



Pengembangan Komik Cerita Rakyat Berbasis Kearifan Lokal Suku Mbojo Pada Muatan Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV Sekolah Dasar

Nunung Hidayah^{1*}, Siti Rohana Hariana Intiana², Muhammad Erfan³, Moh. Irawan Zain⁴

^{1,2,3,4} Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, FKIP, Universitas Mataram, Mataram, Indonesia.

DOI: 10.29303/goescienceed.v5i4.465

Article Info

Received: 23 September 2024

Revised: 29 Oktober 2024

Accepted: 5 November 2024

Correspondence:

Phone: -

Abstract: Komik cerita rakyat adalah salah satu media pembelajaran yang digunakan oleh guru untuk menyampaikan materi dan peserta didik untuk meningkatkan literasi. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk berupa komik cerita rakyat berbasis kearifan lokal suku Mbojo, mengetahui prosedur pengembangan komik cerita rakyat, dan mengetahui kepraktisan serta keefektifan komik cerita rakyat berbasis kearifan lokal suku Mbojo pada muatan pelajaran Bahasa Indonesia kelas IV Sekolah Dasar. Jenis penelitian ini adalah *Research and Development (R&D)* dengan menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari 5 tahapan, yaitu *analysis* (analisis), *design* (desain), *development* (pengembangan), *implementation* (implementasi), dan *evaluation* (evaluasi). Alat pengumpulan data menggunakan angket, evaluasi, dan dokumentasi. Tahapan dalam pengembangan komik cerita rakyat yaitu: 1) Analisis: menganalisis kebutuhan, kurikulum, dan peserta didik, 2) Desain: mendesain komik cerita rakyat dari *cover* hingga sumber dan merancang tes evaluasi, 3) Pengembangan: dilakukan pencetakan komik cerita rakyat, validasi oleh ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa, serta uji coba kepada peserta didik dan guru untuk melihat kelayakan produk. Hasil validasi ahli media sebesar 80%, ahli materi sebesar 90,67%, ahli bahasa sebesar 85,45%, respon siswa sebesar 92%, dan respon guru 100%, 4) Implementasi: dilakukan penerapan komik cerita rakyat pada kelas sesungguhnya, 5) Evaluasi: dilakukan penilaian terhadap hasil evaluasi peserta didik untuk melihat keefektifan produk. Berdasarkan hasil dari penilaian evaluasi yaitu sebesar 86,6% dengan kategori sangat efektif yang menunjukkan bahwa sebagian besar siswa memahami materi pada komik cerita rakyat.

Keywords: Komik Cerita Rakyat, Kearifan Lokal, Bahasa Indonesia

Citation: Hidayah, N., Intiana, Hariana, Rohana, St., Erfan, M., & Zain, Irawan, Moh. (2024). Pengembangan Komik Cerita Rakyat Berbasis Kearifan Lokal Suku Mbojo Pada Muatan Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan, Sains, Geologi, dan Geofisika (GeoScienceED Journal)*, 5(4), 779-789. doi: 10.29303/goescienceed.v5i4.465

Pendahuluan

Sesuai Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 4 Tahun 2022 tentang Perubahan Atas Peraturan Pemerintah Nomor 57 Tahun 2021 tentang Standar Nasional Pendidikan, "standar kompetensi lulusan lembaga pendidikan pada jenjang pendidikan dasar difokuskan pada peningkatan literasi dan numerasi. Menurut Budihardt dkk (2018), literasi didefinisikan sebagai kemampuan dalam

membaca, menulis, mendengarkan, atau berbicara untuk mengakses, memahami, dan mendapatkan informasi secara tepat. Literasi didefinisikan sebagai keterampilan yang mencakup latihan membaca, menulis, dan berpikir yang membantu orang memahami informasi kritis, kreativitas, dan inovasi (Suyono et al., 2017). Oleh karena itu, literasi bukan hanya tentang membaca dan menulis.

Gerakan Literasi Sekolah (GLS) merupakan cara untuk mengubah sekolah menjadi tempat

Email: nununghidayah02@gmail.com

pendidikan dimana siswa memiliki kemampuan literasi tinggi (Saadati & Sadli, 2019). Salah satu program keterlibatan sebelum kelas dimulai adalah membaca buku non-ilmiah selama 15 menit. Nilai-nilai moral yang berasal dari kearifan lokal, nasional, dan global digunakan dalam literatur yang digunakan, dan disampaikan sesuai dengan perkembangan siswa.

Dalam literasi di sekolah bisa digunakan media komik ini sebagai media pembelajaran, karena dengan menggunakan komik dapat meningkatkan kemauan siswa untuk membaca dan memudahkan siswa dalam memahami isi bacaan. Komik adalah jenis kartun yang mengungkapkan suatu karakter yang memerankan suatu cerita dalam urutan yang erat, dihubungkan dengan gambar, dan dirancang untuk memberikan hiburan kepada pembaca (Hidayah & Rifky, 2017). Dalam proses pembelajaran agar tidak hilangnya cerita rakyat yang mengandung pesan-pesan berharga untuk generasi penerus, seperti yang diungkapkan oleh (Sumayana, 2017), sastra lisan cerita rakyat dianggap sebagai suatu genre yang memberikan banyak manfaat bagi siswa dan masyarakat pendukungnya.

Komik bergambar ini berfokus pada cerita rakyat. Menurut Murti Bunanta (dalam Anafiah, 2015), "cerita rakyat" adalah istilah yang digunakan untuk menggambarkan sastra yang ditulis oleh masyarakat "primitif" yang belum memiliki sistem tulisan. Cerita rakyat diwariskan dari generasi ke generasi dan seringkali tidak diketahui siapa penulisnya karena muncul secara kebetulan dan berlangsung dari waktu ke waktu.

Di sekolah dasar, mempelajari materi cerita rakyat sebagai bagian dari pelajaran Bahasa Indonesia menjadi sangat penting. Hal ini disebabkan oleh fakta bahwa dengan mengajarkan bahan cerita rakyat, kita telah menanamkan nilai-nilai positif yang merupakan pendidikan karakter pada siswa.

Kearifan, menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), mengacu pada kebijaksanaan dan kecerdasan yang diperlukan untuk berinteraksi dengan orang lain. "Lokal", di sisi lain, mengacu pada daerah atau area tertentu yang memiliki karakteristik dan prinsip yang berbeda dari daerah lain. Kearifan lokal yang ditemukan dalam cerita rakyat sangat berharga dan bermanfaat bagi masyarakat. Dengan kata lain, kearifan lokal ini menawarkan solusi bijaksana untuk berbagai masalah kehidupan yang dihadapi masyarakat.

Berdasarkan hasil pengamatan awal dan wawancara yang dilakukan di SDN 48 Kota Bima, maka perlu dilakukan pengembangan dan penyesuaian media pembelajaran yang digunakan. Salah satunya dengan mengubah teks cerita tersebut ke dalam media komik yang lebih diminati siswa, serta pemilihan teks cerita yang relevan dengan daerah tempat tinggal

siswa. Menurut Kurniawarsih dan Rusmana (2020), komik dapat meningkatkan literasi dan motivasi belajar pada siswa karena tidak jarang siswa yang lebih berminat untuk membaca komik dibandingkan dengan membaca buku pelajaran. Komik juga dapat membantu meningkatkan sensor *motoric* pada anak, membantu mengenal warna, dan memicu imajinasi siswa dalam menyampaikan pendapatnya. Bentuk visualisasi dari ekspresi tokoh-tokoh dalam komik membuat siswa sebagai pembaca secara tidak langsung masuk ke dalam cerita. Hal tersebut mengakibatkan siswa bisa terlibat secara emosional dan membuat siswa lebih berminat untuk membaca cerita tersebut hingga selesai. Tujuan penelitian ini adalah 1) Untuk mengetahui prosedur pengembangan komik cerita rakyat berbasis kearifan lokal suku mbojo pada muatan pelajaran bahasa indonesia kelas IV SD, 2) Untuk mengetahui kepraktisan komik cerita rakyat berbasis kearifan lokal suku mbojo pada muatan pelajaran bahasa indonesia kelas IV SD, 3) Untuk mengetahui keefektifan komik cerita rakyat berbasis kearifan lokal suku mbojo pada muatan pelajaran bahasa indonesia kelas IV SD.

Metodologi

Jenis penelitian ini adalah Penelitian dan Pengembangan (*Research and Development*). Penelitian penyelidikan dan pengembangan (R&D) adalah metode penelitian yang digunakan untuk membuat suatu produk dan melakukan uji kelayakan serta mengevaluasi keefektifan proses yang dimaksudkan untuk menghasilkan produk tersebut (Sugiyono, 2016: 297). Sukmadinata juga mengemukakan bahwa penelitian dan pengembangan adalah suatu proses untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada dan dapat dipertanggungjawabkan (dalam Amanda dkk., 2019: 99). Sebagai kesimpulan penjelasan yang diberikan oleh beberapa ahli, dapat dikatakan bahwa penelitian pengembangan adalah jenis penelitian yang bertujuan untuk mengembangkan suatu produk yang dapat digunakan secara efektif untuk memenuhi kebutuhan pendidikan saat ini.

Pada penelitian ini menggunakan model penelitian ADDIE. Menurut model penelitian ADDIE terdiri dari 5 tahapan, yaitu *analysis* (analisis), *design* (desain), *development* (pengembangan), *implementation* (implementasi), dan *evaluation* (evaluasi). Pada tahap Analisis (*Analysis phase*) dari model ADDIE mencakup: analisis kebutuhan, analisis kurikulum, dan analisis peserta didik. Pada tahap perancangan (*Design phase*), menentukan materi dan aplikasi serta merancang produk. Pada tahap pengembangan (*Development phase*), meliputi validasi produk dan uji coba produk. Pada tahap implementasi (*Implementation phase*),

meliputi implementasi produk. Pada tahap evaluasi (*Evaluation phase*), mencakup evaluasi formatif.

Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari: kuesioner atau angket. Angket digunakan untuk mengetahui kelayakan dan kepraktisan suatu produk dengan melalui uji validitas dan uji kepraktisan produk komik cerita rakyat berbasis kearifan lokal suku Mbojo yang telah dikembangkan. Uji validitas dilakukan dengan memberikan angket kepada dosen ahli media untuk menilai terkait tampilan komik cerita rakyat berbasis kearifan lokal suku Mbojo yang dikembangkan, ahli materi untuk menilai terkait isi bahan dengan kesesuaian materi, dan ahli bahasa menilai terkait bahasa yang digunakan.

Teknik analisis data kualitatif didapatkan dari hasil observasi, wawancara, validasi produk, dan juga uji coba terbatas yang telah dilakukan sebelumnya. Data kualitatif berupa hasil wawancara dengan guru kelas. Validasi ahli dilakukan kepada dosen ahli media dan materi. Komentar dan saran yang dikemukakan oleh dosen ahli media dan materi digunakan oleh peneliti untuk memperbaiki produk pengembangan media komik cerita rakyat bergambar menjadi lebih layak bagi peserta didik. Sugiyono (dalam Kartikasari, 2016) menjelaskan bahwa dalam penelitian kuantitatif, untuk mendapat data yang objektif, reliable, dan valid maka penelitian dilakukan dengan menggunakan instrumen yang reliable dan valid. Analisis data kuantitatif adalah kegiatan mengolah data yang diperoleh dari hasil angket atau kuesioner yang sudah diisi oleh ahli media, ahli materi, guru serta peserta didik. Analisis data kuantitatif akan menghasilkan nilai tingkat kevalidan.

Hasil dan Pembahasan

Hasil dari penelitian berupa komik cerita rakyat berbasis kearifan lokal suku Mbojo. Penelitian pengembangan (*Research and Development*) digunakan untuk mengembangkan komik cerita rakyat dengan menggunakan model penelitian *ADDIE*, *ADDIE* memiliki 5 tahapan pada prosedur pengembangannya, yaitu *analysis* (analisis), *design* (desain), *development* (pengembangan), *implementation* (implementasi), dan *evaluation* (evaluasi). Hasil pengembangan pada setiap tahapan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

Analisis (*Analysis*)

a. Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan dilakukan dengan tujuan untuk mengumpulkan informasi sehingga dibutuhkan pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan literasi sebagai bahan bacaan yang bervariasi yaitu komik cerita rakyat. Beberapa

peserta didik kurang termotivasi untuk belajar membaca, peserta didik jenuh saat belajar, dan kurang dalam mempelajari kemampuan Bahasa Indonesia yang salah satu penyebabnya karena media yang digunakan kurang variatif. Selain itu, siswa mengungkapkan bahwa sangat menyukai buku yang didominasi oleh gambar seperti komik untuk kemampuan membaca, menulis dan menyimak dalam suatu cerita.

b. Analisis Kurikulum

Pada tahap ini dilakukan analisis kurikulum agar dapat menyesuaikan komponen penyusun komik cerita rakyat berbasis kearifan lokal suku Mbojo sehingga dapat memenuhi tujuan kurikulum. Dengan demikian dilakukan analisis capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, dan materi yang akan dikembangkan dalam komik cerita rakyat. Pada penelitian ini, SDN 48 Kota Bima sudah menggunakan kurikulum merdeka. Materi Bahasa Indonesia yang diambil adalah "Menceritakan Kembali Isi Cerita Rakyat dan Menulis Kembali Isi Cerita Rakyat".

c. Analisis Peserta Didik

Berdasarkan hasil analisis, peserta didik kelas IV-A sangat menyukai media pembelajaran yang berbasis komik cerita rakyat kearifan lokal suku Mbojo untuk meningkatkan literasi. Mereka sangat antusias membaca karena terdapat full gambar pada komik dalam memahami alur cerita. Oleh karena itu, mereka dapat menerapkan nilai-nilai moral dan mempelajari budaya suku Mbojo yang terkandung dalam komik cerita rakyat sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan peserta didik kelas IV-A SD.

Desain (*Design*)

Pada tahap ini melakukan tahap perencanaan dan perancangan kerangka komik cerita rakyat yang dikembangkan. Berdasarkan data yang diperoleh dari tahap analisis, selanjutnya dilakukan proses desain komik cerita rakyat pada materi Bahasa Indonesia. Komik yang dibuat berupa buku bergambar dengan warna dan gambar yang menarik. Terdapat beberapa tahapan dalam proses desain komik cerita rakyat, diantaranya:

a. Menyusun Alur Materi

Pada tahap ini dilakukan pemilihan materi yang dipaparkan di komik cerita rakyat agar materi tidak terlalu melebar. Selanjutnya disusun sesuai alur materi berdasarkan sumber dari buku guru dan peserta didik Bahasa Indonesia kelas IV kurikulum merdeka belajar yang dipilih yaitu "Menghargai Keragaman Budaya Pada Kearifan Lokal", Bab 6 tema "Menceritakan Kembali Isi Cerita Rakyat".

b. Merancang LKPD dan Soal Evaluasi

Lembar Kerja Peserta Didik yang dibuat dalam satu soal berdasarkan topik materi menceritakan cerita rakyat dan menuliskan kembali isi cerita rakyat dengan ketentuan Bahasa Indonesia. Sedangkan soal evaluasi dibuat dalam bentuk essay dengan beberapa kriteria jawaban dari topik materi yang terdapat pada komik cerita rakyat .

c. Menyusun Naskah

Tahapan dalam penyusunan naskah yaitu menentukan cerita rakyat, membuat jalan cerita, membuat karakter tokoh, menentukan redaksi teks, mewarnai gambar, membuat gambaran cerita setiap panel, membuat dan mengisi balon teks serta menentukan gambar-gambar yang akan digunakan pada cerita.

d. Menyusun Gambar

Pada tahap ini dilakukan pengumpulan gambar yang relevan dengan cerita dan penyusunan gambar. Gambar-gambar yang digunakan pada komik cerita rakyat terlebih dahulu digambar secara manual. Gambar tersebut juga diedit dengan menggunakan aplikasi IbisPaint X untuk membuat sebuah karakter tokoh dan latar serta pewarna yang digunakan pada setiap lembarannya.

e. Memasukkan Teks

Jenis *font* yang digunakan dalam komik cerita rakyat adalah *font Babby Jones Soft* untuk bagian judul dan sub judul dengan ukuran 60 (*cover*) dan 22 halaman isi cerita menggunakan *font Arimo* untuk bagian ini dengan ukuran 8-10 serta pada halaman redaksi, salam pembuka, tujuan pembelajaran, LKPD, Evaluasi, pesan moral, dan lainnya menggunakan *font AlQuds Condensed* dengan ukuran 12.

Setelah melakukan desain pada tahapan sebelumnya, maka terbentuk desain produk. Berikut adalah beberapa tampilan desain komik cerita rakyat berbasis kearifan suku Mbojo. Secara keseluruhan yang disebut *prototype*. *Prototype* yang dihasilkan berupa *cover* depan dan belakang, redaksi, salam pembuka, tujuan pembelajaran, pesan moral, tokoh cerita, isi cerita rakyat, LKPD, evaluasi, daftar pustaka, dan kata motivasi.

Pengembangan (*Development*)

Pada tahap pengembangan ini, produk yang telah didesain sebelumnya direalisasikan dengan cara dicetak. Hal ini sejalan dengan pendapat Mulyatiningsih (2016:200) bahwa pada tahap

pengembangan dalam model ADDIE berisi kegiatan realisasi rancangan produk. Komik cerita rakyat dicetak dengan ukuran A5 menggunakan kertas *Art Paper* untuk *cover* dan kertas HVS untuk isi. Tebal halaman cerita rakyat yaitu 30 halaman dan jilid menggunakan teknik jilid kawat/staples tengah (*Saddle Stitching*). Pada tahap ini dilakukan juga validasi terhadap komik cerita rakyat untuk menguji kelayakan yang dilakukan oleh validator ahli media, ahli materi, ahli bahasa, uji coba kelompok kecil, dan respon guru.



Gambar 1: Hasil Cetak Komik Cerita Rakyat

a. Validasi Produk

Pada tahap ini, dilakukan validasi komik cerita rakyat berbasis kearifan lokal suku Mbojo telah didesain. Produk validasi oleh validator ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa. Menurut Surahman & Surjono (2017), tujuan validasi media yaitu untuk mengukur tingkat kelayakan dari sebuah media yang dikembangkan sebelum digunakan dilapangan pada tahap selanjutnya.

- Validasi Media

Aspek penilaian untuk validasi media menurut Ardhani (2021:37) mencakup 3 aspek penilaian yaitu tampilan, penyajian komik cerita rakyat dan bahan. Tingkat kelayakan media perlu untuk diketahui agar mengetahui kelebihan dan kekurangan media yang dibuat. Validasi dilakukan oleh validator ahli media. Hal itu dilakukan sebagai dasar unuk memperbaiki media sehingga menghasilkan komik cerita raykat berbasis kearifan lokal suku Mbojo yang berkualitas dan layak. Penilaian media komik cerita rakyat menggunakan angket validasi ahli media yang memuat 12 pernyataan dengan skala penilaian 1-5 kriteria penilaian 5 (sangat baik), 4 (baik), 3 (tcukup baik), 2 (tidak baik), dan 1 (sangat tidak baik). Adapun hasil validasi ahli media disajikan pada tabel berikut.

Tabel 1 : Aspek Validasi Media

Aspek Indikator	Skor	Persentase
Aspek Tampilan	28 dari 35	80%
Aspek Penyajian Komik Cerita Rakyat	12 dari 15	80%

Aspek Bahan	8 dari 10	80%
Jumlah skor yang diperoleh	48 dari 60	80%
Jumlah skor maksimal	60 dari 60	100%

Disimpulkan bahwa tingkat kelayakan media sebesar 80% dengan kategori sangat layak. Saran perbaikan komik cerita rakyat dari validator ahli media yaitu kesesuaian ukuran huruf pada komik cerita rakyat masih kurang dan desain pada gambar komik cerita rakyat perlu diperbaiki.

• Validasi Materi

Aspek penilaian untuk validasi materi menurut Ardhani (2021:37) mencakup 4 aspek penilaian yaitu relevansi, keakuratan, berorientasi pada *student centered*, dan penyajian materi berbasis kearifan lokal. Tingkat kelayakan materi yang disajikan perlu untuk diketahui agar mengetahui kelebihan dan kekurangan materi yang disajikan. Hal itu dilakukan sebagai dasar untuk memperbaiki materi yang disajikan sehingga menghasilkan komik cerita rakyat berbasis kearifan lokal suku Mbojo yang berkualitas dan layak. Validasi materi dilakukan oleh validator ahli materi. Penilaian materi komik cerita rakyat menggunakan angket validasi ahli materi yang memuat 15 pernyataan dengan skala penilaian 1-5 kriteria penilaian 5 (sangat baik), 4 (baik), 3 (tcukup baik), 2 (tidak baik), dan 1 (sangat tidak baik). Adapun hasil validasi ahli media disajikan pada tabel berikut.

Tabel 2: Aspek Validasi Materi

Aspek Indikator	Skor	Persentase
Aspek Relevansi	23 dari 25	92%
Aspek Keakuratan	14 dari 15	93,33%
Aspek Berorientasi Pada <i>Student Centered</i>	18 dari 20	90%
Aspek Penyajian Materi Berbasis Kearifan Lokal	13 dari 15	86,66%
Jumlah skor yang diperoleh	68 dari 75	90,67%
Jumlah skor maksimal	75 dari 75	100%

Disimpulkan bahwa tingkat kelayakan materi sebesar 90,67% dengan kategori sangat layak. Saran perbaikan komik cerita rakyat dari validator ahli materi yaitu aspek pesan moral atau

nilai karakter pada cerita rakyat suku Mbojo sebaiknya lebih ditonjolkan lagi.

• Validasi Bahasa

Aspek penilaian untuk validasi bahasa menurut Ardhani (2021:37) mencakup 4 aspek penilaian yaitu komunikatif, kebahasaan, keterbacaan, dan kelugasan. Tingkat kelayakan bahasa yang disajikan perlu untuk diketahui sama seperti aspek media dan materi agar mengetahui kelebihan dan kekurangan bahasa yang digunakan. Hal itu dilakukan sebagai dasar untuk memperbaiki bahasa yang digunakan sehingga menghasilkan komik cerita rakyat berbasis kearifan lokal suku Mbojo yang berkualitas dan layak. Validasi bahasa dilakukan oleh validator ahli bahasa. Penilaian bahasa komik cerita rakyat menggunakan angket validasi ahli materi yang memuat 11 pernyataan dengan skala penilaian 1-5 kriteria penilaian 5 (sangat baik), 4 (baik), 3 (tcukup baik), 2 (tidak baik), dan 1 (sangat tidak baik). Adapun hasil validasi ahli media disajikan pada tabel berikut.

Tabel 3: Aspek Validasi Bahasa

Aspek Indikator	Skor	Persentase
Aspek Komunikatif	14 dari 15	93,33%
Aspek Kebahasaan	12 dari 15	80%
Aspek Keterbacaan	12 dari 15	80%
Aspek Kelugasan	9 dari 10	90%
Jumlah skor yang diperoleh	47 dari 55	85,45%
Jumlah skor maksimal	55 dari 55	100%

Disimpulkan bahwa tingkat kelayakan bahasa sebesar 85,45% dengan kategori sangat layak. Saran perbaikan komik cerita rakyat dari validator ahli materi yaitu ukuran huruf sebaiknya disesuaikan dengan tingkat perkembangan peserta didik dan beberapa kalimat panjang sebaiknya diganti dengan kalimat yang pendek-pendek.

b. Uji Coba

Setelah komik cerita rakyat berbasis kearifan lokal suku Mbojo melalui tahap validasi dan dinyatakan layak, maka selanjutnya dilakukan uji coba produk untuk mengetahui kepraktisan kelayakan produk dan untuk meminimalisir kekurangan produk berdasarkan respon peserta

didik dan guru. Tahap uji coba dilakukan dengan menggunakan produk hasil validasi, uji coba dilakukan kepada wali kelas IV-A dikelas penelitian yaitu IV-A, kelas terdapat 15 peserta didik yang hadir pada saat uji coba dilaksanakan di SDN 48 Kota Bima.

Kegiatan pertama yang dilakukan pada tahap uji coba adalah membagikan komik cerita rakyat kepada guru dan ditunjukkan kepada peserta didik secara langsung. Kemudian dilanjutkan dengan pengenalan komik cerita rakyat. Peneliti menjelaskan bagaimana cara menggunakan komik cerita rakyat dan melakukan pembelajaran kepada peserta didik. Selain itu, peneliti melakukan pembelajaran kepada peserta didik sambil memperkenalkan cara penggunaannya. Yang terakhir, peserta didik dan guru mengisi lembar kepraktisan untuk peserta didik dan guru yang memuat masing-masing 20 pernyataan. Adapun hasil respon peserta didik adalah sebagai berikut.

Tabel 4: Aspek Respon Peserta Didik

No	Aspek	Skor				
		1	2	3	4	5
1	Materi	0	0	0	52	68
2	Media Komik	0	0	0	68	112
Jumlah Frekuensi		0	0	0	120	180
Jumlah Skor		0	0	0	480	900
Total Skor		1380				
Skor Maksimal		1500				
Persentase		92%				
Kriteria		Sangat Praktis				

Dari tabel diatas dapat diketahui akumulasi persentase tingkat kepraktisan, respon peserta didik terhadap komik cerita rakyat didapatkan hasil 92% dengan kriteria sangat praktis. Adapun hasil respon guru adalah sebagai berikut.

Tabel 5: Aspek Respon Guru

No	Aspek	Skor
1	Materi	45
2	Media Komik	55
Jumlah Skor		100
Skor Maksimal		100
Persentase		100 %
Kriteria		Sangat Praktis

Dari tabel persentase respon guru terhadap komik cerita rakyat berbasis kearifan lokal suku Mbojo didapatkan hasil 100% dengan kriteri sangat praktis. Dari hasil uji coba terhadap komik cerita rakyat kepada

peserta didik dan guru, dapat disimpulkan bahwa produk sangat praktis untuk diimplementasikan ke kelas penelitian yang sesungguhnya.

Impelementasi (*Impelementation*)

Pada tahap ini dilakukan implementasi komik cerita rakyat pada pembelajaran di kelas penelitian yang sesungguhnya dengan melibatkan peserta didik dan guru. Menurut Hadi & Agustina (2016), tahap implementasi yaitu penggunaan produk yang telah dikembangkan peneliti pada proses pembelajaran.

Implementasi komik cerita rakyat dilakukan dikelas IV-A dengan jumlah peserta didik sebanyak 15 orang. Berikut adalah kegiatan pembelajaran pada tahap implementasi. Menurut Winastiti & Khayati (2019), kegiatan pembelajaran pada tahap implementasi dibedakan menjadi 3 kegiatan utama, yaitu kegiatan pendahuluan, kegiatan inti, dan kegiatan penutup.

a. Kegiatan Pendahuluan

Pada kegiatan pendahuluan dilakukan beberapa kegiatan meliputi: 1) Salah satu peserta didik menyiapkan kelas, memimpin doa, dan memberi salam kepada guru sebelum memulai pembelajaran (Orientasi), 2) Peserta didik dicek kehadiran, kesiapan, dan kelengkapan alat tulis oleh guru, disini peserta didik mengeluarkan alat tulis dan meletakkannya di atas meja, 3) Peserta didik dan guru bersama-sama mengulas materi pembelajaran sebelumnya untuk dihubungkan ke materi hari ini (Apersepsi), beberapa peserta didik merespon ketika guru bertanya tentang materi sebelumnya dan materi sekarang, 4) Peserta didik menyimak penjelasan guru tentang tujuan pembelajaran yang akan dicapai pada kegiatan hari ini (Motivasi).



Gambar 2: Guru Membuka Pembelajaran

b. Kegiatan Inti

Pada kegiatan inti dilakukan beberapa kegiatan meliputi: 1) Guru memulai memperkenalkan cerita rakyat yang akan dipelajari, 2) Guru menjelaskan media apa yang digunakan pada hari ini, 3) Guru menjelaskan capaian dan tujuan pembelajaran pada

materi menceritakan dan menulis kembali isi cerita rakyat, 4) Peserta didik diberikan komik cerita rakyat, terlihat semua siswa bersemangat dan tidak sabar menerima komik cerita rakyat, 5) Peserta didik diberikan kesempatan membaca komik cerita rakyat di depan kelas secara bergantian dan berdialog bersama temannya, 6) Peserta didik diberikan pertanyaan oleh guru terkait dengan isi komik cerita rakyat, 7) Peserta didik mengerjakan soal LKPD yang terdapat pada komik cerita rakyat dengan mendiskusikannya bersama kelompok masing-masing yang telah dibagikan oleh guru sebelumnya, dalam berdiskusi peserta didik terlihat bekerjasama untuk menyampaikan pendapat bersama temannya tentang menulis kembali cerita rakyat secara singkat yang telah dibaca, 8) Kelompok yang memiliki nilai tertinggi mendapatkan apresiasi berupa pujian dari guru.



Gambar 2: Guru dan Peserta Didik Membaca Komik Cerita Rakyat

c. Kegiatan Penutup

Pada kegiatan penutup dilakukan beberapa kegiatan meliputi: 1) Peserta didik bersama guru menyimpulkan materi pembelajaran, beberapa peserta didik merespon pertanyaan guru, 2) Peserta didik bersama guru melakukan refleksi atas pembelajaran yang telah berlangsung, sebagian besar peserta didik memahami materi yang diberikan, 3) Peserta didik guru menutup kegiatan pembelajaran dengan berdoa dan salam.



Gambar 3: Guru Menutup Kegiatan Pembelajaran

Evaluasi (*Evaluation*)

Tahap evaluasi merupakan tahap akhir dalam prosedur pengembangan komik cerita rakyat berbasis kearifan lokal suku Mbojo. Enha (2019:43) mengatakan bahwa tahap evaluasi dilakukan dengan melihat umpan balik dari peserta didik setelah menggunakan komik cerita rakyat berbasis kearifan lokal suku Mbojo, sehingga pada tahap evaluasi ini dilakukan penilaian keefektifan komik cerita rakyat dari tes formatif yang dilakukan oleh peserta didik. Tes formatif berbentuk soal essay dan diberikan kepada peserta didik kelas IV dengan tujuan untuk mengetahui nilai dari hasil belajar peserta didik menggunakan komik cerita rakyat (Syahrani & Sofyan, 2020:130).

Tabel 6: Hasil Evaluasi Peserta Didik

No	Siswa	Nilai	Interval
1	AVM	100	Sangat Baik
2	AA	100	Sangat Baik
3	ACL	40	Perlu Bimbingan
4	AY	100	Sangat Baik
5	ARR	100	Sangat Baik
6	BS	100	Sangat Baik
7	DS	100	Sangat Baik
8	MAA	100	Sangat Baik
9	MF	100	Sangat Baik
10	MH	100	Sangat Baik
11	NA	80	Baik
12	SR	100	Sangat Baik
13	QAP	100	Sangat Baik
14	NAR	40	Perlu Bimbingan
15	MF	100	Sangat Baik

Berdasarkan hasil tes evaluasi peserta didik terhadap komik cerita rakyat, persentase yang didapatkan sejumlah 86,6 % dengan kriteria sangat efektif.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan proses pengembangan komik cerita rakyat berbasis kearifan lokal suku Mbojo pada muatan pelajaran Bahasa Indonesia yaitu Prosedur pengembangan komik cerita rakyat yaitu: 1) Analisis: menganalisis kebutuhan, analisis kurikulum, dan analisis peserta didik untuk mengetahui informasi yang ada, 2) Desain: mendesain komik cerita rakyat dengan beberapa tahapan mulai dari cover sampai daftar pustaka, 3) Pengembangan: mencetak komik cerita rakyat yang sudah didesain kemudian dilakukan validasi oleh ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa selanjutnya direvisi sesuai saran, serta melakukan uji coba produk dan respon

guru, 4) Implementasi: menerapkan komik cerita rakyat pada kelas sesungguhnya dengan berpedoman pada modul ajar, 5) Evaluasi: melakukan penilaian dari hasil tes evaluasi untuk melihat keefektifan komik cerita rakyat yang digunakan.

Disimpulkan juga tingkat kelayakan komik cerita rakyat berbasis kearifan lokal suku Mbojo pada muatan pelajaran Bahasa Indonesia kelas IV Sekolah Dasar termasuk kategori sangat layak. Berdasarkan hasil penilaian dari validator ahli media mendapat persentase sebesar 80% dengan kategori sangat layak. Hasil penilaian dari validator ahli materi mendapat persentase sebesar 90,67% dengan kategori sangat layak. Hasil penilaian dari validator ahli bahasa mendapat persentase sebesar 84,45 % dengan kategori sangat layak, dan hasil penilaian angket respon peserta didik setelah di uji coba pembelajaran menggunakan media memperoleh nilai kepraktisan sebesar 92% dengan kategori sangat praktis. Kemudian, respon guru memperoleh nilai sebesar 100% yang dapat menyatakan media sangat praktis. Dan kesimpulan untuk tingkat keefektifan komik cerita rakyat berbasis kearifan lokal suku Mbojo pada muatan pelajaran Bahasa Indonesia kelas IV Sekolah Dasar berdasarkan hasil tes evaluasi peserta didik yakni mendapat persentase sejumlah 86.66% dengan kategori sangat efektif.

Saran untuk peneliti selanjutnya yaitu diharapkan mampu mengembangkan lagi kearifan suku Mbojo dan dapat berkolaborasi dengan ahli budaya terkait dengan budaya Mbojo sehingga komik cerita rakyat sesuai dengan materi pembelajaran di kelas.

Ucapan Terimakasih

Terimakasih kepada Kepala Sekolah SDN 48 Kota Bima dan wali kelas IV yang sudah memberikan izin untuk melakukan penelitian.

Referensi

- Amanda, N., Reffiane, F., & Arisyanto, P. (2019). Pengembangan Media Budel (Buku Berjendela) pada Tema Keluargaku. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*, 3(2), 97–104
- Anafiah, S. (2015). Pemanfaatan Cerita Rakyat Sebagai Alternatif Bacaan Bagi Anak. *Trihayu*, 1(2), 259093.
- Ardhani, A. D. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Monopoli pada Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (Ipa) Siswa Kelas IV SDN Midang. Dalam *Jurnal Pijar Mipa* (Vol. 16, Nomor 2). <https://doi.org/10.29303/jpm.v16i2.2446>.
- Enha, H. F. M. (2019). *Pengembangan Media Monopoli Tematik Tema Cita-Citaku Untuk Melatih Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Kelas IV MI Al-Mufidah Sidodadi Kecamatan Wongsorejo Kabupaten Banyuwangi* [Thesis]. Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim.
- Hadi, H., & Agustina, S. (2016). Pengembangan Buku Ajar Geografi Desa-Kota Menggunakan Model ADDIE. *Jurnal Educatio*, 11(1), 90-105.
- Hidayah, N. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas IV MI Nurul Hidayah Roworejo Negerikaton Pesawaran. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*. Jurusan PGMI Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan, Lampung. 4(1), 34-46.
- Indonesia. 2022. Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 4 Tahun 2022 Tentang Perubahan Atas Peraturan Pemerintah Nomor 57 Tahun 2021 Tentang Standar Nasional Pendidikan. Lembaran Negara Tahun 2022 Nomor 14. Jakarta.
- Kartikasari, G. (2016). Pengaruh media pembelajaran berbasis multimedia terhadap motivasi dan hasil belajar materi sistem pencernaan manusia: Studi eksperimen pada siswa kelas V MI Miftahul Huda Pandantoyo. *Dinamika Penelitian: Media Komunikasi Penelitian Sosial Keagamaan*, 16(1), 59-77.
- Kurniawarsih, M. dan I. M. Rusmana. 2020. Pengembangan Media Pembelajaran Komik Mtematika Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Berbasis Budaya. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika, Matematika dan Statistika*. 1(1): 39-48. <https://bit.ly/3GJLYLm> [Diakses pada tanggal 20 Desember 2021].
- Mulyatiningsih, E. (2016). Pengembangan Model Pembelajaran. <https://staffnew.uny.ac.id/upload/131808329/pengabdian/7cpengembangan%02model-pembelajaran.pdf>.
- Saadati, B. A., & Sadli, M. (2019). Analisis Pengembangan Budaya Literasi Dalam Meningkatkan Minat Membaca Siswa di Sekolah Dasar. *Terampil: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*, 6(2), 151–164.
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung. Alfabeta.
- Suharman, S. (2017a). Implementasi Kurikulum 2013 jenjang Sekolah Dasardi Kabupaten Berau Kalimantan Timur, ... *Ilmu Pendidikan LPMP Kalimantan Timur*. <http://repositori.kemdikbud.go.id/id/eprint/15656>

- Sumayana, Y. (2017). Pembelajaran Sastra di Sekolah Dasar Berbasis Kearifan Lokal (Cerita Rakyat). *Mimbar Sekolah Dasar*, 4(1), 21-28.
- Suyono dan Hariyanto. (2017) Belajar dan Pembelajaran Teori dan Konsep Dasar. Bandung: Remaja Rosdakarya Offset.
- Syahrani, & Sofyan. (2020). Pengembangan Bahan Ajar berbasis Komik Materi Pteridophyta pada Mahasiswa Pendidikan Biologi UIN Alauddin Makassar. *BIODIK: Jurnal Ilmiah Pendidikan Biologi*, 6(2), 118–132. <https://doi.org/10.22437/bio.v6i2.8855>
- Winastiti, L., & Khayati, E. Z. (2019). Pelaksanaan Pembelajaran Praktek Sulaman Bebas Pada Mata Pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan Di MAN 2 Kulon Progo [Thesis]. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.