292	18.799
	Equal variances not assumed			2.082	37.793	.044	9.545	4.585	.261	18.830

Berdasarkan Tabel 1 dilihat bahwa nilai signifikansi pada setiap kelompok adalah 0,000, karena $0,000 < 0,05$ maka H_a diterima. Kemudian selanjutnya dapat ditemukan bahwa terdapat perbedaan rata-rata hasil belajar siswa antara yang mengikuti pembelajaran dengan bahan ajar komik berbasis cerita rakyat menggunakan aplikasi canva dengan model *discovery learning* untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SD dan siswa yang tidak menggunakan bahan ajar komik berbasis cerita rakyat menggunakan aplikasi canva dengan model *discovery learning* untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SD. Hasil tersebut didapatkan baik dari uji kelas kontrol dengan kelas eksperimen. Berikut disajikan ringkasan hasil hasil belajar siswa pada Tabel 2.

Tabel 2. Ringkasan Data Nilai *Pretest* dan *Posttest* Hasil Belajar

No	Kelas	Nilai Rata-Rata		Gain	Kriteria
		<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>		
1	Kontrol	60.00	73.18	0.36	Sedang
2	Eksperimen	58.18	82.73	0.64	Sedang

Berdasarkan Tabel 2 diketahui rata-rata *pretest* kelas kontrol adalah 60.00 meningkat menjadi 73.18. Berdasarkan hasil *pretest* dan *posttest* tersebut didapatkan *gain score* sebesar 0.36 yang berada pada kategori sedang. Selanjutnya, pada kelas eksperimen rata-rata *pretest* adalah 58.18 meningkat menjadi 82.73. Berdasarkan hasil *pretest* dan *posttest* tersebut didapatkan *gain score* sebesar 0.64 yang berada pada kategori sedang.

Pembahasan

1. Pengembangan Bahan ajar Komik Berbasis Cerita Rakyat Menggunakan Aplikasi Canva Dengan Model *Discovery Learning*

Langkah-langkah pengembangan bahan ajar ini menggunakan model ADDIE yang terdiri dari lima tahap. Pengembangan media dengan model ADDIE juga pernah digunakan dalam penelitian oleh Apriani (2017). Tahap desain dilaksanakan dengan menyusun rancangan produk bahan ajar komik berbasis cerita rakyat menggunakan aplikasi Canva dengan model *discovery learning* di sekolah dasar yang didasarkan pada hasil analisis kurikulum, analisis kebutuhan guru dan siswa. Bahan ajar komik berbasis cerita rakyat dapat memandu siswa dalam melakukan penemuan secara berkelompok sehingga keterampilan siswa dalam melakukan penemuan menjadi baik dan memperoleh hasil belajar yang sangat baik. Desain produk yang dilakukan dalam pengembangan bahan ajar komik berbasis cerita rakyat adalah sebagai berikut: (a) menyusun bahan ajar, (b) pemilihan format, (c) rancangan awal. Penjelasan lebih rinci dapat dilihat sebagai berikut. Tahap *development* merupakan pengembangan produk yang didasarkan pada rancangan yang telah dibuat sebelumnya. Pada tahap ini dihasilkan produk awal berupa bahan ajar komik dilakukan sesuai dengan rancangan. Setelah itu, bahan ajar tersebut divalidasi oleh para ahli dan guru (praktisi). Pada proses validasi, validator menggunakan instrumen validasi yang sudah disusun pada tahap sebelumnya.

2. Kelayakan Bahan Ajar Komik Berbasis Cerita Rakyat

Dari hasil validasi secara keseluruhan diketahui bahwa perhitungan dari keenam validator bahwa bahan ajar komik berbasis cerita rakyat yang dibuat oleh peneliti telah memenuhi standar sangat valid, yakni validasi materi dengan nilai 0,93, validasi bahasa dengan nilai 0,91 dan validasi penyajian dengan nilai 0,94. Dengan rata-rata skor 0,93 sesuai yang dikemukakan Retnawati (2016) yakni bernilai rata-rata $\geq 0,8$ secara kualitatif termasuk dalam kategori sangat valid dan layak untuk digunakan. Hasil reliabilitas pada bahan ajar komik berbasis cerita rakyat yang dikembangkan memenuhi kriteria realibel jika skor reliabilitas $\geq 0,40-0,59$. Hasil reliabilitas pada pengembangan bahan ajar komik berbasis cerita rakyat dengan rincian skor reliabilitas aspek materi adalah 0,87 atau

87% dengan level kesepakatan kuat, selanjutnya reliabilitas aspek Bahasa 0,73 atau 73% dengan level kesepakatan sedang, reliabilitas aspek penyajian 0,85 atau 85% dengan level kesepakatan kuat. Berdasarkan hasil reliabilitas dari ketiga aspek pengembangan bahan ajar komik berbasis cerita rakyat menggunakan canva dengan *discovery learning* memenuhi kriteria reliabel.

Berdasarkan hasil validasi bahan ajar yang dikembangkan berada pada kategori valid, sesuai yang dikemukakan oleh Direktorat Tenaga Kependidikan (2008), bahwa validasi bahan ajar bertujuan untuk memperoleh pengakuan atau pengesahan kesesuaian bahan ajar dengan kebutuhan sehingga bahan ajar tersebut layak dan cocok digunakan dalam pembelajaran. Validasi bahan ajar meliputi: isi materi bahan ajar; penggunaan bahasa; serta penggunaan metode instruksional/penyajian. Sehubungan hal tersebut, maka bahan ajar yang dikembangkan mampu menjadi panduan peserta didik dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Dari penjabaran hasil validasi ketiga aspek di atas, rata-rata tiap aspek memperoleh kategori sangat valid. Penggunaan bahan ajar berbasis cerita rakyat mendapat tanggapan baik dari peserta didik dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Bahan ajar yang baik yaitu bahan ajar yang didalamnya terdapat materi cerita rakyat dalam kehidupan sekitar anak-anak. *Discovery learning* memberikan pengalaman peserta didik menyelesaikan masalah penemuan melalui kegiatan berkelompok, sehingga dapat meningkatkan efektifitas dan pembelajaran bermakna.

3. Efektifitas Bahan ajar Komik Berbasis Cerita Rakyat

Hasil Uji *Independet t-Test* didapatkan nilai signifikasi pada setiap kelompok adalah 0,000, karena $0,000 < 0,05$ maka H_a diterima. Kemudian selanjutnya dapat ditemukan bahwa terdapat perbedaan rata-rata hasil belajar siswa antara yang mengikuti pembelajaran dengan bahan ajar komik berbasis cerita rakyat menggunakan aplikasi canva dengan *discovery learning* dan siswa yang tidak menggunakan bahan ajar komik berbasis cerita rakyat menggunakan aplikasi canva dengan *discovery learning*. Bahan ajar dari penelitian yang dikembangkan ini dinilai layak dan menarik dikarenakan peran proses pembelajaran menggunakan model *discovery learning*. Pembelajaran menggunakan *discovery learning* memiliki langkah pembelajaran yang melatih peserta didik untuk bisa menyelesaikan atau mengerjakan suatu persoalan secara objektif, tersusun, dan menalar kemudian mengkomunikasikan hasil pemikirannya kepada temannya. Penerapan model pembelajaran *discovery learning* dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini sesuai dengan hasil penelitian Saputra & Yohana (2019) yang menyatakan bahwa model pembelajaran *discovery learning* dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan keaktifan siswa di dalam kelas serta membuat kegiatan belajar mengajar menjadi lebih menyenangkan.

Kesimpulan

1. Bahan ajar yang dikembangkan adalah bahan ajar komik berbasis cerita rakyat menggunakan aplikasi canva dengan model *discovery learning*. Tahap pertama dilakukan dengan analisis Kurikulum analisis kebutuhan di Kelas IV SDN 05 Muara Beliti Plus. Tahap desain dilaksanakan dengan menyusun rancangan produk bahan ajar komik berbasis cerita rakyat keramat metau yang didasarkan pada hasil analisis kurikulum, analisis kebutuhan guru dan siswa. Desain produk yang dilakukan dalam pengembangan bahan ajar adalah sebagai berikut: (a) menyusun bahan ajar bahan ajar, (b) pemilihan format, (c) rancangan awal, (d) instrumen penelitian.
2. Bahan ajar komik berbasis cerita rakyat menggunakan aplikasi canva dengan model *discovery learning* ini dinilai kelayakannya untuk digunakan siswa kelas IV SD. Kelayakan bahan ajar ini didapatkan dari proses validasi dalam tiga aspek, yaitu: materi, bahasa, dan penyajian.
 - a. Kelayakan materi yaitu hasil validasi pada aspek materi didapat rata-rata angka Aiken's V 0,93 (Valid) dengan rata-rata kesepakatan validator adalah 0,87% (Kuat).
 - b. Kelayakan bahasa yaitu hasil validasi pada aspek bahasa didapat rata-rata angka Aiken's V 0,91 (Sangat Valid) dengan rata-rata kesepakatan validator adalah 0,73% (Hampir Sempurna).
 - c. Kelayakan penyajian dan kegrafikan yaitu hasil validasi didapat rata-rata angka Aiken's V 0,94 (Sangat Valid) dengan rata-rata kesepakatan validator adalah 0,85% (Kuat). Berdasarkan hasil validasi dari ketiga aspek tersebut dapat disimpulkan bahwa produk layak digunakan.
3. Bahan ajar komik berbasis cerita rakyat di kelas IV ini dinilai keefektifannya dalam meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPA. Hasil uji *Independent t-Test* menunjukkan nilai signifikasi pada setiap kelompok adalah 0,000, karena $0,000 < 0,05$ maka H_a diterima. Kemudian selanjutnya dapat ditemukan bahwa terdapat perbedaan rata-rata hasil belajar siswa antara yang

mengikuti pembelajaran dengan bahan ajar komik berbasis cerita rakyat dan siswa yang tidak menggunakan bahan ajar komik berbasis cerita rakyat.

Saran

Setelah melakukan penelitian dan pengembangan, peneliti memberikan saran pemanfaatan produk sebagai berikut.

1. Bahan ajar komik berbasis cerita rakyat hendaknya menggunakan animasi gambar yang menarik dan berwarna kontras sehingga bahan ajar dapat digunakan dalam proses pembelajaran dengan efektif.
2. Bahan ajar komik berbasis cerita rakyat yang telah dikembangkan sudah valid dan layak digunakan namun masih terdapat beberapa kekurangan yaitu 1) pada tahap desain bahan ajar masih belum sesuai dengan kriteria materi cerita rakyat, 2) gambar kurang menarik perhatian siswa untuk menggunakan bahan ajar komik, sebaiknya menggunakan gambar animasi yang sesuai dengan materi tokoh cerita rakyat, 3) isi materi bahan ajar komik kurang menarik dan belum disederhanakan, sebaiknya mencari materi dari berbagai sumber. Dalam penelitian pengembangan selanjutnya, hendaknya memperhatikan semua tahapan pengembangan dan aspek kelayakan yang berpedoman pada BSNP dan melibatkan ahli materi dengan latar belakang konsep cerita rakyat dan ahli media dari ahli teknologi pendidikan, karena desain dan materi pada bahan ajar komik sangat membantu siswa baik dalam memahami materi juga meningkatkan hasil belajar siswa.
3. Bahan ajar komik berbasis cerita rakyat dapat digunakan sebagai upaya peningkatan hasil belajar aspek kognitif mata pelajaran Bahasa Indonesia siswa kelas IV SD dan bahan ajar ini dapat dijadikan contoh dalam pengembangan untuk materi-materi cerita rakyat daerah maupun materi-materi berkaitan. Untuk penelitian selanjutnya subyek penelitian dapat ditambah dan berasal dari populasi yang bervariasi sehingga hasil penelitian dapat lebih optimal.

Referensi

- Ambaryani & Airlanda, G. S. (2017). Pengembangan Media Komik Untuk Efektifitas dan Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Materi Perubahan Lingkungan Fisik. *Jurnal Pendidikan Surya Edukasi (JPSE)*. 3 (1), 19-28.
- Ariska, M., Wijayanti, R., & Liesdiani, M. (2020). Efektivitas penggunaan model pembelajaran discovery berbantuan media komik strip. *Jurnal Math Educator Nusantara: Wahana Publikasi Karya Tulis Ilmiah di Bidang Pendidikan Matematika*, 6(2), 149-162.
- Badan Standar Nasional Pendidikan (2008). *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan Sekolah Dasar Model Silabus Kelas V*. Jakarta: BSNP Departemen Pendidikan Nasional.
- Danaswari, R. W., Roviati, E., & Kartimi. (2013). Pengembangan Bahan Ajar dalam Bentuk Bahan ajar Komik untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas X SMAN 9 Cirebon pada Pokok Bahasan Ekosistem. *Jurnal Scientiae Educatia*, 2(2). 1-17.
- Erfinawati (2019). Tema dan Amanat Cerita Rakyat Tripa Makmur Kabupaten Nagan Raya. *Serambi Konstruktivis*. 1 (3), 8-15.
- Fahyuni, E. F., & Fauji, I. (2017). Pengembangan Komik Akidah Akhlak Untuk Meningkatkan Minat Baca dan Prestasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Halaqa: Islamic Education Journal*. 1(1). 17-26.
- Illahi, M. T. (2012). *Pembelajaran Discovery Strategi & Mental Vocational Skill*. Jogjakarta: DIVA Press.
- Jailani, I. (2015). Pengembangan Bahan ajar Komik Pembelajaran Matematika Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa Kelas V. *Jurnal Prima Edukasia*, 3(1), 84-96.
- Kusumam, A., Mukhidin., & Hasan, B. (2016). Pengembangan Bahan Ajar Mata Pelajaran Dasar dan Pengukuran Listrik Untuk Sekolah Menengah Kejuruan. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, 23 (1), 28 -39.
- Leryan, L. P. A., Damringtyas, C. P., Hutomo, M. P., & Printina, B. I. (2018). the Use of Canva Application as an Innovative Presentation Bahan ajar Learning History. *Prosiding Seminar Nasional FKIP*, 190-203.

- Maharsi, I. (2011). *Komik, Dunia Kreatif Tanpa Batas*. Yogyakarta: Kata Buku.
- Muktadir, A. & Darmansyah, A. (2021). Pengembangan Bahan Ajar Komik Berbasis Cerita Rakyat Bengkulu di SD. *Jurnal PGSD: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*. 14 (2), 153-159.
- Retnawati, H. (2016). *Analisis Kuantitatif Instrumen Penelitian (Panduan Peneliti, Mahasiswa, Dan Psikometrian)*. Yogyakarta: Parama Publishing.
- Roslina, S. A. P. (2017). Pengaruh Penggunaan Bahan ajar Komik Matematika Dengan Bantuan *Power Point* Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Matematika Siswa di SMK Istiqlal Delitua. *Journal Mathematics and Science*, 3(1), 91-100.
- Saputra, E.W, & Yohana. (2019). Penerapan Model Pembelajaran *Discovery Learning* (DL) untuk Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V SD. *Jurnal Mitra Pendidikan (JMP Online)*. 3 (11), 1465-1475.
- Setiyawati, E., Muktadir, A & Parmadie, B. (2022). Pengembangan Bahan Ajar Buku Cerita Rakyat Bergambar Berbasis Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Kajian Pendidikan Dasar (Kapedas)*, 1(2), 108-120.
- Suhana, C. (2014). *Konsep Strategi Pembelajaran (Edisi ke-4)*. Bandung: PT Refika Aditama.
- Sumayana, Y. (2017). Pembelajaran Sastra di Sekolah Dasar Berbasis Kearifan Lokal (Cerita Rakyat). *Mimbar Sekolah Dasar*. 4 (1), 21-28.
- Sholeh, M., Rachmawati, R. Y., & Susanti, E. (2020). Penggunaan Aplikasi Canva Untuk Membuat Konten Gambar Pada Bahan Ajar Sosial Sebagai Upaya Mempromosikan Hasil Produk UKM. *SELAPARANG Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 4(1), 430-440.
- Tanjung, R. E., & Faiza, D. (2019). Canva Sebagai Bahan ajar Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Dasar Listrik dan Elektronika. *Jurnal Vokasional Teknik Elektronika dan Informatika*, 7(2), 79-85.
- Triatma, I.N. (2016). Minat Baca Pada Siswa Kelas VI Sekolah Dasar Negeri Delegan 2 Prambanan Sleman Yogyakarta. *E-Jurnal Prodi Teknologi Pendidikan*. 5 (6), 166-178.
- Wahyudi, B.S., Hariyadi, S., & Hariani, S.A., (2014), Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Model Problem Based Learning Pada Pokok Bahasan Pencemaran Lingkungan Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas X SMA Negeri Grujugan Bondowoso, *Jurnal Pengajaran MIPA*, 3 (3), 83-92.
- Winarni, E.W. (2018). *Teori dan Praktik Penelitian Kuantitatif Kualitatif Penelitian Tindakan Kelas (PTK) Reseach And Development (R&D)*. Jakarta: Bumi Aksara.