



Development of folklore teaching materials assisted by digital comics for grade 3 students

Ruth Zelena Simanjuntak¹, Mara Untung Ritonga², Zulkifli Matondang³

^{1,2,3}Universitas Negeri Medan, Medan, Indonesia

ruthzelenasimanjuntak@gmail.com¹, ritonga.unimed@gmail.com², zulkiflimato@gmail.com³

ABSTRACT

The learning resources teachers use are inadequate, making students bored, and the absence of innovative planning to improve teaching materials motivates researchers to develop teaching materials. This research aims to determine the validity, practicality, and effectiveness of folklore teaching materials assisted by digital comics. This type of research is research and development (Research and Development) with the ADDIE model, which consists of 5 development stages: Analyze, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The subjects in this research were 22 students in class 3B of SD Negeri 101764 Bandar Klippa. Data collection techniques in this research used interviews, observation, questionnaires, and tests. The results of the research show 1) The development of folklore teaching materials assisted by digital comics uses the ADDIE development model, 2) The feasibility test by material experts and the design experts is at a very decent qualification, 3) The practicality test carried out by the class 4B teacher was at a very practical qualification, 4) The effectiveness test showed very effective results as seen from the pre-test results which experienced an increase in the post-test results in each lesson 1, 2 and 3 on students' writing and speaking abilities.

ARTICLE INFO

Article History:

Received: 27 Jan 2024

Revised: 22 Mar 2024

Accepted: 24 Mar 2024

Available online: 29 Mar 2024

Publish: 22 May 2024

Keyword:

Development; digital comics; folklore; teaching materials

Open access

Inovasi Kurikulum is a peer-reviewed open-access journal.

ABSTRAK

Sumber belajar yang digunakan guru kurang memadai membuat peserta didik menjadi bosan serta tidak adanya perencanaan inovasi untuk memperbaiki bahan ajar memotivasi peneliti untuk melakukan mengembangkan materi ajar. Tujuan dalam penelitian ini yaitu untuk mengetahui validitas, praktikalitas, efektivitas Materi ajar cerita rakyat berbantuan komik digital. Jenis penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (Research and Development) dengan model ADDIE yang terdiri dari 5 tahap pengembangan yaitu : Analyze, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Subjek dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas 3B SD Negeri 101764 Bandar Klippa yang berjumlah 22 peserta didik. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan wawancara, observasi, kuesioner, dan tes. Hasil penelitian menunjukkan bahwa 1) Pengembangan Materi Ajar cerita rakyat berbantuan komik digital ini menggunakan model pengembangan ADDIE, 2) Uji kelayakan oleh ahli materi dan ahli desain berada pada kualifikasi sangat layak, 3) Uji kepraktisan yang dilakukan oleh guru kelas 4B berada pada kualifikasi sangat praktis, 4) Uji keefektifan menunjukkan hasil sangat efektif terlihat dari hasil pre-test yang mengalami peningkatan pada hasil post-test disetiap pembelajaran 1, 2 dan 3 pada kemampuan menulis dan berbicara peserta didik.

Kata Kunci: Cerita rakyat; komik digital; materi ajar; pengembangan

How to cite (APA 7)

Simanjuntak, R. Z., Ritonga, M. U., & Matondang, Z. (2024). Development of folklore teaching materials assisted by digital comics for grade 3 students. *Inovasi Kurikulum*, 21(2), 751-762.

Peer review

This article has been peer-reviewed through the journal's standard double-blind peer review, where both the reviewers and authors are anonymised during review.

Copyright

2024, Ruth Zelena Simanjuntak, Mara Untung Ritonga, Zulkifli Matondang. This an open-access is article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International (CC BY-SA 4.0) <https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>, which permits unrestricted use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original author, and source are credited. *Corresponding author:

ruthzelenasimanjuntak@gmail.com

INTRODUCTION

Pendidikan abad 21 khususnya di Sekolah Dasar, terdapat kegiatan dalam proses belajar mengajar di kelas. Keberhasilan proses belajar mengajar di kelas pada umumnya ditentukan oleh faktor guru dalam bertindak sebagai pemimpin kegiatan. Guru merupakan pemimpin dalam interaksi langsung dengan peserta didik di dalam kelas (Sulaeka & Susanto, 2023; Muspawi, 2021). Oleh karena itu, guru perlu memiliki keterampilan untuk mendukung kegiatan pembelajaran, seperti mengembangkan materi ajar yang efektif dan inovatif agar tercapainya tujuan pembelajaran. Salah satu faktor yang memiliki peranan dalam menentukan tercapainya tujuan pembelajaran adalah peran guru. Guru membutuhkan perencanaan pembelajaran yang berisi aktivitas dan urutan pembelajaran agar dapat dilaksanakan dalam proses pembelajaran. Untuk mendukung dan memudahkan guru dalam membelajarkan peserta didik, maka salah satu aspek yang dibutuhkan adanya bahan ajar (Sakaria & Asia, 2021).

Pengembangan bahan ajar yang menyenangkan serta menanamkan nilai-nilai moral untuk peserta didik sangat diperlukan. Eksplorasi pengembangan sumber belajar sebelum memulai pembelajaran dengan adanya penggunaan mengintegrasikan media TPACK (*Technological Pedagogical Content Knowledge*) perlu dilakukan oleh guru berupa video pembelajaran, presentasi, atau AR untuk menghantarkan pesan dari pembelajaran. Hal ini untuk meningkatkan kualitas peserta didik dalam ranah pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang menjadi inti dalam kurikulum 2013. Sejalan dengan cerminan pembelajaran abad 21, pembelajaran harus didesain sesuai dengan keterampilan 4C yang meliputi, 1) *critical thinking skill* (keterampilan berpikir kritis), 2) *creative and innovative skill* (keterampilan berpikir kreatif dan inovatif), 3) *communication skill* (keterampilan komunikasi), dan 4) *collaboration skill* (keterampilan berkolaborasi) (Rosnaeni, 2021).

Pada kurikulum 2013 yang diimplementasikan saat ini, pembelajaran memanfaatkan teknologi sebagai stimulasi peserta didik dalam proses berpikir tingkat tinggi dan kreatif. Proses pembelajaran tingkat tinggi diperkenalkan sejak dini agar dalam prosesnya peserta didik tidak hanya mengetahui saja, tetapi dapat mengamati, menganalisis serta mencoba atau membuat sesuatu hal yang dapat dipergunakan oleh untuk kehidupannya. Kurikulum sangat penting dalam satuan pendidikan karena kurikulum mencakup seluruh kegiatan dalam pendidikan baik dalam proses pembelajaran maupun seluruh program pendidikan (Martin & Simanjorang, 2022; Cholilah *et al.*, 2023). Kurikulum 2013 pada pembelajaran tematik di sekolah dasar khususnya pada muatan bahasa Indonesia adalah pembelajaran berbasis teks. Teks diartikan sebagai wujud tulis yang menjelaskan pemikiran manusia yang kompleks di dalamnya terdapat situasi dan konteksnya (Imawati, 2017; Sagala & Hutagalung, 2020). Salah satu teks yang terdapat dalam kurikulum 2013 untuk tingkat SD kelas rendah adalah teks fiksi. Teks cerita rakyat merupakan karya fiksi, cerita rakyat banyak memiliki isi yang beraneka ragam, mampu menceritakan tentang kejujuran, kesetiaan dan kepahlawanan, dll. Cerita rakyat merupakan salah satu alat pendidik, hal ini sangat mendukung pada kegiatan Gerakan Literasi Sekolah khususnya untuk kegiatan membaca peserta didik (Muliawati *et al.*, 2020; Kusumastuti *et al.*, 2019). Kebiasaan membaca akan memberikan dampak positif bagi diri pembaca. Membaca akan menjadi sebuah kegiatan wajib dilaksanakan. Kebiasaan membaca dengan rutin akan menjadi kebutuhan yang baik sekaligus positif bagi peserta didik.

Pengembangan materi ajar cerita rakyat berbantuan komik digital merupakan salah satu inovasi yang mendukung pada pengembangan bahan ajar karena memiliki kelebihan, yaitu berbentuk digital yang memungkinkan peserta didik mengakses dalam bentuk aplikasi dan dapat digunakan di mana saja dan kapan saja tanpa dibatasi ruang dan waktu serta dengan alasan menyenangkan (Riwanto, 2019). Sebelum peneliti melakukan penelitian, perlu ditinjau beberapa referensi penelitian terdahulu untuk membantu peneliti dalam mengembangkan produk dan mengelola hasilnya. Berikut penelitian terdahulu yang berhasil menggunakan materi ajar berbantuan komik adalah penelitian yang dilakukan oleh Darniyanti *et al.* (2022) dengan judul "*Pengembangan Bahan Ajar Bahasa Indonesia Berbasis Komik*

Untuk Meningkatkan Minat Baca Siswa Kelas III SDN 152 Rantau Panjang". Berdasarkan penelitian tersebut dapat digambarkan bahwa pengembangan bahan ajar bahasa Indonesia berbasis komik memberikan pengaruh positif. Dengan efektivitas peserta didik memperoleh 88,9% angket minat baca pemahaman akhir dengan kategori sangat efektif. Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh [Widyaningrum dan Pratiwi \(2019\)](#) dengan judul "*Media Komik Pada Materi Cerita Dongeng Untuk Keterampilan Membaca Siswa Kelas III*" juga menggambarkan bahwa rata-rata kelayakan pada ahli materi dan ahli media. Saat uji coba di sekolah, hasil angket peserta didik mendapatkan kelayakan sebesar 83,84% dapat dikatakan memberikan pengaruh positif. Penelitian terdahulu dapat membantu peneliti dalam melakukan pengembangan bahan ajar dengan harapan dapat memberikan pengaruh yang positif bagi segala pihak.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara di SD Negeri 101764 Bandar Klippa masih banyak kelemahan terhadap perangkat pembelajaran yang digunakan guru untuk mengajar khususnya pada bagian buku ajar, akibatnya secara tidak langsung berpengaruh terhadap kemampuan menulis dan berbicara peserta didik. Sehubungan dengan permasalahan yang telah diuraikan di atas, peneliti berupaya untuk melakukan inovasi mengembangkan materi ajar cerita rakyat berbantuan komik digital. Tujuannya agar tersedianya bahan bacaan bagi peserta didik yang lebih diminati peserta didik terkhusus materi ajar yang memuat cerita rakyat berbentuk komik yang dapat diakses secara digital.

LITERATURE REVIEW

Pembelajaran Berbasis Teks

Pembelajaran adalah kegiatan yang dilakukan oleh guru dan peserta didik untuk mencapai kompetensi yang diharapkan ([Widiyanto & Wahyuni, 2020](#); [Sanjani, 2021](#)). Dalam proses pembelajaran tentunya melibatkan dua unsur yang tidak terpisahkan yaitu antara guru dan peserta didik. Sobur dalam buku yang berjudul "*Analisis Teks Media*" menjelaskan bahwa pada teori bahasa, teks memiliki arti suatu kata dan kalimat yang terdiri dari kumpulan huruf, apabila dibaca memiliki makna yang terkandung, dirangkai oleh sistem tanda, dan disepakati semua orang. Bahasa Indonesia merupakan mata pelajaran yang menggunakan sarana pembelajaran berupa sebuah teks. Sejalan dengan pendapat Priyatni dalam buku "*Desain Pembelajaran Bahasa Indonesia Dalam Kurikulum 2013*" mendefinisikan teks sebagai poin penting pada pembelajaran di Kurikulum 2013. Teks dalam pembelajaran tematik menggunakan bahasa Indonesia, dan bahasa ini merupakan sarana untuk pembelajaran sehingga bahasa Indonesia memiliki keutamaan pada tematik yaitu digunakan sebagai sarana berpikir peserta didik untuk memahami sebuah teks dan mengkomunikasikan teks baik secara lisan maupun tulisan. Jadi pembelajaran berbasis teks merupakan proses pembelajaran yang berorientasi pada peserta didik dalam memahami sebuah teks dan mengkomunikasikan teks baik secara lisan maupun tulisan.

Dalam pembelajaran berbasis teks, terdapat dua kategori besar yaitu teks sastra dan nonsastra. Pada jenjang di Sekolah Dasar sederajat, pembelajaran berbasis teks lebih berdominan pada genre faktual. Sedangkan untuk genre sastra pada tingkat dasar hanya terbatas yaitu teks naratif dan puisi. Teks dramatik di jenjang Sekolah Dasar belum dibahas/diajarkan ([Rahmawati et al., 2019](#)). Pembelajaran berbasis teks memiliki suatu keunggulan yang dapat diaplikasikan dalam pelaksanaan pembelajaran menurut [Rahmawati et al. \(2019\)](#) sebagai berikut, 1) Dapat mengembangkan bakat menulis dan kecakapan individu; 2) Dapat mengembangkan pendapat peserta didik tentang suatu topik pembelajaran; 3) Situasi proses belajar menjadi lebih menyenangkan dan menumbuhkan daya kreativitas peserta didik; 4) Membantu peserta didik menghubungkan ide-ide pokok materi dengan kehidupan nyata; 5) Membantu penjelasan bagian teks secara keseluruhan; 6) Bekerja sama dengan peserta didik lain dalam mengerjakan tugas-tugas yang dirasakan sulit.

Teks Fiksi

Teks fiksi merupakan salah satu jenis narasi yang berisi perkembangan kejadian atau peristiwa. Menurut Nurgiantoro dalam buku *“Sastra Anak Pengantar Pemahaman Dunia Anak”*, istilah fiksi biasa dipergunakan dalam pertentangannya dengan realitas sehingga kebenarannya dapat dibuktikan dengan data empiris. Fiksi bergenre fantasi merupakan dunia khayal atau imajinatif yang diciptakan oleh penulis. Pada teks fiksi terdapat tokoh, peristiwa, dan latar yang digunakan juga bersifat imajinatif. Ciri-ciri umum teks fiksi dapat diketahui melalui ide cerita, latar, tokoh unik, sifat, dan bahasa (Singa & Hasibuan, 2018; Rejo, 2020). Ide pada cerita fantasi tidak dibatasi pada realitas atau kehidupan nyata. Ide cerita terbuka pada daya khayal penulis. Latar yang digunakan pun lintas ruang dan waktu. Tokoh dalam cerita fantasi biasanya memiliki kesaktian, watak, dan ciri unik yang tidak ada dalam kehidupan sehari-hari. Harsiati dalam bukunya yang berjudul *“Bahasa Indonesia Ekspresi Diri dan Akademik”* berpendapat bahwa bahasa yang digunakan pun variatif, ekspresif, dan bukan bahasa formal. Pembelajaran bahasa Indonesia berbasis teks diupayakan peserta didik bisa menghasilkan berbagai jenis teks sehingga peserta didik dengan mudah memahami pembelajaran menulis teks (Sakaria & Asia, 2021). Maka sejak diberlakukannya Kurikulum 2013, pemerintah telah menyusun buku teks wajib (buku peserta didik dan buku guru). Dalam sebuah karya harus terdapat unsur-unsur yang membangun sebuah cerita. Dalam karya sastra dibagi menjadi unsur intrinsik dan unsur ekstrinsik. Unsur intrinsik merupakan unsur yang terdapat di dalam sebuah cerita dan menjadi bagian untuk membentuk suatu cerita. Sedangkan unsur ekstrinsik merupakan unsur yang berada di luar cerita tetapi memiliki pengaruh terhadap suatu cerita.

Cerita Rakyat

Cerita rakyat adalah salah satu genre karya sastra lama yang sangat perlu untuk dikaji karena berisi nilai-nilai dan pandangan-pandangan ‘lokal’ yang dapat memberikan pengaruh terhadap ideologi rakyat. Cerita rakyat yang menjadi sebuah bagian kebudayaan turun temurun menjadi salah satu sumber pengetahuan bagi seseorang dalam suatu komunitas masyarakat (Blown & Bryce, 2020). Nilai kemasyarakatan, dan masyarakat yang mendukungnya. Cerita rakyat juga diartikan sebagai sebagian dari kebudayaan suatu kolektif, yang tersebar secara turun-temurun yang diwariskan secara lisan atau tulisan. Cerita rakyat merupakan tradisi lisan yang diwariskan (Batubara & Nurizzati, 2020).

Cerita rakyat sering disebut cerita moral karena pesan yang ada di dalam cerita rakyat tidak hanya mengisahkan tentang kehidupan manusia, namun juga mengisahkan tentang legenda, asal mula, wisata sakral yang dipercaya memiliki magis yang berada di luar logika manusia. Dongeng merupakan cerita rakyat yang dianggap sungguh terjadi, walaupun banyak juga yang melukiskan kebenaran, berisikan pelajaran (moral), atau bahkan sindiran (Wilyanti *et al.*, 2022; Komariah, 2018). Cerita moral bisa dikatakan sebagai cerita yang mengandung pesan-pesan moral yang dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.

Pembelajaran Tematik

Pembelajaran tematik menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) diartikan sebagai berkenaan dengan tema dan tema sendiri berarti pokok pikiran dasar cerita (yang dipercakapkan, dipakai sebagai dasar mengarang, mengubah sajak, dan sebagainya). Menurut Majid dalam buku yang berjudul *“Pembelajaran Tematik Terpadu”* menjelaskan bahwa pembelajaran tematik merupakan pembelajaran terpadu yang menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman yang bermakna kepada murid. Tema adalah pokok pikiran atau gagasan pokok yang menjadi pokok pembicaraan. Menurut Kadir dan Asrohah pada buku yang berjudul *“Pembelajaran Tematik”* menjelaskan bahwa pembelajaran tematik merupakan pembelajaran yang memadukan berbagai

mata pelajaran atau bidang studi dengan menggunakan tema tertentu. Tema tersebut diulas dan dielaborasi dari berbagai sudut pandang baik dari pandangan ilmu pengetahuan sosial, ilmu pengetahuan alam, humaniora maupun agama, sehingga memberikan pengalaman bermakna bagi murid.

Pembentukan pembelajaran tematik atau terpadu ini memiliki tujuan yang harus dicapai. Menurut Prastowo dalam buku yang berjudul "*Pengembangan Bahan Ajar Tematik*", ada beberapa tujuan dari pembelajaran terpadu yaitu: 1) meningkatkan pemahaman konsep yang dipelajari secara lebih bermakna; 2) mengembangkan keterampilan menemukan, mengolah, dan memanfaatkan informasi; 3) menumbuhkembangkan sikap positif dan kebiasaan baik dalam kehidupan; 4) menumbuhkembangkan keterampilan sosial; 5) meningkatkan gairah dalam belajar; dan 6) memilih kegiatan yang sesuai dengan minat dan kebutuhan peserta didik.

Berdasarkan beberapa uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran tematik adalah pembelajaran terpadu yang menggunakan tema dalam memadukan dan mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna bagi peserta didik sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran tersebut.

Materi Ajar

Materi pembelajaran merupakan sebuah ilmu, pengajaran, keterampilan, serta pembentukan karakter yang harus dipelajari serta diterapkan peserta didik untuk memenuhi standar kecakapan yang ditentukan. Isdisusilo dalam buku yang berjudul "*Panduan Lengkap Menyusun Silabus dan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran*" menjelaskan mengenai materi yang ditetapkan dalam proses pembelajaran merupakan materi yang telah mendukung pencapaian standar kompetensi dasar pencapaian indikator, sehingga peserta didik tidak kesulitan menerima pelajaran dan menarik keinginan peserta didik agar belajar lebih semangat dalam proses belajar. Materi ajar dikembangkan secara menarik berdasarkan kebutuhan sehingga efektif digunakan selama proses pembelajaran. Oleh sebab itu, dalam menentukan atau mengembangkan sebuah materi ajar sangat diperlukan oleh guru bertujuan meningkatkan kompetensi peserta didik. Namun hal tersebut masih menjadi kendala dalam proses pembelajaran dikarenakan kurangnya kemampuan guru dalam memilih atau menyusun sebuah materi ajar. Hal tersebut selaras dengan pendapat Mudlofir dalam buku yang berjudul "*Pendidik Profesional (Konsep, Strategi, dan Aplikasinya dalam Meningkatkan Mutu Pendidikan di Indonesia)*" bahwa permasalahan guru saat ini masih mengandalkan satu jenis bahan ajar yang menyebabkan proses pembelajaran tidak bervariasi. Berdasarkan beberapa pendapat ahli di atas, maka dapat disimpulkan bahwa materi ajar merupakan bagian isi dari kurikulum yang harus dipahami peserta didik dan dengan kemampuan dasar untuk mencapai standar kompetensi setiap mata pelajaran dalam satu bidang tertentu pada satuan pendidikan.

Komik

Komik sebagai gambar yang disandingkan dengan gambar lainnya dalam urutan yang disengaja, dimaksudkan untuk menyampaikan informasi dan untuk menghasilkan respons yang bagus pada penikmatnya (Azizah & Fauzi, 2023; Rifqy, 2019; Kawijaya, 2023). Komik dapat memiliki arti gambar-gambar. Menurut Rivai dan Sudjana dalam buku yang berjudul "*Media Pembelajaran*" mendefinisikan komik sebagai salah satu bentuk kartun yang menyajikan cerita secara berurutan yang berkaitan erat dengan gambar dan memberikan hiburan kepada pembaca. Salah satu kelebihan komik dibandingkan dengan media pembelajaran yang lain ada pada penyajiannya karena memiliki visual yang kuat dan cerita tersendiri (Susilo, 2020). Penggunaan komik sebagai media pembelajaran mendorong peserta didik untuk membaca karena penyampaian materi yang menarik. Menurut Daryanto dalam buku yang berjudul "*Media Pembelajaran*" berpendapat bahwa keunggulan komik terutama pada penyajiannya yang memiliki unsur

yang kuat yaitu pada visualnya dan ceritanya yang kuat. Penggunaan komik dalam media pembelajaran berpengaruh di dalam penyampaian materi karena dapat membuat peserta didik tertarik untuk membaca (Amini & Damayanti, 2021; Pinatih & Putra, 2021; Willya *et al.*, 2023). Selain pada gambarnya yang menarik, cerita yang dimiliki komik akan menumbuhkan rasa penasaran peserta didik kemudian timbul rasa ingin tahu dan terus membaca tanpa harus instruksi dari guru.

Pada implementasi media komik dalam pembelajaran di sekolah bukan hanya dapat meningkatkan pemahaman peserta didik, tetapi juga meningkatkan dalam penghafalan kosa kata. Jadi pada saat peserta didik diinstruksikan menjelaskan sesuatu, mereka dapat menjelaskan dalam bahasa mereka sendiri yang mudah dipahami oleh dirinya sendiri dan teman-temannya. Menurut Danaswari komik memiliki beberapa karakteristik, yaitu: 1) Dibutuhkan beberapa karakter dalam pembuatan gambar komik, 2) Ekspresi yang diungkapkan pada karakter; 3) Balon kata, 4) Garis tegak, dan 5) Panel. Komik yaitu jenis kartun yang mampu menjelaskan sikap atau karakter serta memiliki peran dalam cerita yang saling berkaitan dengan gambar dan dimaksudkan untuk para konsumen komik merasa terhibur khususnya pelajar (Faradiba & Budiningsih, 2020; Lestari & Projosantoso, 2016). Format bentuk cerita bergambar lebih bersifat humor, dengan berbagai situasi berbeda dalam cerita bersambung. Bagi anak sekolah dasar perkiraan usia 7 hingga 12 tahun umumnya lebih tertarik untuk membaca buku dengan gambar yang menarik dan berwarna.

METHODS

Untuk tercapainya tujuan dari penelitian ini maka peneliti memilih metode *Research and Development*. Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah desain penelitian pengembangan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*). Memaparkan dengan tujuan penelitian hanya sebatas mengembangkan dan menghasilkan suatu produk. Penelitian ini dilakukan di SD Negeri 101764 Bandar Klippa Kabupaten Deli Serdang pada peserta didik kelas III. Waktu pelaksanaan penelitian dan pengembangan pada semester I (Ganjil) Tahun Ajaran 2023/2024. Subjek penelitian ialah validator ahli desain, validator ahli materi, guru kelas 3, dan peserta didik kelas 3. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini wawancara kepada guru kelas 3, menggunakan angket yang diberikan kepada ahli validator dan guru kelas 3, menggunakan tes untuk diuji kepada peserta didik. Selanjutnya, teknik analisis data yang dipergunakan pada penelitian ini yaitu teknik analisis data deskriptif kuantitatif berupa persentase.

RESULTS AND DISCUSSION

Proses Pengembangan Materi Ajar

Tahap pertama yang dilakukan yaitu peneliti melakukan observasi ke SD Negeri 101764 Bandar Klippa, sebagai tempat yang dijadikan penelitian di kelas 3 peneliti mengumpulkan informasi sebagai bahan analisis kinerja dan peserta didik terkait kemampuan menulis dan berbicara peserta didik.

Tahap kedua setelah mengumpulkan informasi awal melalui observasi kepada guru kelas. Peneliti melanjutkan pada tahap desain dengan menyusun rancangan yang akan dilakukan untuk merencanakan pengembangan materi ajar dengan mengumpulkan bahan-bahan yang sesuai dengan materi yang akan dikembangkan. Lalu membuat draf materi ajar cerita rakyat berbantuan komik digital dengan bentuk E-Modul.

Tahap ketiga setelah mendapatkan bahan-bahan untuk merancang materi ajar terkumpul semua selanjutnya yang dilakukan peneliti mengembangkan materi ajar dengan pendukung aplikasi tertentu dalam membuatnya. Setelah produk yang dikembangkan selesai selanjutnya dilakukan uji kelayakan kepada validator ahli. Lalu didapatkan persentase kelayakan setelah direvisi melalui 2 tahap dari ahli

materi sebesar 86% dengan kategori sangat layak, dari ahli desain sebesar 87,5% dengan kategori sangat layak.

Tahap keempat setelah melakukan uji coba kelompok kecil dan merevisi produk, tahap selanjutnya adalah membawakan produk ke kelas sesungguhnya yaitu tahap implementasi. Diperoleh skor kemampuan menulis pembelajaran 1 sebesar 56,97% menjadi 81%, pembelajaran 2 sebesar 63,95% menjadi 84,08%, pembelajaran 3 sebesar 62,98% menjadi 87,17%. Untuk skor kemampuan berbicara pembelajaran 1 sebesar 61,74% menjadi 86,74%, pembelajaran 2 sebesar 60,98% menjadi 84,46%, pembelajaran 3 sebesar 63,25% menjadi 89,39%. Setelah dilihat pada tiap pembelajaran mengalami peningkatan hasil pada kemampuan menulis dan kemampuan berbicara peserta didik. Maka produk dinyatakan efektif untuk digunakan di kelas sebagai materi ajar pendamping atau materi ajar yang mandiri dapat digunakan peserta didik.

Tahap kelima setelah melalui hasil uji coba produk di kelas sesungguhnya diketahui persentase hasil *pre-test* ke hasil *post-test* pada pembelajaran 1, 2 dan 3 untuk kemampuan menulis dan berbicara mengalami peningkatan yang memenuhi kategori produk materi ajar sangat efektif. Lalu untuk mengetahui pendapat guru terhadap pengembangan materi ajar cerita rakyat berbantuan komik digital yang telah disusun. Analisis data yang diperoleh dari angket respons guru terhadap praktikalitas materi ajar cerita rakyat berbantuan komik digital berada pada kategori sangat praktis dengan persentase nilai 90,27%. Ini artinya materi ajar cerita rakyat berbantuan komik digital yang dikembangkan telah memiliki kepraktisan, baik dari penyajian dan penggunaannya.

Kelayakan Materi Ajar

Deskripsi data di bawah ini dimaksudkan untuk menggambarkan hasil pengumpulan data dari penilaian terhadap produk yang dikembangkan. Adapun tim penilai yaitu satu orang dosen ahli materi, satu orang dosen ahli desain, dan satu orang guru untuk kepraktisan. Penilaian terhadap produk oleh validator dilakukan dua tahap dengan revisi perbaikan di bagian indikator tertentu hingga mencapai kualitas produk yang diinginkan. Rekapitulasi penilaian disajikan pada **Tabel 1** ini.

Tabel 1. Rekapitulasi Penilaian Ahli

No	Penilai	Tahap 1	Kategori	Tahap 2	Kategori
1.	Ahli Materi	55%	Cukup Layak	86%	Sangat Layak
2.	Ahli Desain	67,8%	Cukup Layak	87,5%	Sangat Layak
3.	Praktikalitas Guru	90,27	Sangat praktis	-	-

Sumber: *Dokumen Penelitian 2024*

Berdasarkan hasil rekapitulasi pada **Tabel 1** menunjukkan bahwa produk yang dikembangkan berupa materi ajar cerita rakyat berbantuan komik digital mengalami proses penilaian yang sangat detail. Ahli materi melakukan penilaian produk yang dikembangkan dengan beberapa aspek penilaian yang diadopsi peneliti dari BNSP yaitu; (1) Aspek Kelayakan Isi, dengan 4 indikator penilaian; (2) Aspek Kelayakan Penyajian, dengan 4 indikator penilaian; (3) Aspek Kelayakan Bahasa, dengan 5 indikator penilaian. Melalui 3 aspek penilaian tersebut pada tahap pertama diperoleh jumlah persentase sebesar 55% dengan kategori Cukup layak perlu dilakukan revisi pada produk berdasarkan penilaian beberapa indikator yang perlu dikaji pada produk. Setelah dilakukan revisi ahli materi melakukan penilaian kembali dan diperoleh jumlah persentase sebesar 86% dengan kategori Sangat layak dan produk dinyatakan layak untuk digunakan di lapangan.

Ahli desain melakukan penilaian produk yang dikembangkan peneliti dengan beberapa aspek penilaian yang diadopsi peneliti dari BNSP yaitu; (1) Aspek Ukuran Modul dengan 2 indikator penilaian; (2) Desain

Sampul Konten (cover) dengan 5 indikator penilaian; (3) Desain Isi Konten dengan 7 indikator penilaian. Melalui 3 aspek penilaian tersebut pada tahap pertama diperoleh jumlah persentase sebesar 67,8% dengan kategori Cukup layak perlu dilakukan revisi pada produk berdasarkan penilaian beberapa indikator yang perlu dikaji pada produk. Setelah dilakukan revisi ahli desain melakukan penilaian kembali dan diperoleh jumlah persentase sebesar 87,5 % dengan kategori Sangat layak dan produk dinyatakan layak untuk digunakan di lapangan.

Angket respons guru diberikan untuk mengetahui pendapat guru terhadap pengembangan materi ajar cerita rakyat berbantuan komik digital yang telah disusun. Analisis data yang diperoleh dari angket respon guru terhadap praktikalitas Tabel di atas menunjukkan bahwa rata-rata penilaian responden terhadap materi ajar cerita rakyat berbantuan komik digital berada pada kategori sangat praktis dengan persentase nilai 90,27%. Ini artinya materi ajar cerita rakyat berbantuan komik digital yang dikembangkan telah memiliki kepraktisan, baik dari penyajian dan penggunaannya.

Keefektifan Materi Ajar

Pada keefektifan produk materi ajar cerita rakyat berbantuan komik digital peneliti memperkenalkan materi ajar. Lembar penilaian efektivitas ini dinilai oleh guru sesuai format penilaian yang sudah disediakan. Maka didapatkan hasil efektivitas produk yang dikembangkan melalui hasil *pre-test* dan *post-test*. Peneliti melakukan *pre-test* dan *post-test* pada 3 pembelajaran dengan menguji kemampuan menulis dan kemampuan berbicara. Disajikan rekapitulasi hasil *pre-test* dan *post-test* untuk kemampuan menulis pada **Tabel 2** ini.

Tabel 2. Rekapitulasi hasil *Pre-test* dan *Post-test* Kemampuan Menulis

No	Penilaian	<i>Pre-Test</i>	Kategori	<i>Post-Test</i>	Kategori
1.	Pembelajaran 1	56,97%	Tidak Efektif	81%	Sangat Efektif
2.	Pembelajaran 2	63,95%	Cukup Efektif	84,08%	Sangat Efektif
3.	Pembelajaran 3	62,98%	Cukup Efektif	87,17%	Sangat Efektif

Sumber: Dokumen Penelitian 2024

Setelah peneliti melakukan *pre-test* dan *post-test* pada 3 pembelajaran dengan menguji kemampuan menulis. Selanjutnya peneliti melakukan pengujian untuk kemampuan berbicara. Disajikan rekapitulasi hasil *pre-test* dan *post-test* untuk kemampuan berbicara pada **Tabel 3** ini.

Tabel 3. Rekapitulasi hasil *Pre-test* dan *Post-test*.

No	Penilaian	<i>Pre-Test</i>	Kategori	<i>Post-Test</i>	Kategori
1.	Pembelajaran 1	61,74%	Cukup Efektif	86,74%	Sangat Efektif
2.	Pembelajaran 2	60,98%	Cukup Efektif	84,46%	Sangat Efektif
3.	Pembelajaran 3	63,25%	Cukup Efektif	89,39%	Sangat Efektif

Sumber: Dokumen Penelitian 2024

Dapat disimpulkan produk materi ajar cerita rakyat berbantuan komik digital yang telah dikembangkan dinyatakan efektif. Melalui persentase hasil *pre-test* ke *post-test* pembelajaran 1, 2 dan 3 mengalami kenaikan pada kemampuan menulis dan kemampuan berbicara peserta didik kelas 3. Kenaikan yang skor persentase masuk pada kategori sangat efektif.

Discussion

Sebelum mengetahui masalah dalam suatu pembelajaran di sekolah, perlu dilakukan analisis kebutuhan pada kinerja guru dan peserta didik. Pada penelitian ini diperoleh permasalahan berupa masih banyak kelemahan terhadap perangkat pembelajaran yang digunakan guru untuk mengajar, khususnya pada bagian buku ajar. Akibatnya secara tidak langsung berpengaruh terhadap kemampuan menulis dan berbicara peserta didik. Peserta didik yang memiliki kemampuan menulis dan membaca yang kurang cenderung diam dan tidak fokus dalam mengikuti pembelajaran sehingga nilai yang diperoleh saat ujian masih di bawah kriteria kompetensi minimum. Jarvis dalam buku yang berjudul "*Teori-Teori Psikologi*" berpendapat bahwa perkembangan kognitif anak dalam teori Piaget, tahap operasional konkret usia 7-12 tahun sudah mampu mengklasifikasikan benda, perintah, dan menyelesaikannya dengan kemampuan berpikir. Namun anak-anak pada tahap operasional konkret mengalami kesulitan karena mereka belum mampu berpikir hanya dengan menggunakan lambang-lambang. Setelah meninjau permasalahan tersebut, peneliti melakukan pengembangan materi ajar dengan harapan dapat meningkatkan kemampuan menulis dan berbicara peserta didik, serta dapat memotivasi guru dalam melakukan inovasi bahan ajar.

Pembelajaran di SD khususnya tematik banyak menggunakan teks. Pembelajaran berbasis teks memiliki suatu keunggulan yang dapat diaplikasikan dalam pelaksanaan pembelajaran diantaranya, 1) Dapat mengembangkan bakat menulis dan kecakapan individu; 2) Dapat mengembangkan pendapat peserta didik tentang suatu topik pembelajaran; 3) Situasi proses belajar menjadi lebih menyenangkan dan menumbuhkan daya kreativitas peserta didik; 4) Membantu peserta didik menghubungkan ide-ide pokok materi dengan kehidupan nyata; 5) Membantu penjelasan bagian teks secara keseluruhan; 6) Bekerja sama dengan peserta didik lain dalam mengerjakan tugas-tugas yang dirasakan sulit (Batubara & Nurizzati, 2020). Dalam mengembangkan materi ajar peneliti memilih materi dongeng, Danandjaja dalam buku yang berjudul "*Folklor Indonesia*" mendefinisikan dongeng (*folktale*) sebagai cerita pendek kolektif kesusastraan lisan, yang tidak dianggap benar-benar terjadi. Dongeng diceritakan dengan tujuan untuk menghibur, melukiskan kebenaran, pelajaran (moral) dan sindiran dan biasanya mempunyai kalimat pembuka dan penutupnya yang bersifat klise, dimulai dengan kalimat pembuka dan penutup. Penggunaan topik-topik yang dekat dengan peserta didik membuat peserta didik dapat memahami maksud atau pesan moral yang ada di dalam cerita tersebut Menurut (Suwarti *et al.*, 2020). Maka dari itu, dongeng cerita rakyat yang dikembangkan oleh peneliti adalah cerita yang berasal dari tepat/lingkungan sekitar peserta didik ini biasa disebut dengan *Story Social*. Maka terciptalah pengembangan materi ajar cerita rakyat berbantuan komik digital untuk membantu peserta didik dalam memahami/ sebagai buku pendukung pembelajaran peserta didik secara mandiri. Kelayakan buku ini juga sudah diakui oleh validator ahli dengan rangkaian penilaian tidak hanya sekali.

CONCLUSION

Dari penelitian ini disimpulkan bahwa materi ajar cerita rakyat berbantuan komik digital sudah dikembangkan menjadi suatu produk yang valid. Materi ajar cerita rakyat berbantuan komik digital dinyatakan layak digunakan dibuktikan dengan penilaian dari validator ahli materi dan ahli desain serta penilaian dari guru. Materi ajar cerita rakyat berbantuan komik digital yang dikembangkan memenuhi kriteria efektif dengan meningkatnya hasil kemampuan menulis dan kemampuan berbicara peserta didik, hasil tersebut dilihat dari peningkatan hasil *pre- test* dan *post-test*. Dapat disimpulkan bahwa kemampuan menulis dan berbicara peserta didik meningkat setelah menggunakan materi ajar cerita rakyat berbantuan komik digital. Kepada guru, diharapkan dapat menggunakan materi ajar cerita rakyat berbantuan komik digital sebagai buku elektronik pendamping peserta didik dalam belajar. Kepada pembaca atau peneliti

lainnya, disarankan sebaiknya juga membaca sumber referensi lainnya mengenai materi ajar cerita rakyat berbantuan komik digital agar dapat membuka wawasan yang lebih luas dan mendalam, sehingga dapat memberikan solusi alternatif sebagai bentuk perbaikan, perkembangan proses pembelajaran. Kepada pembaca atau peneliti lainnya, disarankan sebaiknya juga membaca sumber referensi lainnya mengenai materi ajar cerita rakyat berbantuan komik digital agar dapat membuka wawasan yang lebih luas dan mendalam, sehingga dapat memberikan solusi alternatif sebagai bentuk perbaikan, perkembangan proses pembelajaran.

AUTHOR'S NOTE

Penulis menyatakan bahwa tidak ada konflik kepentingan terkait publikasi artikel ini. Penulis menegaskan bahwa data dan isi artikel bebas dari plagiarisme.

REFERENCES

- Amini, A., & Damayanti, M. I. (2021). Pengembangan media komik digital untuk meningkatkan keterampilan mendongeng siswa kelas II sekolah dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 9(6), 2670-2684.
- Azizah, N., & Fauzi, R. (2023). Analisis semiotika komik digital the secret of angel terhadap kepercayaan diri perempuan. *Kiwari*, 2(3), 555-564.
- Batubara, A., & Nurizzati, N. (2020). Struktur dan fungsi sosial cerita rakyat legenda asal usul Kampung Batunabontar. *Jurnal Bahasa dan Sastra*, 8(1), 1-9.
- Blown, E. J., & Bryce, T. G. (2020). The enduring effects of early-learned ideas and local folklore on children's astronomy knowledge. *Research in Science Education*, 50(5), 1833-1884.
- Cholilah, M., Tatuwo, A. G. P., Rosdiana, S. P., & Fatirul, A. N. (2023). Pengembangan kurikulum merdeka dalam satuan pendidikan serta implementasi kurikulum merdeka pada pembelajaran abad 21. *Sanskara Pendidikan dan Pengajaran*, 1(2), 56-67.
- Darniyanti, Y., Apreasta, L., & Khofifah, N. (2022). Pengembangan bahan ajar bahasa Indonesia berbasis komik untuk meningkatkan minat baca siswa kelas III SDN 152 Rantau Panjang. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 4(5), 450- 461.
- Faradiba, D. G., & Budiningsih, C. A. (2020). Pengembangan media komik berbasis pendidikan karakter peduli sosial pada pembelajaran tematik-integratif. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 7(2), 196-204.
- Imawati, E. (2017). Pengaruh pembelajaran berbasis teks terhadap kemampuan menulis teks deskriptif. *Literasi: Jurnal Bahasa dan Sastra Indonesia serta Pembelajarannya*, 1(1), 53-63.
- Kawijaya, J. (2023). Penggunaan media komik dalam meningkatkan kemampuan membaca teks arab kelas VII MTS Muhammadiyah Sekampung tahun 2015. *Al-Akmal: Jurnal Studi Islam*, 2(2), 57-69.
- Komariah, Y. (2018). Pengembangan bahan ajar cerita rakyat kuningan terintegrasi nilai karakter dalam pembelajaran apresiasi sastra di SMP. *Deiksis: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 5(1), 100-109.
- Kusumastuti, R. P., Rusilowati, A., & Nugroho, S. E. (2019). Pengaruh keterampilan berpikir kritis terhadap literasi sains siswa. *UPEJ Unnes Physics Education Journal*, 8(3), 254 - 261.

- Lestari, D. I., & Projosantoso, A. K. (2016). Pengembangan media komik IPA model PBL untuk meningkatkan kemampuan berfikir analitis dan sikap ilmiah. *Jurnal Inovasi Pendidikan IPA*, 2(2), 145-155.
- Martin, R., & Simanjourang, M. M. (2022). Pentingnya peranan kurikulum yang sesuai dalam pendidikan di Indonesia. *Prosiding Pendidikan Dasar*, 1(1), 125-134.
- Muliawati, H., Rosmaya, E., Wahyuningsih, N. (2020). Pengenalan cerita rakyat Cirebon pada siswa SD melalui mendongeng sebagai upaya pelestarian kearifan lokal Cirebon. *Jurnal Tuturan*, 9(2), 53-58.
- Muspawi, M. (2021). Strategi peningkatan kinerja guru. *Jurnal Ilmiah Universitas Batanghari Jambi*, 21(1), 101-106.
- Pinatih, S. A. C., & Putra, D. K. N. S. (2021). Pengembangan media komik digital berbasis pendekatan saintifik pada muatan IPA. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*, 5(1), 115-121.
- Rahmawati, N., Supratno, H., Asmarani, R. (2019). Penerapan pembelajaran berbasis teks pada siswa kelas V sekolah dasar. *Wacana Didaktika: Jurnal pemikiran, Penelitian Pendidikan dan Sains*, 7(1), 16-30.
- Rejo, U. (2020). Karakteristik jenis teks sastra dalam mata pelajaran bahasa Indonesia tingkat SMP. *Jubindo: Jurnal Ilmu Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 5(2), 72-87.
- Rifqy, C. G. (2019). Pengaruh media visual komik terhadap hasil belajar keterampilan menulis teks biografi pada siswa kelas X MIPA 12 SMA Budi Utomo Perak Tahun Ajaran 2017/2018. *Sastronesia: Jurnal Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 6(4), 49-64.
- Riwanto, M. (2019). Analisis keterampilan pengembangan media komik digital calon guru SD dalam menjawab tantangan kemajuan era digital. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 3(1), 254-257
- Rosnaeni, R. (2021). Karakteristik dan asesmen pembelajaran abad 21. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 4334-4339.
- Sagala, M., & Hutagalung, T. (2020). Pengaruh fish bowl technique terhadap kemampuan menganalisis teks negosiasi siswa kelas X SMA Negeri 1 Tanjungbalai. *Kembara: Jurnal Keilmuan Bahasa, Sastra, dan Pengajarannya*, 6(2), 213-225.
- Sakaria & Asia, M. (2021). Pengembangan bahan ajar menulis teks cerita fantasi bermuatan nilai pendidikan karakter. *Seminar Nasional Hasil Penelitian 2021*, 1(1), 1651-1661.
- Sanjani, M. A. (2021). Pentingnya strategi pembelajaran yang tepat bagi siswa. *Jurnal Serunai Administrasi Pendidikan*, 10(2), 32-37.
- Singa, C. G., & Hasibuan, A. (2018). Analisis struktur dan kaidah kebahasaan teks cerita imajinasi dalam pembelajaran bahasa Indonesia siswa kelas VII SMP Negeri 2 Pangururan. *Pendidikan Bahasa Indonesia dan Sastra (Pendistra)*, 1(2), 1-9.
- Sulaeka, B., & Susanto, R. (2023). Peran dan strategi guru dalam penanaman nilai toleransi sebagai upaya meminimalisir terjadinya bullying antar sesama siswa di sekolah dasar. *JPGI (Jurnal Penelitian Guru Indonesia)*, 8(1), 137-143.
- Susilo, S. V. (2020). Penggunaan media pembelajaran berbasis audio visual untuk meningkatkan hasil belajar bahasa Indonesia di sekolah dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 6(2), 108-115.

- Suwarti, S., Laila, A., Permana, E. P. (2020). Pengembangan Media Komik Berbasis Kearifan Lokal untuk Menentukan Pesan dalam Dongeng pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Profesi Pendidikan Dasar*, 7(2), 140-151.
- Widiyanto, I. P., & Wahyuni, E. T. (2020). Implementasi perencanaan pembelajaran. *Satya Sastraharing: Jurnal Manajemen*, 4(2), 16-35.
- Widyaningrum, H.K. & Pratiwi, C. P. (2019). Media komik pada materi cerita dongeng untuk keterampilan membaca siswa kelas III. *Jurnal Dimensi Pendidikan dan Pembelajaran*, 7(1), 37-45.
- Wilyanti, L. S., Larlen, L., & Wulandari, S. (2022). Transkripsi Sastra lisan melayu Jambi sebagai alternatif bahan ajar sastra di perguruan tinggi. *Jurnal Ilmiah Universitas Batanghari Jambi*, 22(1), 247-252.
- Willya, A. R., Luthfiyyah, A., Simbolon, P. C., & Marini, A. (2023). Peran media pembelajaran komik digital untuk menumbuhkan minat baca siswa di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar dan Sosial Humaniora*, 2(3), 449-454.