

Pengembangan Media Pembelajaran Komik Materi Cerita Rakyat Terintegrasi Budaya Lokal

¹Maria Qibthi Al-adawiah, ²Nurdin Kaso

Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, IAIN Palopo

mariaqibthialadawiah830@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini membahas tentang pengembangan media pembelajaran komik materi cerita rakyat terintegrasi budaya lokal Luwu kelas IV SDN 35 Pammanu. Penelitian ini bertujuan untuk: 1) Mengetahui kebutuhan pengembangan media pembelajaran komik, 2) Mengetahui desain pengembangan media pembelajaran komik, 3) Mengetahui validasi para ahli pengembangan media pembelajaran komik. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran komik. Jenis penelitian ini adalah deskriptif kualitatif. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah wawancara, observasi dan angket validitas. Pengembangan penelitian menggunakan model ADDIE yang terdiri dari lima tahap yaitu Analyze, Design, Development, Implementation dan Evaluation. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa: 1) Pengembangan media pembelajaran komik perlu mempertimbangkan kurikulum, minat siswa terhadap media visual, dan metode pengajaran yang bervariasi. Integrasi budaya lokal dalam komik dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan pemahaman materi. 2) Desain komik dipadukan dengan alur cerita, karakter, dan ilustrasi menarik menggunakan aplikasi digital, serta relevan dengan konteks lokal. 3) Validasi menunjukkan komik layak digunakan dengan revisi kecil: skor ahli media 75%, materi 88%, dan bahasa 68%.

Kata kunci : *media komik, cerita rakyat, budaya lokal*

Pendahuluan

Media pembelajaran merupakan alat bantu yang berfungsi untuk menjelaskan sebagian dari keseluruhan program pembelajaran yang sulit dijelaskan secara verbal. Suatu media pembelajaran digunakan sebagai media utama untuk keseluruhan proses pembelajaran yang mampu membangkitkan keinginan dan minat belajar siswa, membangkitkan motivasi dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa. Media pembelajaran dapat berupa media grafis, media audio, proyeksi diam media, dan media permainan. Kedua, berikan studi terbaru di bidang masalah fokus Anda. Studi ini diperlukan untuk menetapkan pernyataan canggih dari bidang studi Anda dan untuk mengidentifikasi keterbatasan studi terbaru. Ini bisa ditulis dalam dua atau tiga paragraf.

Media yang digunakan seperti media bacaan dapat membantu siswa untuk meningkatkan keterampilan berbahasa mereka. Media sangat cocok dipergunakan untuk meningkatkan suatu keterampilan, dengan media siswa akan terbantu untuk memahami dan menyerap suatu informasi yang sulit dipahaminya. Media pembelajaran yang digunakan dapat berupa visual dan audio-visual seperti film, potret, cerita bergambar, dan lukisan. Soeparno berpendapat bahwa tujuan utama

penggunaan media adalah agar informasi yang dikomunikasikan dapat diserap semaksimal mungkin oleh para siswa sebagai penerima informasi. Media sangat diperlukan saat pembelajaran agar proses belajar mengajar menarik dan meningkatkan komunikasi antar siswa dan guru.

Salah satu budaya lokal Indonesia adalah cerita rakyat. Cerita rakyat merupakan cerita yang berasal dari masyarakat dan berkembang secara turun temurun melalui bahasa lisan. Cerita rakyat biasanya diceritakan oleh orang dari mulut ke mulut yang telah menjadi suatu hal umum di dalam kehidupan sehari-hari. Cerita rakyat juga merupakan metode pembelajaran yang dilakukan orang tua kepada anak-anaknya. Pembelajaran cerita rakyat sangat penting untuk diajarkan kepada siswa agar siswa mengenal, memahami nilai-nilai yang terkandung didalamnya baik nilai-nilai budaya maupun nilai-nilai moral dan lain sebagainya yang dapat membentuk karakter siswa.

Cerita rakyat dapat menumbuhkan karakter siswa dan memperkaya jiwa/emosi pembacanya melalui pengalaman hidup para tokohnya. Selain itu dalam cerita rakyat terdapat nilai-nilai tradisi budaya yang dijadikan sebagai sarana untuk menyampaikan ajaran yang bermanfaat bagi siswa. Di zaman modern ini keberadaan cerita rakyat khususnya di Tana Luwu sudah mulai hilang. Ditambah lagi kurangnya pengetahuan masyarakat tentang pentingnya makna cerita rakyat untuk membangun karakter manusia yang berbudaya.

Metode

Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan (*Research and Development*). Penelitian pengembangan (*R&D*) adalah metode penelitian yang menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Metode pengembangan dapat diartikan sebagai cara ilmiah untuk meneliti, merancang, memproduksi dan menguji keefektifan produk yang dihasilkan.

Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah desain pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*). *Analysis* berkaitan dengan kegiatan terhadap situasi kerja dan lingkungan sehingga dapat ditemukan produk apa yang perlu dikembangkan. *Design* merupakan kegiatan perancangan produk sesuai yang dibutuhkan. *Development* adalah kegiatan pembuatan dan pengujian produk, *implementation* adalah kegiatan menggunakan produk atau uji coba produk, dan *evaluation* adalah kegiatan menilai apakah setiap langkah kegiatan dan produk yang telah dibuat sudah sesuai dengan spesifikasi atau belum. Model ini dipilih karena model pengembangan instruksional ini bisa digunakan untuk membantu menyelesaikan permasalahan pembelajaran yang kompleks dan juga mengembangkan produk-produk pendidikan dan pembelajaran.

Penelitian dan pengembangan (*R&D*) ini, model penelitian yang digunakan yaitu Prosedur pengembangan cerita rakyat menjadi komik sebagai media pembelajaran membaca pemahaman untuk siswa kelas IV SDN 35 Pammanu akan dipaparkan di bawah ini:

1. Tahap I Analisis (*Analysis*)

Tahap analisis merupakan tahap awal yang harus dilakukan untuk menganalisis kebutuhan-kebutuhan proses pembelajaran serta mengumpulkan informasi yang

berkaitan dengan produk yang akan dikembangkan. Tahap analisis meliputi kegiatan sebagai berikut:

a. Analisis Masalah

Pada tahap ini peneliti melakukan identifikasi masalah mengenai pembelajaran di kelas IV SDN 35 Pammanu pada pembelajaran tema 5 Pahlawanku. Dari hasil observasi yang dilakukan ditemukan bahwa guru menggunakan metode ceramah dan hanya menggunakan buku paket dalam proses belajar mengajar sehingga siswa kurang minat dalam belajar.

b. Kebutuhan

Analisis kebutuhan yaitu memerlukan pengembangan media pembelajaran berbasis komik agar peserta didik mudah memahami materi yang disampaikan.

2. Tahap II Perancangan (*Design*)

Setelah membuat naskah cerita maka langkah selanjutnya adalah pembuatan media komik. Naskah cerita yang telah dibuat kemudian diilustrasikan dalam bentuk gambar. Ada beberapa hal yang dilakukan dalam tahap perancangan pengembangan ini, mulai dari pengumpulan referensi-referensi yang berkaitan dengan produk yang akan dikembangkan dan membuat desain awal komik agar memudahkan dalam proses penyusunan komik. Selain itu pada tahap ini penulis juga menyusun instrumen penilaian yang akan digunakan untuk menilai produk yang akan dikembangkan.

3. Tahap III Pengembangan (*Development*)

Tahap selanjutnya yaitu tahap pengembangan (*development*). Tahap ini merupakan tahap dengan mengkonkretkan semua konsep yang telah dirancang pada tahap perencanaan. Setelah desain komik selesai dibuat selanjutnya akan dilakukan validasi oleh dosen yang berkompeten untuk menilai dan menelaah produk tersebut untuk memberikan saran dan masukan yang akan digunakan sebagai acuan revisi dalam perbaikan dan penyempurnaan produk.

Lembar validasi digunakan untuk menguji produk baik dari segi desain, isi dan bahasa. Validasi akan terus dilakukan hingga dinyatakan valid untuk diimplementasikan dalam kegiatan pembelajaran.

4. Tahap IV Penerapan (*Implementation*)

Setelah dilakukan perbaikan terhadap media komik dan sudah dinyatakan valid, maka produk tersebut akan diuji cobakan. Uji coba ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi mengenai kepraktisan media pembelajaran yang telah dikembangkan. Uji coba dilakukan penulis sendiri dengan sampel siswa kelas IV dengan tujuan mendapatkan respon positif dari siswa melalui angket yang disebar.

5. Tahap V Evaluasi (*Evaluation*)

Pada tahap ini, yang dilakukan penulis yaitu melakukan evaluasi yang meliputi evaluasi formatif dan evaluasi sumatif. Evaluasi formatif dilakukan untuk pengumpulan data pada setiap tahapan yang digunakan untuk penyempurnaan dan evaluasi sumatif dilakukan pada akhir pengembangan untuk mengetahui pengaruh dan kualitas pengembangan.

Hasil

Hasil pengembangan media pembelajaran komik materi cerita rakyat terintegrasi budaya lokal dengan materi tema 5 Pahlawanku, sub tema 2 Pahlawanku Kebanggaanku, mata pelajaran IPS mengenai peninggalan kerajaan Hindu/Buddha dan Islam di lingkungan daerah setempat serta pengaruhnya pada kehidupan masyarakat untuk kelas IV SD/MI dengan menggunakan model ADDIE yang terdiri dari lima tahap yaitu *Analyze, Design, Development, Implementation* dan *Evaluation*.

Tabel 1. Hasil Validasi Ahli Media

No	Indikator	Skor
1	Kelayakan Kegrafikan	30
2	Kelayakan Penyajian	30
Total Skor		60
Persentase		75
Kategori		Layak

Berdasarkan hasil penilaian ahli media terhadap pengembangan media pembelajaran komik cerita rakyat terintegrasi budaya lokal materi tema 5 Pahlawanku, maka dapat dihitung persentase validasi ahli media sebagai berikut.

Diketahui:

$$\Sigma \text{ jumlah skor} = 60$$

$$N \text{ skor tertinggi} = 80$$

$$P = \frac{\Sigma}{N \times \text{ bobot tertinggi}} \times 100 \%$$

$$P = \frac{60}{20 \times 4} \times 100 \%$$

$$P = \frac{60}{80} \times 100 \%$$

$$P = 75 \%$$

Hasil perhitungan persentase validasi ahli media di atas adalah 75%. Setelah di konversikan dengan acuan kriteria masuk ke dalam kriteria "layak". Data kualitatif mengenai komentar yang diberi oleh ahli media pada tabel 4.3 menunjukkan bahwa produk pengembangan komik layak dengan revisi kecil dan secara umum sudah layak dari segi ahli media. Adapun komentar penyajian media pembelajaran komik terhadap validator ahli media setelah di revisi yaitu dapat dilihat pada table berikut:

Tabel 2. Komentar dan Saran oleh Validator Media

Nama	Komentar dan Saran
Dr. Hj Salmilah, S.Kom., M.T	<ul style="list-style-type: none"> - Tambahkan identitas setelah cover - Pesan moral perlu ditambahkan dan disesuaikan dengan tujuan pembelajaran

Pembahasan

1. Analisis Pengembangan Media Pembelajaran Komik

Analisis pengembangan media pembelajaran komik mencakup evaluasi mendalam terhadap kebutuhan kurikulum, siswa, dan guru untuk memastikan bahwa media yang dikembangkan dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran. Analisis kurikulum menunjukkan bahwa komik harus terintegrasi dengan Kurikulum 2013 (K13) yang menekankan pemahaman pengetahuan faktual secara jelas dan sistematis. Komik ini dirancang untuk mendukung pencapaian kompetensi inti K13 dengan mengintegrasikan elemen budaya lokal Luwu, seperti cerita rakyat, dalam format yang menarik dan sesuai dengan tingkat pemahaman siswa kelas IV SD. Analisis siswa mengungkapkan bahwa mereka memiliki minat yang tinggi terhadap media visual yang menarik, sehingga komik berbasis budaya lokal dapat meningkatkan keterlibatan dan pemahaman mereka. Analisis guru menunjukkan bahwa variasi dalam metode pengajaran diperlukan untuk mengatasi kebosanan siswa, dan komik diharapkan dapat memberikan alternatif yang interaktif dan menarik. Namun, guru juga memerlukan pelatihan untuk memaksimalkan penggunaan komik dalam pembelajaran.

2. Desain Pengembangan Media Pembelajaran Komik Materi Cerita Rakyat Terintegrasi Budaya Lokal

Bahan ajar berbasis komik cerita rakyat dirancang dengan sistematis agar mempermudah siswa terutama dalam meningkatkan pemahaman struktur cerita. Penggunaan materi pembelajaran yang mengintegrasikan kearifan lokal dapat memperkaya kosakata siswa. Desain pengembangan media pembelajaran komik mencakup perancangan elemen-elemen kunci seperti isi materi, komponen media, dan langkah-langkah pembuatan komik. Pada tahap desain, komik dirancang dengan mempertimbangkan komponen penting seperti cover, panduan penggunaan, pengenalan tokoh, dan pesan moral. Materi komik diambil dari sumber buku dan jurnal, dan langkah-langkah seperti menentukan alur cerita, membuat sketsa panel, dan menggunakan aplikasi digital (PicsArt dan Word) untuk mengedit dan menata komik memastikan bahwa komik tersebut informatif dan menarik secara visual. Proses pembuatan melibatkan pembuatan alur cerita, karakter, dan sketsa panel, serta mewarnai gambar dan menyusun tata letak halaman agar cerita dapat dibaca secara runtut. Tujuan dari desain ini adalah untuk menciptakan media pembelajaran yang tidak hanya menarik secara visual tetapi juga terstruktur dengan baik, sehingga memudahkan siswa dalam memahami materi.

3. Validitas Pengembangan Media Pembelajaran Komik Materi Cerita Rakyat Terintegrasi Budaya Lokal

Validitas pengembangan media pembelajaran komik diuji melalui penilaian oleh ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa. Hasil validasi menunjukkan bahwa komik sudah layak digunakan dengan beberapa revisi kecil. Validasi ahli media memberikan skor 75%, menandakan bahwa desain media secara keseluruhan sudah memadai tetapi perlu penyesuaian seperti penambahan identitas setelah cover dan perbaikan pesan moral. Validasi ahli materi menghasilkan skor 88%, menunjukkan bahwa isi dan penyajian materi sangat layak, meskipun disarankan adanya penyesuaian instrumen dan tambahan soal terkait cerita rakyat. Validasi ahli bahasa memperoleh skor 68%, menunjukkan bahwa bahasa dalam komik sudah memadai

namun perlu revisi kecil untuk meningkatkan kejelasan dan efektivitas komunikasi. Revisi berdasarkan komentar dari semua validator akan meningkatkan kualitas komik, menjadikannya lebih efektif sebagai alat pembelajaran di kelas IV. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan Salimi dkk dalam penelitian yang berjudul “Pengembangan Bahan Ajar Komik Berbasis Cerita Rakyat Menggunakan Aplikasi Canva dengan Model Discovery Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SD”, menunjukkan bahwa pengembangan bahan ajar berbentuk komik cerita rakyat sangat efektif dan layak diterapkan untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Kesimpulan

1. Pengembangan media pembelajaran komik harus memperhatikan kebutuhan kurikulum, minat siswa terhadap media visual, dan variasi metode pengajaran untuk guru. Dengan mengintegrasikan elemen budaya lokal, komik dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan membantu mereka memahami materi dengan lebih baik. Keterlibatan siswa dalam proses belajar dapat ditingkatkan melalui media visual yang menarik, sementara guru memerlukan pelatihan untuk memanfaatkan komik secara efektif dalam pembelajaran.
2. Desain komik harus memadukan elemen-elemen penting seperti alur cerita, karakter, dan ilustrasi yang menarik dengan menggunakan aplikasi digital. Hal ini bertujuan untuk menciptakan komik yang tidak hanya menarik secara visual tetapi juga mempermudah siswa dalam memahami materi yang disampaikan. Komik yang dirancang dengan baik harus relevan dengan budaya lokal dan menyajikan materi pembelajaran secara kontekstual untuk meningkatkan pemahaman siswa.
3. Validasi menunjukkan bahwa komik yang dikembangkan sudah layak digunakan dengan beberapa revisi kecil. Penilaian oleh ahli media, materi, dan bahasa menunjukkan bahwa komik memenuhi standar dengan skor yang bervariasi. Dari hasil validasi ahli media yaitu 75%, ahli materi 88% dan ahli bahasa 68%. Oleh karena itu, beberapa perbaikan diperlukan untuk meningkatkan aspek desain, konten, dan penggunaan bahasa. Revisi ini akan memperbaiki kualitas keseluruhan komik dan memastikan efektivitasnya sebagai alat pembelajaran di kelas IV

Referensi

- Adistia, Dita, ‘Pengembangan Kompilasi Cerita Rakyat Lampung Bermuatan Karakter Berbasis Aplikasi Kvisoft Flipbook Maker’. Lampung: Universitas Islam Negeri Raden Intan, 2019.
- Akramunnisa, ‘Pengembangan Media Komik Digital Berbasis Flipbook pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V di SD Neg. Mannuruki’. Makassar: Universitas Muhammadiyah Makassar, 2022.
- Aman, A, and N Mustika, ‘Pengembangan Aplikasi Cerita Rakyat Luwu Berbasis Android’, SEMANTIK 2, No.1 (2019): 143–149,
- Anggraini, Dian, ‘Pengembangan Model Buku Pengayaan Berbasis Cerita Rakyat Lampung’, Mabsan: Masyarakat Bahasa & Sastra Nusantara 14, No.1 (2020): 129–142, <https://doi.org/10.26499/mab.v14i1.388>

- Aswar, Nurul, Hasbi, and Dodi Ilham, 'Improving Indonesian Language Learning Outcomes for Elementary School Students through the Use of Picture Media', *Sinestesia* 12, No.1 (2022): 178–189,
- Djuanda, Dadan, 'Pembelajaran Sastra di SD dalam Gamitan Kurikulum 2013', *Mimbar Sekolah Dasar* 1, No.2 (2018): 191–200, <https://doi.org/10.53400/mimbar-sd.v1i2.882>
- Depdikbud. 1981. Kemampuan Berbahasa Indonesia Murid Kelas III SPG Jawa Timur: Membaca. Jakarta: Pusat Pembinaan dan Pengembangan Bahasa Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Hanafi, 'Konsep Penelitian R&D dalam Bidang Pendidikan', *Journal Saintifika Islamica* 4, No.2 (2017): 129-150.
- Josse, Agus Hermawan, and Sri Utami, 'Pengembangan Bahan Ajar Menemukan Hal Menarik Tokoh Cerita Rakyat (Legenda) Berbasis Kearifan Lokal Blitar', *PTE* 1, No.2 (2021): 72–80, <https://doi.org/10.28926/pej.v1i2.106>
- Juwati, 'Model Pembelajaran Sastra Berbasis Cerita Rakyat Sebagai Upaya Membina Karakter Siswa di Lubuklinggau', *Prosiding1*, No.2 (2018): 681–90.
- Kurniasih, Maria. 2005. Pengembangan Silabus dan Materi Pembelajaran menulis dengan Media Gambar untuk Siswa Kelas IV SD Negeri Wonosari Gunung Kidul Tahun Ajaran 2004/2005
- Kementerian Agama RI, *Al Quran dan Terjemahnya*. Bandung, 2019.
- Komariah, Yoyoh, 'Pengembangan Bahan Ajar Cerita Rakyat Kuningan Terintegrasi Nilai Karakter dalam Pembelajaran Apresiasi Sastra di SMP', *DEIKSIS: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra* 5, No.1 (2018): 100–110, <https://doi.org/10.33603/deiksis.v5i1.910>
- Lisnawati, 'Pengembangan Modul Cerita Rakyat Terintegrasi Latar Cerita Daerah Sulawesi Selatan pada Siswa Sekolah Dasar', *Pedagogik Journal of Islamic Elementary School* 4, No.1 (2021): 59–74, <https://doi.org/10.24256/pijies.v4i1.1824>
- Pangestika, Rintis Rizkia, and Galih Yansaputra, 'Pengembangan Multimedia Interaktif Terintegrasi Budaya Lokal Purworejo pada Subtema Keberagaman Budaya Bangsaku', *Cakrawala Pendas* 7, No.1 (2021): 99–109, <https://doi.org/10.31949/jcp.v6i1.2465>
- Rahayu, Lani Dwi, and Asri Susetyo Rukmi, 'Pengembangan Media Komik Cerita Rakyat untuk Keterampilan Membaca Cerita Siswa Kelas IV Sekolah Dasar', *JPGSD* 9, No.10 (2021), 3441–3450.
- Rahmayantis, Marista Dwi, Encil Puspitoningrum, and Fiko Revinda Dea Sanjaya, 'Pengembangan Bahan Ajar Pembelajaran Menemukan Hal-Hal Menarik Tentang Tokoh Cerita Rakyat Berbasis Kearifan Lokal Kediri', *WACANA* 2, No.2 (2018): 32–49.
- Riduwan, *Belajar Mudah Penelitian*, cetakan 11 (Jakarta: Alfabeta, 2019)
- Sugiono, *Metode Penelitian dan Pengembangan Research and Development* (Bandung: Alfabeta, 2016)
- , *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2014)
- Sugiyono, *Metode Penelitian & Pengembangan*. 4 edition (Bandung: Alfabeta, 2019)
- Sukmadinata Syaodih, Nana, *Metode Penelitian Pendidikan*. 7 edition (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2011)
- Sumiati, Dedeh, 'Pengembangan Bahan Ajar Cerita Anak Berbasis Cerita Rakyat Banten untuk Siswa SD', *JTPPM* 7, No.2 (2020), 271–287.

Jurnal Konsepsi, Vol. 13, No.3, November 2024
pISSN 2301-4059
eISSN 2798-5121

Syahputra, Erwin, 'Representasi Kode dalam Cerita Rakyat Tana Luwu'. Makassar:
Universitas Negeri Makassar, 2018. <http://eprints.unm.ac.id/id/eprint/10734>