

Pengembangan Bahan Ajar Cerita Rakyat Daerah “Sosokan Taba” Berbasis Karikatur untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SDN 03 Kepahiang

Levi Lasmini^①, Abdul Muktadir^②, Bambang Parmadi^③

SD Negeri 03 Kepahiang, Bengkulu, Indonesia^①

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

Program Studi PGSD, FKIP, Universitas Bengkulu, Indonesia^③

levirolly@yahoo.com^①, abdulmuktadir@unib.ac.id^②, bparmadie@unib.ac.id^③

ABSTRACT

Article Information:

Reviewed:

07 Agustus 2025

Revised:

11 September 2025

Available Online:

29 September 2025

The purpose of this study was to develop, describe the level of feasibility, find out the user's response and find out the effectiveness of the caricature-based local folklore "Sosokan Taba" to improve learning outcomes for fourth grade students at SDN 03 Kepahiang". The type of research used is research and development (Research and development). The research model in the development of teaching materials is the ADDIE model. The type of data used is quantitative and qualitative data using instruments in the form of interviews, needs analysis questionnaires, questions, expert validation sheets and user response questionnaires. Based on the results of the study it can be concluded that the teaching materials that have been developed are suitable for use as teaching materials in class IV Indonesian content. The results of expert validation were 0.93 from material expert validation and 0.94 from design expert validation, and 0.95 from linguist validation. The user response was very good because the results of the class IV teacher questionnaire analysis showed a percentage of 94% with very good criteria. Meanwhile, the responses from students obtained a percentage of 94% with very good criteria. The teaching materials developed are effective for improving the learning outcomes of fourth grade students at SD Negeri 03 Kepahiang. This is based on the results of the average value of the experimental class that uses cartoon-based teaching materials to obtain a value of 75.08 while the control class obtains a value of 72.5 so that there is a significant difference between the control class and the experimental class.

Correspondence E-mail:
levirolly@yahoo.com

Keywords: Folklore Teaching Materials, Caricatures, Learning Outcomes.

Pendahuluan

Pendidikan dan kebudayaan merupakan dua hal yang saling terkait. Pendidikan secara praktis tidak dapat dipisahkan dengan nilai-nilai budaya. Salah satu kebudayaan yang menjadi ciri khas bangsa Indonesia adalah cerita rakyat. Di era globalisasi, arus perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi berkembang pesat. Perkembangan teknologi ini menjadi ancaman tersendiri bagi kebudayaan daerah terutama cerita rakyat. Pembelajaran cerita rakyat dalam muatan pengajaran bahasa Indonesia di sekolah dasar sangatlah penting. Hal ini dikarenakan dengan mempelajari cerita

rakyat, kita telah menanamkan nilai-nilai positif yang merupakan pembentukan karakter siswa. Selain itu, materi cerita rakyat memungkinkan kita menghadirkan kearifan lokal di lingkungan tempat tinggal siswa. Sejalan dengan itu, Inderasari et al., (2022) mengemukakan bahwa nilai-nilai karakter yang terkandung di dalam Cerita Rakyat itu sendiri, khususnya karakter cinta tanah air agar terus dilakukan, sehingga anak-anak dapat menjadi generasi penerus bangsa yang berkarakter dan berakhlak mulia. Senada dengan hal itu, Mukhlisina (2019) mengemukakan bahwasanya cerita rakyat sebagai bagian dari sastra lisan merupakan media yang efektif dalam menanamkan pendidikan karakter pada anak yang mana nilai pendidikan karakter harus ditanamkan kepada anak sejak dini sehingga dapat diimplementasikan dalam kehidupan sehari-hari.

Bahan ajar Bahasa Indonesia pada materi cerita rakyat yang ada di sekolah masih didominasi oleh cerita rakyat dari daerah lain. Dari hasil survey yang peneliti lakukan pada bulan Januari 2023, diketahui bahwa di perpustakaan SD Negeri 03 Kepahiang hanya terdapat sedikit buku cerita rakyat, cerita yang di sajikanpun berasal dari luar Kepahiang dan buku tersebut disajikan dalam bentuk buku cerita tanpa gambar. Sedangkan buku yang memuat cerita rakyat dari Kepahiang tidak tersedia. Padahal, menurut pendapat Anggara, Muktadir dan Winarni (2021) pada usia anak sekolah dasar, reaksi pertama anak-anak ketika menilai bacaan yang baik adalah mencari jumlah keseluruhan gambar dan warna yang ada pada buku itu karena semakin banyak gambar yang terpampang dalam buku itu, semakin baik pula nilai buku tersebut di mata mereka. Dalam penelitiannya, Ratnasari dan Zubaidah (2019) juga menjelaskan bahwa Gambar dalam buku cerita akan lebih efektif bagi anak dalam memahami cerita dibandingkan dengan cerita yang hanya berisi teks saja.

Dalam pengembangan bahan ajar, diperlukan kreativitas guru dalam mengkolaborasikan bahan ajar dengan gambar yang menarik. Penggunaan bahan ajar yang menarik dan memudahkan siswa dapat dikembangkan dengan menggunakan gambar karikatur. Media karikatur dapat digunakan dalam pembelajaran khususnya dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia. Karikatur adalah gambar menarik dan lucu, karikatur ini dapat memberikan semangat belajar untuk siswa dalam proses pembelajaran selain itu mengandung pesan moral. Hal ini diperkuat dengan pendapat Lestari (2020) bahwasanya gambar karikatur dapat dijadikan sebagai inspirasi dalam membuat karya tulis dikarenakan gambar karikatur yang mengandung unsur kelucuan dan bertujuan untuk menyindir serta menyampaikan pesan moral. Manfaat dari penggunaan karikatur dalam bahan ajar juga diperkuat oleh Vitriani, Fauziya dan Aryana (2022) dalam penelitiannya, bahwa karikatur adalah media pembelajaran kartun tokoh atau gambar lainnya yang menarik sehingga dapat membuat siswa mendapatkan ide kreatif dan minat menulis melalui karikatur. Senen et al., (2021) mengemukakan siswa cenderung menyukai buku bergambar berwarna dan divisualisasikan dalam bentuk realistik atau kartun yang mana perpaduan antara daya tarik tampilan foto, alur yang runtut, dan kemudahan pemahaman. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Anikina dan Yakimenko (2015) bahwa saat ini, dalam pendidikan, diperlukan ada transisi ke metode pembelajaran yang lebih interaktif, menarik, dan berdasarkan pengalaman.

Metode

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (Research and Development). Desain pengembangan yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah ADDIE.

Partisipan

Subjek penelitian pada penelitian ini terdiri 6 orang sebagai validator dalam aspek materi, bahasa dan desain untuk mengukur aspek kelayakan produk. Selanjutnya 2 orang guru sebagai responden untuk mengukur respon pengguna terhadap produk. Serta siswa kelas IV SDN 03 Kepahiang sebanyak 48 siswa yang terdiri 2 kelas, 1 kelas eksperimen berjumlah 24 siswa terdiri dari 13 perempuan dan 11 laki-laki, serta 1 kelas kontrol berjumlah 24 siswa terdiri dari 11 perempuan dan 13 laki-laki untuk mengukur efektivitas produk.

Instrumen

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari instrumen nontes yang terdiri dari lembar analisis kebutuhan, lembar validasi, angket respon siswa.

Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data dalam penelitian ini terdiri dari dokumen, angket, wawancara dan tes.

Teknik Analisis Data

Data yang dianalisis dalam penelitian ini adalah hasil validasi ahli atau pakar terhadap bahan ajar cerita rakyat berbasis karikatur. Analisis data yang digunakan pada penelitian ini adalah analisis deskriptif kualitatif dan statistik deskriptif.

Hasil

Penelitian pengembangan ini menghasilkan produk berupa Bahan ajar Cerita Rakyat Daerah “Sosokan Taba” Berbasis Karikatur Untuk Meningkatkan Hasil Belajar. Adapun tujuan pengembangan bahan ajar tersebut untuk meningkat hasil belajar peserta didik kelas IV. Penelitian dilaksanakan dari Januari sampai Mei 2023. Penelitian dilakukan dengan menggunakan penelitian pengembangan (*Reseach and development*) model ADDIE yang melalui lima tahapan penelitian yaitu Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluasi.

1. Pengembangan Bahan ajar Cerita Rakyat Daerah “Sosokan Taba” Berbasis Karikatur

Penelitian yang dilakukan diawali dengan kegiatan analisis dan desain. Tahap analisis melalui beberapa tahapan diantaranya : a) analisis kurikulum, b) analisis kebutuhan peserta didik dan guru dan c) Analisis ketersediaan buku cerita rakyat bergambar yang tersedia. Analisis kurikulum yang dilakukan dengan memetakan kompetensi dasar pada tema, subtema dan pembelajaran serta dengan menentukan indikator pembelajaran yang akan dicapai sebagai dasar untuk mengembangkan bahan ajar cerita rakyat daerah “Sosokan Taba” berbasis karikatur. Pengembangan bahan ajar ini dilakukan pada muatan pelajaran Bahasa Indonesia kelas IV semester 2 pada tema 8. Daerah tempat tinggalku.

Analisis kebutuhan guru terhadap bahan ajar dilaksanakan di SD Negeri 03 Kepahiang. Berdasarkan hasil wawancara dan angket yang dibagikan, peneliti menemukan bahwa didapatkan bahwa guru hanya menggunakan buku tema dan buku LKS untuk proses pembelajaran, dimana pada buku cetak tersebut materi pada cerita rakyat tidak ada yang berorientasi pada cerita rakyat Kepahiang. Selain itu guru juga tidak pernah membuat bahan ajar yang sesuai dengan kebutuhan siswa, apa lagi bagaimana cara mengembangkan bahan ajar yang mampu menarik minat belajar siswa. Selain itu, guru belum pernah mengembangkan bahan ajar yang berkaitan dengan karikatur. Guru berpendapat bahwa perlu ada pengembangan bahan ajar yang berbasis kearifan lokal dengan buku cerita rakyat gambar dari Kepahiang yang diharapkan mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik selain itu juga dapat mengenalkan peserta didik kepada karikatur.

Tahap analisis kebutuhan peserta didik terhadap bahan ajar muatan pelajaran bahasa Indonesia dilaksanakan tanggal 13 Januari 2023. Melalui angket yang diberikan, diperoleh data sebagai berikut:

Tabel 1 Hasil Analisis Kebutuhan Peserta Didik terhadap Bahan ajar

No.	Indikator	Jumlah Peserta Didik yang Menjawab (Ya)	Persentase
1.	Indikator 1	19	79 %
2.	Indikator 2	17	71%
3.	Indikator 3	3	13%
4.	Indikator 4	3	13%
5.	Indikator 5	24	100%
6.	Indikator 6	24	100%
7.	Indikator 7	3	13%
8.	Indikator 8	1	4%
9.	Indikator 9	2	8%
10.	Indikator 10	24	95%
11.	Indikator 11	24	100%
12.	Indikator 12	24	100%
13.	Indikator 13	2	8%
14.	Indikator 14	17	71%
15.	Indikator 15	17	71%

2. Merancang Bahan ajar Cerita Rakyat Daerah “Sosokan Taba” Berbasis Karikatur

a. Kelayakan isi / materi

Kelayakan isi bertujuan untuk memeriksa bahan ajar yang dikembangkan sehingga sesuai dengan materi yang akan diajarkan pada saat proses pembelajaran.

b. Kebahasaan

Kebahasaan bertujuan untuk memeriksa bahan ajar yang dikembangkan dari segi kalimat, penulisan, dan bahasa yang digunakan. Dalam mengembangkan bahan ajar peneliti harus memperhatikan aspek kebahasaan yang digunakan sehingga siswa tidak kesulitan dalam mengerjakan tugas yang terdapat didalam bahan ajar. Bahasa yang digunakan sebaiknya sesuai dengan ebi (ejaan bahasa indonesia) dan struktur penulisan yang tepat.

c. Kemenarikan penyajian / desain

Kemenarikan penyajian bertujuan untuk membuat bahan ajar yang dikembangkan dapat menarik minat belajar siswa.

d. Memperhatikan struktur bahan ajar

Memperhatikan struktur bahan ajar merupakan akhir dari penyusunan bahan ajar. Struktur ini terdiri dari cover depan, daftar isi, kata pengantar, kompetensi dasar, tujuan pembelajaran, petunjuk pengerjaan bahan ajar, soal, kunci jawaban, dan daftar pustaka.

3. Kelayakan Bahan ajar Cerita Rakyat Daerah “Sosokan Taba” Berbasis Karikatur

a. Data Validasi Ahli

1) Validasi Ahli Materi

Tujuan dari validasi materi adalah untuk mengetahui Kesesuaian KI, KD, indikator, tujuan pembelajaran, isi, materi pembelajaran, kebermanfaatan buku cerita, kebenaran dan keakuratan materi, merangsang untuk berpikir kritis, kreatif, dan inovatif, kontekstual, materi menarik, disajikan secara menarik (runtut, koheren, lugas, mudah dipahami, dan interaktif), sehingga keutuhan makna yang ingin disampaikan dapat terjaga dengan baik.

2) Validasi Ahli Desain

Tabel 2 Hasil Validitas Ahli Desain

No.	Aspek Penilaian	Nilai Validator		Skala Rater		Σs	n(c-1)	V	Keterangan
		I	II	S1	S2				
1.	Kesesuaian jenis huruf	2	3	1	2	3	6	0,50	Sedang
2.	Kesesuaian ukuran huruf	2	3	1	2	3	6	0,50	Sedang
3.	Kesesuaian ilustrasi gambar dengan cerita	3	3	2	2	4	6	0,67	Sedang
4.	Kesesuaian latar belakang setiap halaman	2	2	1	1	2	6	0,33	Kurang Valid
5.	Kesesuaian teks dengan warna	2	2	1	1	2	6	0,33	Kurang Valid
6.	Ketepatan bentuk teks dengan warna	2	2	1	1	2	6	0,33	Kurang Valid
7.	Ketepatan bentuk teks dengan gambar	3	2	2	1		6	0,50	Sedang
8.	Struktur penulisan sesuai dengan Permendikbud No.8 tahun 2016	3	3	2	2	4	6	0,67	Sedang
9.	Keseimbangan tata letak gambar	3	2	2	1	3	6	0,50	Sedang
10.	Pemilihan warna sesuai dengan tahap perkembangan peserta didik	3	3	2	2	4	6	0,67	Sedang
11.	Desain sampul menarik dan menggambarkan isi buku cerita rakyat bergambar	3	2	2	1	3	6	0,50	Sedang
12.	Ilustrasi pada kulit depan buku mencerminkan isi buku	3	3	2	2	4	6	0,67	Sedang
13.	Tampilan tata letak unsur kulit buku sesuai/harmonis dan memiliki kesatuan (unity).	2	2	1	1	2	6	0,33	Kurang Valid
14.	Pemberian warna pada unsur tata letak harmonis dan dapat memperjelas fungsi.	2	3	1	2	3	6	0,50	Sedang
15.	Ukuran buku sesuai dengan tingkat perkembangan usia dan materi/konten buku.	3	3	2	2	4	6	0,67	Sedang
Rata -Rata		2,53	2,53	1,53	1,53	3,07	6,00	0,51	Sedang

4. Pembakuan Instrumen Soal

a. Validasi isi butir soal

Perolehan rata-rata validator I dan II adalah sebesar sebesar 0,81. Selanjutnya hasil tersebut dikonversikan pada tingkat pencapaian produk mendapat kriteria Sangat Valid. Sedangkan terdapat 2 soal dengan kriteria Kurang Valid, soal dengan kriteria tersebut bisa diperbaiki kembali atau di buang sehingga tersisa soal yang benar-benar valid dapat digunakan untuk mengukur kemampuan siswa pada *pretest* dan *posttest*. Secara keseluruhan dapat disimpulkan hasil validasi terhadap soal yang akan di gunakan untuk *pretest* dan *posttest*, untuk digunakan untuk mengukur kemampuan siswa dan tidak perlu direvisi kembali.

b. Uji Validitas Soal

Korelasi butir soal termasuk dalam kategori yidak valid. Soal yang tidak valid tidak digunakan karena item soal tersebut tidak dapat digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa, sehingga tidak dapat diujikan kepada siswa.

c. Reliabilitas

Tabel 3 Uji Reliabilitas Soal

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
0,849	16

Hasil perhitungan menunjukkan koefisien reliabilitas untuk reliabilitas soal *pretest* sebesar 0,849 sehingga dapat disimpulkan bahwa instrumen yang digunakan reliabel dengan interpretasi pada level Tinggi.

d. Taraf Kesukaran

Tabel 4 Taraf Kesukaran Soal

Butir Item	ΣB	ΣP	TK	Kategori
1	17	25	0.68	Sedang
2	2	25	0.08	Sukar
3	14	25	0.56	Sedang
4	17	25	0.68	Sedang
5	1	25	0.04	Sukar
6	8	25	0.32	Sedang
7	17	25	0.68	Sedang
8	1	25	0.04	Sukar
9	7	25	0.28	Sukar
10	10	25	0.40	Sedang
11	11	25	0.44	Sedang
12	8	25	0.32	Sedang
13	8	25	0.32	Sedang
14	9	25	0.36	Sedang
15	16	25	0.64	Sedang
16	5	25	0.20	Sukar

e. Uji Daya Beda

Dari 16 soal butir soal pilihan ganda yang diujikan terdapat sebanyak 11 butir soal dalam kategori cukup, 5 butir soal dalam kategori jelek.. Untuk soal yang memiliki soal daya beda yang cukup berarti soal tersebut dapat diterima artinya soal tersebut mempunyai kemampuan untuk membedakan antara peserta didik yang sudah paham dan belum terkait materi yang diujikan, dan untuk soal yang memiliki daya beda yang tidak memadai atau lemah sebaiknya tidak digunakan untuk ujian atau dibuang.

5. Respon Pengguna Terhadap Bahan ajar Cerita Rakyat “Sosokan Taba” Berbasis Karikatur.

Tabel 5 Respon Guru

Aspek yang Dinilai	Respon Guru	
	Guru 1	Guru 2
Kesesuaian dengan Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar aspek pengetahuan	4	4
Kesesuaian dengan Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar aspek keterampilan	4	4
Kesesuaian antara indikator dengan kompetensi dasar	4	4

Kesesuaian isi dan materi buku cerita rakyat berbasis karikatur dengan tingkat perkembangan peserta didik	4	4
Kebermanfaatan buku cerita rakyat berbasis karikatur dalam mempermudah pemahaman membaca peserta didik	4	4
Kebermanfaatan buku cerita rakyat berbasis karikatur dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik	4	4
Keefektifan kalimat, kebakuan istilah, dan Penggunaan tata bahasa sesuai dengan PUEBI	4	4
Kesesuaian pemilihan warna sesuai dengan tahap perkembangan peserta didik serta mudah dipahami oleh peserta didik	3	3
Kesesuaian jenis huruf, ukuran huruf serta kesesuaian teks dengan warna dan gambar	3	3
Kesesuaian ilustrasi gambar dengan cerita serta keseimbangan tata letak gambar	3	4
Desain sampul menarik dan menggambarkan isi buku cerita rakyat bergambar	4	4
Jumlah Skor	41	42
Skor	93%	95%
Skor Rata-Rata	94%	

Tabel 6 Hasil Respon Siswa Terhadap Bahan Ajar

No.	Siswa/ Responden	Hasil	
		Jumlah Skor	Skor
1.	0,88	0,88	0,88%
2.	0,96	0,96	0,96%
3.	0,94	0,94	0,94%
4.	0,96	0,96	0,96%
5.	0,96	0,96	0,96%
6.	0,92	0,92	0,92%
7.	0,96	0,96	0,96%
8.	0,96	0,96	0,96%
9.	0,94	0,94	0,94%
10.	0,92	0,92	0,92%
11.	0,96	0,96	0,96%
12.	0,96	0,96	0,96%
13.	0,96	0,96	0,96%
14.	0,94	0,94	0,94%
15.	0,94	0,94	0,94%
16.	0,96	0,96	0,96%
17.	0,92	0,92	0,92%
18.	0,96	0,96	0,96%
19.	0,94	0,94	0,94%
20.	0,96	0,96	0,96%
21.	0,94	0,94	0,94%
22.	0,96	0,96	0,96%
23.	0,96	0,96	0,96%
25.	0,96	0,96	0,96%
Rata-Rata		0,94%	

6. Uji Normalitas

Berdasarkan hasil perhitungan menunjukkan bahwa hasil belajar siswa pada kelas kontrol memiliki nilai signifikan *pretest* 51,38 sedangkan *posttest* 58,46. Sedangkan pada kelas eksperimen memiliki nilai signifikan *pretest* 93,6 sedangkan *posttest* 30,8. Kriteria pengujian yang digunakan untuk taraf signifikan $\alpha = 5\%$ Jika χ^2 hitung $< \chi^2$ tabel maka data tersebut berdistribusi normal dan sebaliknya jika χ^2 hitung $\geq \chi^2$ tabel maka data tersebut tidak berdistribusi normal. Pada tabel diatas menyatakan bahwa uji normalitas pada kelas kontrol maupun kelas eksperimen untuk taraf signifikan $\alpha = 5\%$, χ^2 tabel = 11,070. Nilai signifikan secara keseluruhan lebih besar dari χ^2 tabel, artinya data *pretest* dan *posttest* pada hasil belajar siswa di kelas kontrol maupun kelas eksperimen berdistribusi normal.

7. Uji t

Tabel 7 Uji-T *Pretest* Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen

Independent Samples Test						
Levene's Test for Equality of Variances						
		F	Sig.	T	Df	Sig. (2- tailed)
Hasil Belajar	Equal variances assumed	4,780	0,034	-0,622	46	0,537
	Equal variances not assumed			-0,622	43,184	0,537

Berdasarkan perhitungan SPSS uji-t nilai pretest dapat diketahui besarnya t hitung adalah 0,537. Kemudian skor thitung tersebut dikonsultasikan dengan nilai t tabel pada taraf signifikan 5% dan dk 46. Skor t tabel pada taraf signifikan 5% dan dk 46 adalah 2,013. Hal itu menunjukkan bahwa skor t hitung lebih kecil dari skor t tabel ($0,537 < 2,013$). Berdasarkan hasil perhitungan dapat disimpulkan bahwa tidak ada perbedaan kemampuan belajar awal antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Apabila hasil posttest siswa menunjukkan perbedaan, maka perbedaan hasil belajar tersebut dikarenakan oleh proses perlakuan dengan menggunakan bahan ajar cerita rakyat “Sosokan Taba” berbasis Karikatur.

Pembahasan

1. Pengembangan Bahan Ajar Buku Cerita Rakyat Bergambar Berbasis Karikatur untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas IV Sekolah Dasar

Kosasih (2022: 5) mengemukakan bahwa jika ditinjau dari segi pendaayagunaannya, bahan ajar dibedakan menjadi dua macam yaitu bahan ajar yang didesain, artinya bahan ajar yang secara khusus dikembangkan sebagai komponen sistem instruksional dalam rangka mempermudah kegiatan belajar mengajar yang formal dan direncanakan secara sistematis. Misalnya; buku teks, buku referensi, buku cerita, surat kabar dan sebagainya yang khusus dirancang untuk mencapai tujuan pendidikan. Selanjutnya bahan ajar yang dimanfaatkan atau yang tidak secara khusus dirancang untuk keperluan instruksional, tetapi telah tersedia dan dapat diperoleh karena memang sudah ada di alam dan lingkungan sekitar, serta dapat digunakan untuk kepentingan belajar. bahan ajar ini dibedakan menjadi : bahan ajar cetak, bahan ajar non cetak, bahan ajar berupa fasilitas, bahan ajar berupa lingkungan hidup.

2. Kelayakan Pengembangan Bahan Ajar Buku Cerita Rakyat Bergambar Berbasis Karikatur untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas IV Sekolah Dasar

Standar kelayakan isi buku nonteks pelajaran harus mencakup aspek kesesuaian untuk pengayaan sikap, pengetahuan, dan keterampilan peserta didik serta sesuai dengan konteks (lingkungan peserta didik). Bagian isi buku juga harus memuat aspek materi, kebahasaan dan desain. Untuk itu, Bahan ajar buku cerita rakyat bergambar berbasis karikatur yang dikembangkan telah divalidasi melalui 2 tahap yaitu meliputi validasi materi dan bahasa serta validasi desain oleh ahli bahasa, ahli materi dan ahli desain.

3. Respon Pengguna Terhadap Bahan Ajar Buku Cerita Rakyat Bergambar Berbasis Karikatur untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas IV Sekolah Dasar

Dari hasil angket respon peserta didik dapat disimpulkan bahwa buku cerita rakyat bergambar berbasis karikatur yang dikembangkan memiliki tampilan desain yang menarik dari segi tampilan, penempatan tata letak, perpaduan gambar dan tulisan serta pemilihan jenis huruf dan ukurannya. Sedangkan dari aspek materi yang disajikan sudah membantu peserta didik untuk mengingat dan mencapai tujuan pembelajaran.

4. Efektivitas Pengembangan Bahan Ajar Buku Cerita Rakyat Bergambar Berbasis Karikatur untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas IV Sekolah Dasar

Hasil belajar peserta didik kelas IV pada kelas eksperimen pada aspek pengetahuan (cognitive) mendapatkan nilai tes awal dengan rata-rata 48,03 dengan nilai tertinggi 73 dan nilai terendah 9.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan bahan ajar buku cerita rakyat bergambar berbasis karikatur dengan materi menemukan tokoh dalam cerita fiksi pada peserta didik kelas IV di SD Negeri 03 Kepahiang, maka disimpulkan bahwa:

1. Bahan ajar buku cerita rakyat bergambar berbasis karikatur dikembangkan dengan susunan halaman cover depan, Halaman Judul, Kata pengantar, Petunjuk penggunaan buku, Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar, Tahukah kamu, Daftar isi, Bagian isi, Soal latihan, Amanat, Daftar rujukan, Glosarium, Profil penulis, Halaman cover belakang. Karakteristik dari cerita rakyat yang dikembangkan adalah penyajian gambar berupa gambar karikatur sehingga lebih menarik sekaligus mengenalkan peserta didik dengan karikatur.
2. Bahan ajar buku cerita rakyat bergambar berbasis karikatur layak untuk digunakan sebagai bahan ajar dalam muatan Bahasa Indonesia kelas IV materi menemukan tokoh dalam cerita fiksi. Karena berdasarkan persentase hasil validasi ahli yang dapat diuraikan sebagai berikut: 93% dari validasi ahli materi, 94% dari validasi desain, serta 95% dari validasi ahli bahasa.
3. Respon pengguna terhadap bahan ajar buku cerita rakyat bergambar 106 berbasis karikatur sangat baik. Hal ini ditunjukkan dengan hasil analisis angket yang dibagikan kepada guru kelas IV dengan persentase aspek kemenarikan 94%, aspek materi 75%, aspek bahasa 88% dan aspek pemilihan cerita 94%. Sedangkan untuk respon pengguna dari peserta didik ditunjukkan dengan persentase hasil sebagai berikut; aspek kemenarikan 83%, aspek materi 86%, aspek bahasa 82% dan aspek pemilihan cerita 82%.
4. Bahan ajar buku cerita rakyat bergambar berbasis karikatur efektif untuk meningkatkan hasil belajar dalam aspek psikomotor kelas eksperimen dengan nilai rata-rata 82,81 peserta didik kelas IV SD Negeri 03 Kepahiang.
5. Bahan ajar buku cerita rakyat bergambar berbasis karikatur efektif untuk meningkatkan hasil belajar dalam aspek kognitif kelas eksperimen dengan nilai rata-rata 76 peserta didik kelas IV SD Negeri 03 Kepahiang

Saran

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan yang telah dilakukan, beberapa saran yang dapat peneliti kemukakan adalah sebagai berikut:

1. Pengembangan bahan ajar buku cerita rakyat bergambar berbasis karikatur kedepannya agar lebih bisa menitikberatkan pada ciri khas gambar karikatur itu sendiri yang mengandung humor serta unik.
2. Pengembangan bahan ajar buku cerita rakyat bergambar berbasis karikatur kedepannya tidak hanya mendapatkan respon dari guru dan siswa yang ada di SDN 03 Kepahiang, tetapi juga respon dari sekolah lain sehingga bahan ajar yang dikembangkan dapat menyesuaikan dengan kebutuhan yang ada di sekolah lain.
3. Pengembangan bahan ajar buku cerita rakyat bergambar berbasis karikatur kedepannya tidak hanya dilakukan uji coba kepada siswa SDN 03 Kepahiang, tetapi juga dilakukan uji coba di sekolah lain.
4. Pengembangan bahan ajar buku cerita rakyat bergambar berbasis karikatur kedepannya bisa dilakukan proses penyebarluasan sehingga tidak hanya sebagai bahan ajar yang ada di SDN 03 Kepahiang tetapi juga sebagai bahan ajar di sekolah lain.
5. Pengembangan bahan ajar buku cerita rakyat tidak hanya menggunakan model pengembangan ADDIE tetapi juga menggunakan model pengembangan lain seperti 4D sehingga pengembangan sampai tahapan Disseminate (Penyebarluasan).

Referensi

- Anggara, Y. A., MuktaDir, A., & Winarni, E. W. (2021). *Pengembangan Bahan ajar Cerita Rakyat Berbasis Komik Untuk Penanaman Hasil belajar Siswa Sekolah Dasar Kabupaten Rejang Lebong. Jurnal Pembelajaran dan Pengajaran Pendidikan Dasar*, 4(2), 30-42
- Anikina, O. V., & Yakimenko, E. V. (2015). *Edutainment as a modern technology of education. Procedia - Social and Behavioral Science*, 166, 475-479. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2014.12.558>

- Inderasari, O. P., Liastamin, A., Putri, E. M., Ismi, H., Hawariani, H., Saputra, H., & Putra, Y. (2022). *Pengembangan Karakter Anak Melalui Literasi Budaya Berbasis Cerita Rakyat Ntb Bermitra JMM (Jurnal Masyarakat Mandiri)*, 6(2), 1168-1182.
- Kosasih, (2022). *Pengembangan Bahan ajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Lestari, I. (2020). *Pengembangan Bahan ajar Menulis Teks Anekdote dengan Gambar Karikatur untuk Siswa Kelas X Sekolah Menengah Kejuruan. BASINDO: jurnal kajian bahasa, sastra Indonesia, dan pembelajarannya*, 4(2), 254-263.
- Mukhlisina, I. (2019). *Analisis Muatan Nilai Karakter Pada Cerita Rakyat Pulau Sumatra Berdasarkan Penguatan Pendidikan Karakter. Jurnal Pemikiran dan Pengembangan Sekolah Dasar (JP2SD)*, 7(2), 142-150.
- Ratnasari, E. M., & Zubaidah, E. (2019). *Pengaruh penggunaan buku cerita bergambar terhadap kemampuan berbicara anak. Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 9(3), 267-275.
- Senen, A., Sari, Y. P., Herwin, H., Rasimin, R., & Dahalan, S. C. (2021). *The Use of Photo Comics Media: Cypriot Journal of Educational Sciences*, 16(5), 2300-231
- Vitriani, A., San Fauziya, D., & Aryana, S. (2022). *Penggunaan Media Karikatur Berbasis Aplikasi Ibis Paint X Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 5(1), 87-100.