

Pengembangan Media Komik Berbasis Kearifan Lokal untuk Menentukan Pesan dalam Dongeng pada Siswa Sekolah Dasar

Suwarti¹, Alfi Laila^{2*}, & Erwin Putera Permana³

^{1,2,3}**Universitas Nusantara PGRI Kediri, Kediri, Indonesia**

*Email & Phone: alfilaila@unpkediri.ac.id +6282138872204

Submitted: 2020-07-16

DOI: 10.23917/ppd.v7i2.11553

Accepted: 2020-12-08

Published: 2020-12-20

Keywords:	Abstract
<p>Comic Fairytale Kediri local wisdom Decipher messages</p>	<p><i>This study aims to; (1) do need assesment of students and teachers for the development of learning media in form of comic; (2) do validation by media experts, material experts, and language experts; (3) examine the effectiveness of the developed comic toward enhancement of the ability to decipher messages in fairy tales. This research and development applied ADDIE (Analysis, Design, Develop, Implement, Evaluate) model. The population of this study is 3rd grade students of SDN Sukorame 2 Elementary School. Data collection methods by observation, interview, questionnaire and documentation. Evaluation of the validity of instructional media involved of five material experts and media experts. The result of this study find: (1) Teachers and students need the development of comic based on local wisdom. (2) The validation score by the material expert is 89%, by the media expert is 82%, and by the language expert is 84.44%. (3) The effectiveness of developed comic can be seen from the questionnaire and pre-post test result. The pretest score is 68 and the posttest score is 84. Meanwhile the teacher questionnaire score is 92% and student questionnaire score is 93.75%. Based on these results, the comic developed is needed for students and teachers, very valid, and very effective.</i></p>

PENDAHULUAN

Keragaman bahasa daerah yang dimiliki Indonesia tersebar di seluruh Nusantara dari Sabang sampai Merauke. Bahasa daerah masih digunakan dalam kehidupan sehari-hari oleh masyarakat Indonesia. Meskipun demikian, penggunaan Bahasa Indonesia tidak boleh terlepas dari kehidupan sehari-hari. Hal ini menunjukkan pentingnya bahasa Indonesia sebagai bahasa pemersatu bangsa. Untuk berdialog dengan warga yang memiliki bahasa daerah berbeda, lazimnya menggunakan Bahasa Indonesia guna memudahkan dalam berkomunikasi.

Bahasa Indonesia merupakan salah satu mata pelajaran yang penting dalam pendidikan. Sesuai dengan Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 24 Tahun 2009 Pasal 25 tentang Bendera, Bahasa, dan Lambang Negara serta Lagu Kebangsaan, menyatakan bahwa Bahasa Indonesia berfungsi sebagai jati diri bangsa, kebanggaan nasional, sarana pemersatu berbagai suku bangsa, sarana komunikasi antardaerah dan

antarbudaya daerah. Hal ini menunjukkan betapa pentingnya Bahasa Indonesia untuk diajarkan kepada siswa.

Sebagai sarana komunikasi, bahasa diajarkan mulai dari dini hingga di Perguruan Tinggi. Umumnya anak usia dini hingga anak sekolah dasar menyukai cerita fantasi berupa dongeng yang diceritakan oleh orang tua mereka maupun mendengarkan dari guru saat di sekolah.

Salah satu materi yang terdapat di dalam mata pelajaran bahasa Indonesia adalah tentang dongeng. Istilah dongeng dipahami sebagai cerita rakyat yang belum pasti kebenarannya. Dongeng dipandang sebagai cerita fantasi yang memiliki misi untuk memberikan pelajaran moral (Nurgiyantoro, 2013:198-200). Kemunculan dongeng selain berfungsi untuk memberikan hiburan, juga sebagai sarana untuk mewariskan nilai-nilai yang diyakini kebenarannya oleh masyarakat pada waktu itu. Dongeng dan berbagai cerita rakyat dipandang sebagai satu-satunya sarana yang ampuh untuk mewariskan nilai-nilai, sehingga dengan misi yang sedemikian rupa dongeng mengandung ajaran moral. Setiap daerah pasti memiliki dongeng tersendiri yang diturunkan secara lisan maupun tulisan. Dongeng yang diceritakan kepada anak pasti memiliki pesan moral yang terkandung didalamnya.

Salah satu unsur intrinsik yang terdapat dalam dongeng yaitu pesan atau amanat. Cerita dalam dongeng memiliki pesan-pesan yang berguna dalam kehidupan sehari-hari. Pesan adalah harapan atau maksud yang hendak disampaikan dalam suatu dongeng kepada pendengar atau pembaca (Kosasih, 2013:222; Nurgiyantoro, 2007:46).. Untuk mengetahui pesan dalam dongeng, pembaca harus membaca atau mendengar dongeng hingga tuntas. Dongeng yang terdapat di Indonesia berasal dari kearifan lokal masing-masing daerah sehingga pesan moral yang didapatkan sesuai dengan kebiasaan sehari-hari masyarakat. Sebagai contoh pesan moral dari cerita rakyat Malin Kundang yang berasal dari Sumatra Barat yaitu wajib menghargai dan mengormati orang tua. Selanjutnya cerita dari Jawa Timur, Keong Mas, juga memberi pesan moral bahwa kebenaran akan mengalahkan kejahatan atau kebatilan. Pesan moral yang disampaikan oleh cerita dari daerah yang berbeda sesuai dengan budaya suatu masyarakat.

Budaya suatu masyarakat tidak dapat di pisahkan dari bahasa masyarakat itu sendiri. Salah satu contoh budaya dari suatu masyarakat yaitu kearifan lokal. Kearifan lokal diwariskan secara turun temurun dari satu generasi ke generasi melalui cerita dari mulut ke mulut. Kearifan lokal adalah identitas atau kepribadian sebuah bangsa yang mampu menyerap, bahkan mengolah kebudayaan yang berasal dari luar/bangsa lain menjadi watak dan kemampuan sendiri (Wibowo, 2015:17;Istiawati, 2016:5;Ratna, 2011:94). Kearifan lokal ada di dalam cerita rakyat, peribahasa, lagu, dan permainan rakyat. Kearifan lokal sebagai suatu pengetahuan yang ditemukan oleh masyarakat lokal tertentu melalui kumpulan pengalaman dalam mencoba dan diintegrasikan dengan pemahaman terhadap budaya dan keadaan alam suatu tempat. Setiap daerah di nusantara memiliki kearifan lokal masing-masing. Kearifan lokal dapat berupa budaya (nilai, norma, etika, kepercayaan, adat istiadat, hukum adat, dan aturan-aturan khusus). Bentuk kearifan lokal diungkapkan dalam bentuk kata-kata bijak, berupa nasehat, pepatah, syair, pantun, folklore; aturan, prinsip, norma, dan tata aturan; upacara tradisi atau ritual; serta kebiasaan yang terlihat dalam kehidupan sehari-hari dalam pergaulan sosial (Haryanto, 2013:368;Ratna, 2011:95;Wahyudi, 2014:13). Kearifan lokal dapat diterapkan dalam pembelajaran siswa sekolah dasar, salah satunya pada materi dongeng di kelas III.

Pada siswa kelas III, terdapat kompetensi dasar 3.8. Menguraikan pesan dalam dongeng yang disajikan secara lisan, tulis, dan visual dengan tujuan untuk kesenangan. Dongeng dapat digunakan sebagai sarana untuk melestarikan kearifan lokal. Masing-masing daerah memiliki cerita rakyatnya sendiri. Begitu juga Kabupaten/Kota Kediri. Dengan adanya dongeng maka nilai, norma, etika, kepercayaan suatu daerah dapat diwariskan. Akan tetapi pada kenyataannya sebagian besar siswa mendapatkan nilai yang

rendah dalam menguraikan pesan yang terdapat di dalam dongeng. Proses belajar mengajar menjadi tidak kondusif dikarenakan siswa bosan dengan cara mengajar yang menggunakan metode ceramah menggunakan teks dongeng yang ada di buku tematik sebagai medianya.

Kebosanan siswa dalam belajar berimbas pada tidak pahamnya siswa terhadap materi menguraikan pesan dalam dongeng. Hal ini menyebabkan hasil belajar siswa menjadi rendah, yaitu dengan nilai rata-rata sebesar 68. Data hasil belajar diperoleh dari wawancara dengan guru kelas pada waktu observasi. Hasil wawancara menunjukkan bahwa tidak adanya media yang mendukung proses pembelajaran, berdampak pada kebosanan siswa dalam menerima materi menguraikan pesan dalam dongeng. Berdasarkan hasil wawancara tersebut, maka peneliti berinovasi untuk mengembangkan media pembelajaran yang tepat agar materi yang disampaikan dapat tercapai dan siswa tidak merasa bosan. Media yang digunakan dapat berupa media visual yang diwujudkan dalam bentuk komik.

Komik merupakan suatu bentuk seni yang menggunakan gambar-gambar tidak bergerak yang disusun sedemikian rupa sehingga membentuk jalinan cerita (Sudjana dan Rivai, 2011:64). Untuk lingkup nusantara, terdapat sebutan tersendiri untuk komik yaitu cerita bergambar atau cergam. Media komik dalam pembelajaran dapat meningkatkan keterampilan membaca dikemukakan oleh Voulte (2014:28) yang menyebutkan sepuluh alasan mengapa anak-anak perlu membaca komik; (1) kalimat yang terdapat dalam komik mengandung kata-kata yang lebih kompleks daripada media cetak lainnya;(2) komik dianggap dapat meningkatkan daya ingat karena berurutan, menggunakan daya ingat, dan imajinasi sendiri; (3) memperkenalkan cerita yang tidak biasa dimana cerita dalam komik memiliki jalan cerita yang tidak biasa dari masa sekarang ke masa lalu, masa depan ke masa sekarang, semua terdapat dalam cerita; (4) dianggap dapat menjadi cara lain mempelajari sastra yang beragam dan lebih rumit tetapi mudah dimengerti; (5) untuk pembelajaran karakter; (6) komik dapat memudahkan titik poin isi bacaan pada pembaca;(7) menumbuhkan semangat untuk menulis anak-anak karena berimajinasi;(8) dapat menambah pengetahuan kata-kata baru bagi pembaca; (9) komik dapat digunakan sebagai perluasan imajinasi; dan(10) dapat meningkatkan prestasi.

Media komik berbasis kearifan lokal akan dikembangkan dengan harapan dapat membantu proses belajar mengajar. Kelebihan media komik dalam kegiatan pembelajaran menurut Trimo (1997:22) menyatakan bahwa komik menambah pembendaharaan kata-kata pembacanya, mempermudah anak didik menangkap hal-hal atau rumusan yang abstrak, dapat mengembangkan minat baca anak dan salah satu bidang studi yang lain, dan seluruh jalan cerita komik menuju satu hal yakni kebaikan atau studi yang lain.

Pada penelitian yang dilakukan oleh Budiarti dan Haryanto (2016) yang berjudul "Pengembangan Media Komik untuk Meningkatkan Motivasi Belajar dan Keterampilan Membaca Pemahaman Siswa kelas IV", keseluruhan uji dan hasil penelitian menunjukkan bahwa media komik berpengaruh secara positif dan signifikan terhadap motivasi belajar bahasa Indonesia dan keterampilan membaca pemahaman siswa. Penelitian yang serupa juga telah dilakukan oleh Fatimah (2014), dengan judul "Pengembangan *Science Comic* Berbasis *Problem Based Learning* sebagai Media Pembelajaran pada Tema Bunyi dan Pendengaran untuk Siswa SMP", hasil penilaian pakar terhadap *science comic* berbasis PBL memperoleh kriteria sangat layak dengan persentase penilaian pakar media sebesar 95,83%, pakar materi sebesar 95,37%, dan pakar bahasa sebesar 99,07%. Hasil belajar siswa meningkat dengan kategori sedang dengan nilai N-gain sebesar 0,62. Selain itu, kemampuan berpikir siswa juga mengalami peningkatan yang signifikan berdasarkan t-test dengan nilai $t_{hitung} > t_{tabel}(22,4 > 1,68)$.

Seperti dalam penelitian Seto (2009) dengan judul "Pengembangan Kemampuan Menuliskan Kembali Dongeng dengan Menggunakan Media Komik pada Siswa Kelas VII D SMP Negeri 4 Semarang", berdasarkan teknik kualitatif, menunjukkan bahwa sebagian

besar siswa senang dan tertarik dengan pembelajaran menggunakan media komik. Selain itu, media tersebut membantu kesulitan siswa dalam menuliskan kembali dongeng.

Penggunaan komik sebagai media pembelajaran juga menunjukkan hasil yang baik, hal ini dibuktikan dengan penelitian dari Hidayati (2014) dengan hasil peningkatan indikator motivasi belajar siswa yang meliputi meringkas siklus pertama 74,51% menjadi 88,24%, kemampuan mendengarkan dari 72,54% menjadi 90,20%, kemampuan berbicara dari 64,71% menjadi 80,39%, dan kemampuan memberi pendapat dari 49,02% menjadi 80,39%.

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan di atas, masih minimnya pengembangan komik terutama media komik terkait pembelajaran dongeng. Maka dari itu penelitian pengembangan media komik dalam pembelajaran dongeng penting dilakukan. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk (1) melakukan analisis kebutuhan pengembangan media komik (2) melakukan validasi media komik yang dikembangkan, serta (3) menguji keefektifan media komik yang dikembangkan.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (Sugiyono, 2016:297). Metode penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu sesuai dengan permasalahan atau kebutuhan yang ada. Model pengembangan menjadi dasar untuk melakukan penelitian pengembangan yang ada untuk menghasilkan produk. Pengembangan dilakukan berdasarkan hasil analisis kebutuhan di lapangan.

Penelitian dan pengembangan yang dilakukan untuk menghasilkan produk berupa komik sebagai media pembelajaran materi menguraikan pesan dalam dongeng. Langkah penelitian dan pengembangan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Develop, Implement, Evaluate*)(Peterson, 2003; Branch, 2009).

Pada tahap analisis, peneliti melakukan analisis kebutuhan yang bertujuan untuk mengetahui hal-hal yang harus dikembangkan dalam menyusun media sesuai dengan kebutuhan siswa. Selanjutnya membuat desain yang terdapat pada media untuk merumuskan model, tujuan, dan kegiatan yang terdapat pada media. Desain media yang telah dibuat ditunjukkan kepada dosen pembimbing untuk memperoleh saran terkait media yang akan dikembangkan. Hasil saran dosen pembimbing kemudian dievaluasi untuk membuat rancangan awal berupa media draf 1, kemudian akan dilakukan validasi kepada para ahli yaitu ahli materi bahasa Indonesia dan guru Sekolah Dasar untuk memperoleh saran terhadap media yang telah dikembangkan. Selanjutnya hasil validasi dievaluasi dan direvisi hingga menghasilkan media draf 2, kemudian di uji coba pada kelompok kecil. Dari hasil implementasi kelompok kecil dievaluasi dan direvisi hingga menghasilkan draf 3 dan diuji coba pada kelompok besar. Hasil dari revisi menghasilkan produk akhir berupa media draf 4. Hasil akhir produk berupa media komik dapat dipergunakan untuk membantu proses pembelajaran di sekolah dasar.

Penelitian dilakukan di SDN Sukorame 2 yang beralamat di Jalan Himalaya No. 2 Sukorame, Kec. Mojoroto, Kota Kediri. Pemilihan lokasi tersebut dikarenakan proses pembelajaran di SDN Sukorame 2 masih menggunakan metode ceramah, tidak ada media yang menumbuhkan motivasi siswa untuk memahami pembelajaran. Subyek penelitian yang diambil peneliti adalah siswa kelas III SDN Sukorame 2 Kota Kediri. Siswa dalam penelitian tersebut berjumlah 31 orang. Subyek informasi peneliti diperoleh dari guru kelas III Kota Kediri.

Jenis data yang digunakan ialah data kuantitatif yang digunakan untuk menentukan kelayakan produk komik yang dikembangkan menjadi Komik Totok Kerot. Data yang diperoleh dari penilaian skor angket ahli materi, ahli media ahli bahasa, tanggapan guru dan siswa, serta subyek uji coba kelompok kecil. Instrumen yang digunakan meliputi: (1) instrumen validasi ahli materi, (2) instrumen validasi ahli media, (3) instrumen validasi ahli

bahasa, dan (4) instrumen angket tanggapan guru dan siswa. Teknik pengumpulan data yang digunakan ialah observasi, wawancara, angket dan dokumentasi.

Observasi digunakan untuk mengamati dan mengambil data terkait potensi dan masalah, proses belajar mengajar, kearifan lokal yang ada yang berdekatan dengan subjek penelitian. Wawancara digunakan peneliti untuk memperoleh data terkait (1) media yang digunakan guru, (2) ketertarikan siswa pada muatan bahasa Indonesia materi dongeng, (3) kemampuan menguraikan pesan dalam dongeng. Dokumentasi digunakan untuk mendapatkan data jumlah siswa, daftar nama siswa, salah satu kearifan lokal Kediri, dan data tentang materi muatan bahasa Indonesia. Angket digunakan untuk memperoleh data dari ahli media, materi, bahasa, tanggapan guru dan siswa.

Validasi instrumen dilakukan oleh ahli materi, media, dan bahasa. Validasi ahli materi meliputi sepuluh indikator, yaitu (1) materi dalam komik mudah dipahami, (2) materi dalam komik jelas, (3) kesesuaian isi komik dengan tujuan pembelajaran, (4) kesesuaian komik dengan kompetensi dasar, (5) kesesuaian materi komik dengan kemampuan siswa sekolah dasar, (6) komik mampu mendukung pembelajaran menguraikan pesan dalam dongeng, (7) kesesuaian kejadian komik dengan umur siswa, (8) kesesuaian cerita komik dengan kearifan lokal Kabupaten Kediri, (9) kejelasan latar cerita dalam komik dan (10) kesesuaian cerita dalam komik menyampaikan pesan dengan rakyat Kabupaten Kediri. Ahli media meliputi (1) ketepatan ukuran, (2) ketepatan penataan gambar, (3) kemenarikan gambar, (4) kesederhanaan media pembelajaran, (5) keterpaduan aspek visual, (6) kesesuaian gambar ilustrasi dengan tingkat umur siswa, dan (7) kejelasan alur cerita. Sedangkan ahli bahasa meliputi (1) ketepatan penggunaan Ejaan Bahasa Indonesia (EBI), (2) penggunaan kosa kata, dan (3) penggunaan kalimat.

Dalam penelitian ini, definisi operasional variabel memberikan gambaran bagaimana variabel digunakan dalam penelitian. Adapun yang menjadi variabel dalam penelitian ini adalah media komik, kearifan lokal Kediri, dan menguraikan pesan dalam dongeng. Untuk pendefinisian operasional variabelnya dapat dijelaskan sebagai berikut.

Komik merupakan cerita bergambar yang menggunakan gambar tidak bergerak yang disusun sehingga membentuk alur cerita. Komik dicetak dalam bentuk buku yang disesuaikan dengan karakter siswa kelas III agar mudah digunakan. Melalui komik dapat membantu siswa memahami pesan yang disampaikan dalam dongeng melalui gambar-gambar dan alur cerita yang runtut.

Kearifan lokal Kediri merupakan identitas atau kearifisan lokal yang berasal dari daerah Kediri. Kearifan lokal ada di dalam cerita rakyat, peribahasa, lagu, dan permainan. Kearifan lokal Kediri yang diambil berupa dongeng Totok Kerot yang berasal dari daerah Kecamatan Pagu, Kabupaten Kediri.

Pesan dalam dongeng merupakan pesan moral yang dapat diambil dari dongeng. Pesan dalam dongeng mengandung nasehat untuk mengajak pembaca mengambil hikmah dari dongeng yang disampaikan. Dengan menggunakan dongeng Totok Kerot, siswa dapat mengambil pesan dalam dongeng yang berbasis kearifan lokal.

Teknis analisis data yang digunakan deskriptif kuantitatif. Data yang diperoleh dari penskoran angket dikonversi untuk dianalisis. Media komik Totok Kerot layak digunakan, jika hasil penilaian akhir dari validator, guru, dan siswa minimal mendapatkan kriteria "baik".

HASIL DAN PEMBAHASAN

Analisis kebutuhan di lapangan oleh guru dan siswa menghasilkan data mentah berupa skor maksimal dan skor minimal berdasarkan jumlah item dan rentang pilihan gradasi yang telah disediakan dalam angket. Hasil data mentah yang diperoleh akan dikonversi ke dalam skala 100, kemudian dideskripsikan sesuai dengan variabel masing-masing. Peneliti menggunakan skala Guttman dengan skor penilaian 1 dan 0 (Sugiyono, 2014:139).

Urgensi Penggunaan Media Komik bagi Siswa

Tabel 1. *Need Assesment* Pengembangan Media Komik Responden Siswa

No.	Urgensi Kebutuhan	Jumlah	Persentase
1.	Saya lebih mudah memahami pelajaran setelah guru menggunakan media pembelajaran	27	87 %
2.	Saya merasa bosan jika kegiatan belajar mengajar tidak menggunakan media pembelajaran	31	100%
3.	Saya lebih bersemangat mengikuti pelajaran saat guru menggunakan media pembelajaran	26	84%
4.	Saya tidak merasakan manfaat media Pembelajaran	7	22,58%
5.	Saya lebih rajin belajar karena media pembelajaran membuat saya menyukai pelajaran	28	90%
	Jumlah		

Diadaptasi dari hasil angket *need assesment* siswa.

Berdasarkan data pada Tabel 1, penggunaan media komik dari 31 siswa yang mengisi angket terdapat 26 siswa (84%) lebih bersemangat mengikuti pelajaran saat guru menggunakan media komik dalam pembelajaran, sedangkan sisanya menjawab biasa saja. Setiap siswa memiliki gaya belajar yang beragam, memperhatikan karakteristik siswa kelas III Sekolah Dasar yang tergolong tingkat rendah, memiliki ciri kecenderungan belajar melalui hal-hal yang konkret, yaitu dapat dilihat, didengar, dicium, diraba dan dirasa. Pada aspek peningkatan pemahaman pembelajaran setelah menggunakan media terdapat 87% atau 27 anak yang berpendapat bahwa siswa ada peningkatan semangat belajar dan 100% atau 31 siswa yang merasa bosan apabila pembelajaran tidak menggunakan media sama sekali. Untuk itu diperlukan media pembelajaran agar siswa tidak merasa bosan saat pembelajaran berlangsung. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media komik dapat berfungsi dengan maksimal.

Hasil angket yang diberikan kepada guru sekolah dasar terkait urgensi pengembangan media komik dapat dilihat pada Tabel 2 berikut.

Tabel 2. *Need Assesment* Pengembangan Media Komik Bagi Guru.

No.	Urgensi Kebutuhan	Jumlah	Persentase
1.	Saya menggunakan media komik	4	20 %
2.	Saya pernah membuat sendiri media komik dan mengalami banyak kendala	3	15 %
3.	Sumber belajar yang sangat dibutuhkan untuk segera dikembangkan adalah media komik	20	100%
4.	Pada materi menguraikan pesan dalam dongeng membutuhkan visualisasi objek	20	100%
5.	Materi dongeng lebih baik disajikan dengan gambar daripada disajikan melalui teks cerita	20	100%
6.	Pada materi yang bersifat abstrak siswa membutuhkan visualisasi objek agar memudahkan dalam pemahaman	20	100%
7.	Siswa lebih tertarik menggunakan media saat pembelajaran dilaksanakan	18	90%

Diadaptasi dari hasil angket *need assesment* guru.

Berdasarkan Tabel 2, dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan media pembelajaran komik masih belum maksimal. Hanya terdapat 20% guru yang pernah menggunakan media tersebut. Dengan demikian, pengembangan media komik sangat dibutuhkan sebagai media pembelajaran pada materi menguraikan pesan dalam dongeng.

Kevalidan media komik yang dibuat, ditentukan oleh hasil dari skala diberikan validator ahli materi, ahli media dan ahli bahasa. Hasil perolehan data kemudian dianalisis menggunakan teknik analisis statistik deskriptif dengan menghitung presentase menggunakan rumus dalam Riduwan (2018).

Pemberian makna dan pengambilan keputusan menggunakan pedoman yang disajikan pada Tabel 3 sebagai berikut.

Tabel 3. Pengambilan Keputusan Kualifikasi Validasi Produk Media Komik.

No.	Pencapaian nilai (skor)	Kategori validitas	Keterangan
1.	0% - 20%	Tidak valid	Tidak boleh digunakan
2.	21% - 40%	Kurang valid	Tidak boleh digunakan
3.	41% - 60%	Cukup valid	Boleh digunakan setelah revisi besar
4.	61% - 80%	Valid	Boleh digunakan dengan revisi kecil
5.	81% - 100%	Sangat valid	Sangat baik untuk digunakan

Sumber: (Riduwan, 2018: 40)

Penilaian dilakukan oleh ahli materi, ahli media dan ahli bahasa dengan memberikan skor satu sampai dengan lima yang mempresentasikan tanggapan, yaitu skor satu (1) artinya sangat kurang, skor dua (2) artinya kurang, skor tiga (3) artinya cukup, skor empat (4) artinya baik, dan skor lima (5) artinya sangat baik. Penilaian diberikan oleh lima validator ahli.

Penilaian desain materi dilakukan oleh ahli materi terhadap sepuluh komponen indikator penilaian dengan hasil angket validasi disajikan pada Tabel 4.

Tabel 4. Penilaian Ahli Materi

No.	Indikator	Skor									
		1		2		3		4		5	
		a	b	a	b	a	b	a	b	a	b
1.	Materi dalam komik mudah dipahami							√	√		
2.	Materi dalam komik jelas							√	√		
3.	Isi komik sesuai dengan tujuan pembelajaran							√	√		
4.	Komik sesuai dengan kompetensi dasar							√			√
5.	Materi dalam komik sesuai dengan kemampuan siswa sekolah dasar									√	√
6.	Komik mampu mendukung pembelajaran menguraikan pesan dalam dongeng									√	√
7.	Kejadian dalam cerita komik sesuai dengan tingkat umur siswa							√	√		
8.	Cerita dalam komik sesuai dengan kearifan lokal Kabupaten Kediri									√	√
9.	Latar cerita dalam komik jelas									√	√
10.	Cerita dalam komik menyampaikan pesan yang sesuai dengan rakyat Kabupaten Kediri							√	√		
	Validator		a							b	
	Jumlah skor		44							45	
	Skor maksimal		50							50	
	Rata-rata		88%							90%	
	ΣRata-rata								89%		

Diadaptasi dari hasil angket validasi materi.

Berdasarkan Tabel 4. Menunjukkan kualitas media komik Totok Kerot menurut dua ahli materi dengan rata-rata skor 89% dengan kualifikasi sangat valid. Kemudian dilanjutkan dengan penilaian ahli media.

Penilaian media dilakukan oleh ahli media terhadap dua puluh indikator dengan hasil angket dari dua ahli media disajikan pada Tabel 5.

Tabel 5. Penilaian Ahli Media

No.	Indikator	Skor									
		1		2		3		4		5	
		a	b	a	b	a	b	a	b	a	b
1.	Pemilihan ukuran komik Totok Kerot tepat							√	√		
2.	Ukuran gambar proporsional dengan ukuran komik							√			√
3.	Pemilihan ukuran huruf tepat							√	√		
4.	Penataan gambar tidak bertentangan dengan gerakan mata							√	√		
5.	Penataan gambar memudahkan pembaca untuk memahami isi komik							√	√		
6.	Ketepatan penempatan balon percakapan							√			√
7.	Ilustrasi gambar menarik untuk siswa SD							√	√		
8.	Karakter tokoh menarik untuk siswa SD							√	√		
9.	Gambar memiliki warna yang menarik bagi siswa SD							√	√		
10.	Ketepatan tata letak (<i>layout</i>) komik							√	√		
11.	Tidak ada hiasan-hiasan yang membingungkan siswa							√	√		
12.	Tidak terlalu banyak teks didalam gambar							√	√		
13.	Kata-kata menggunakan huruf yang sederhana							√	√		
14.	Gaya huruf mudah terbaca							√			√
15.	Huruf tidak beragam dalam satu tampilan							√			√
16.	Keterpaduan aspek visual garis, bentuk, tekstur, warna dan ruang secara menyeluruh							√	√		
17.	Ilustrasi gambar mudah dipahami oleh siswa							√	√		
18.	Karakter dalam komik sesuai dengan siswa SD							√	√		
19.	Watak yang dimiliki oleh karakter dalam komik sesuai dengan siswa SD							√	√		
20.	Alur cerita komik disampaikan secara jelas							√	√		
	Validator			a						b	
	Jumlah skor			80						84	
	Skor maksimal			100						100	
	Rata-rata			80%						84%	
	ΣRata-rata									82%	

Diadaptasi dari hasil angket validasi media.

Berdasarkan Tabel 5. Diketahui bahwa validasi dilakukan oleh dua ahli, hasil validasi media dari ahli pertama yaitu sebesar 80% sedangkan hasil dari ahli kedua sebesar 84%. Berdasarkan hasil validasi dari kedua ahli media diperoleh rata-rata yaitu 82% dengan kualifikasi sangat valid sehingga media sangat baik untuk digunakan.

Penilaian produk komik oleh ahli bahasa meliputi tiga komponen yaitu (1) penggunaan Ejaan Bahasa Indonesia, (2) penggunaan kata, dan (3) penggunaan kalimat dalam komik yang tersaji dalam sembilan indikator.

Tabel 6. Penilaian Ahli Bahasa

No.	Indikator	Skor				
		1	2	3	4	5
1.	Ketepatan penggunaan huruf			√		
2.	Ketepatan penggunaan tanda baca				√	
3.	Ketepatan penulisan kata					√
4.	Kosa kata yang digunakan jelas					√
5.	Kosa kata yang digunakan tepat					√
6.	Kosa kata yang digunakan sesuai dengan usia siswa					√
7.	Kalimat yang digunakan jelas					√
8.	Kalimat yang digunakan efektif			√		
9.	Kalimat yang digunakan berstruktur					√
	Total skor			38		
	Skor maksimal			45		
	Presentase skor			84,44%		

Diadaptasi dari hasil angket validasi bahasa.

Tabel 6 Menunjukkan kualitas media komik Totok Kerot menurut ahli bahasa dinyatakan layak diimplementasikan di lapangan dengan rata-rata skor 84,44% dengan kualifikasi baik sekali.

Uji coba skala kecil dilakukan pada satu orang siswa yang memiliki kompetensi paling rendah menggunakan angket respon siswa dengan skala likert. Hasil uji coba dari 10 butir instrumen adalah 37 atau dengan presentase 74%. Dengan demikian media komik Totok Kerot dapat dinyatakan layak dan dapat digunakan dalam uji coba lapangan skala besar.

Tahap akhir dari pengembangan media Komik Totok Kerot yaitu uji coba skala besar untuk mengetahui kelayakan media komik. Uji coba skala besar diterapkan terhadap 31 siswa (responden) guna menilai media Komik Totok Kerot dari keseluruhan aspek dengan persentase 84%. Dengan demikian, dapat diinterpretasikan media komik Totok Kerot berbasis kearifan lokal pada materi menguraikan pesan dalam dongeng termasuk pada kategori layak dan dapat digunakan sebagai media pembelajaran di SDN Sukorame 2. Berikut hasil angket respon guru pada uji coba luas menggunakan skala Guttman.

Tabel 7. Hasil Angket Respon Guru

No.	Indikator	Jumlah
1.	Materi yang terdapat dalam media sesuai dengan KD dan indikator	10
2.	Isi materi dalam media sudah sesuai	9
3.	Media komik mempermudah guru dalam menyampaikan materi	9
4.	Media komik mampu menghilangkan rasa bosan siswa	10
5.	Media komik mengaktifkan siswa dalam pembelajaran	9
6.	Bahasa yang digunakan dalam media mudah dimengerti	9
7.	Gambar dan keterangan dalam media jelas dan mudah dipahami	8
8.	Ilustrasi gambar menarik untuk siswa SD	9
9.	Media mampu meningkatkan kemampuan menguraikan pesan dalam dongeng	9
10.	Dongeng dalam media komik berbasis kearifan lokal Kediri	10
	Jumlah Skor	92
	Skor Maksimal	100
	Persentase Skor	92%

Diadaptasi dari hasil angket respon guru.

Berdasarkan Tabel 7, hasil angket respon guru menunjukkan hasil persentase skor sebesar 92% yang dilakukan kepada sepuluh guru.

Keefektifan media komik dapat diketahui melalui angket respon guru dan siswa. Melalui uji coba yang telah dilakukan, angket respon guru mendapatkan persentase sebesar 92% dan respon siswa sebesar 93,75%. Selain angket, diperoleh rata-rata nilai sebelum menggunakan menggunakan media sebesar 68 dan setelah menggunakan media komik sebesar 84. Perolehan tersebut menyatakan bahwa media komik Totok Kerot efektif dan layak digunakan dalam pembelajaran. Keefektifan media komik dalam pembelajaran dapat dilihat melalui peningkatan hasil belajar siswa sebagai wujud suasana pembelajaran yang kondusif. Hal ini menunjukkan bahwa media komik sangat valid, sangat efektif dan dapat digunakan tanpa perbaikan.

Berdasarkan data tersebut, dapat disimpulkan bahwa media Komik Totok Kerot berbasis kearifan lokal pada materi menguraikan pesan dalam dongeng layak digunakan dalam proses pembelajaran dan dapat diproduksi sebagai media pembelajaran untuk siswa kelas III SDN Sukorame 2.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan disimpulkan bahwa hasil tanggapan siswa dan guru sangat membutuhkan pengembangan media komik sebagai sarana media pembelajaran. Penggunaan media komik Totok Kerot yang disajikan berbasis kearifan lokal layak digunakan pada materi menguraikan pesan dalam dongeng siswa kelas III Sekolah Dasar. Media komik Totok Kerot layak digunakan dalam pembelajaran dengan penilaian dari validator materi rata-rata skor 89% (sangat valid), ahli media 82% (sangat valid), dan ahli bahasa 84,44% (sangat valid). Keefektifan media komik Totok Kerot dapat dilihat dari perbandingan nilai sebelum menggunakan media komik dan sesudah menggunakan media komik. Melalui uji coba yang dilakukan diperoleh nilai sebelum menggunakan media sebesar 68 dan sesudah menggunakan media 84. Melalui angket diperoleh respon guru sebesar 92% dan respon siswa sebesar 93,75%. Berdasarkan persentase yang diperoleh, maka media komik Totok Kerot dinyatakan dibutuhkan oleh guru dan siswa, sangat valid, dan sangat efektif. Dalam rangka pemanfaatan secara luas, produk pengembangan dapat disosialisasikan kepada pendidik dan sekolah lain.

DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, S. (2013). *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosda Karya.
- Budiarti, W. N., & Haryanto, H. (2016). Pengembangan Media Komik Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar dan Keterampilan Membaca Pemahaman Siswa Kelas IV. *Jurnal Prima Edukasia*, 4(2), 233–242. <https://doi.org/10.21831/jpe.v4i2.6295>
- Branch, R. M. (2009). *Instructional Design-The ADDIE Approach*. New York: Springer.
- Fatimah, A. W. (2014). Pengembangan *Science Comic* Berbasis Problem Based Learning sebagai Media Pembelajaran pada Tema Bunyi dan Pendengaran untuk Siswa SMP. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*, 2(2), 203–208.
- Haryanto, J. T. (2013). Kontribusi Ungkapan Tradisional dalam Membangun Kerukunan Beragama. *Jurnal Walisongo*, 21(2), 368.
- Hidayati, Y. M. (2014). Penerapan Strategi *Cooperative Script* dengan Media Komik Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas V pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Profesi Pendidikan Dasar*, 1(1), 42–43.
- Istiwati, F. N. (2016). Pendidikan Karakter Berbasis Nilai-Nilai Kearifan Lokal Adat Ammatoa dalam Menumbuhkan Karakter Konservasi. *Cendekia*, 10(1), 5.
- Kosasih, E. (2013). *Ketatabahasa dan Kesusastraan*. Bandung: Yrama Widya.
- Nurgiyantoro, B. (2007). *Teori Pengkajian Fiksi*. Yogyakarta: Gadjah Mada.
- Nurgiyantoro, B. (2013). *Teori Pengkajian Fiksi*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Peterson, C. (2003). Bringing ADDIE to Life : Instuctional Design at Its Best. *Journal of Educational Multimedia and Hypermedia* , 2(3), 227-241.

- Ratna, N. K. (2011). *Antropologi Sastra: Peranan Unsur-unsur Kebudayaan dalam Proses Kreatif*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Riduwan. (2018). *Dasar-dasar Statistika* (15th ed.). Bandung: Alfabeta.
- Seto, K. K. (2009). Peningkatan Kemampuan Menuliskan Kembali Dongeng Dengan Menggunakan Media Komik Pada Siswa Kelas VII D SMP Negeri 4 Semarang. *Skripsi*, tidak dipublikasikan. Universitas Negeri Semarang.
- Sudjana & Rivai. (2011). *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Trimmo. (1997). *Media Pendidikan*. Jakarta: Depdikbud.
- UU RI No 24 Th 2009 tentang Bendera, Bahasa, dan Lambang Negara, serta Lagu Kebangsaan (Law No. 24 of 2009 on the National Flag, Language, Emblem and Anthem), Pub. L. No. 24, 109 (2009). http://badanbahasa.kemdikbud.go.id/lamanbahasa/sites/default/files/UU_2009_24.pdf
- Voulte, M. J. (2014). *Comic Books and Other Hooks 21st Century Education*. Bloomington: Author House.
- Wahyudi, A. (2014). *Implementasi Sekolah Berbasis Kearifan Lokal di SD Negeri Sendangsari Pajangan*. Yogyakarta: UNY.
- Wibowo, A. (2015). *Pendidikan Karakter Berbasis Kearifan Lokal di Sekolah*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.