

**PENGEMBANGAN MEDIA ANIMASI KOMIK DIGITAL BERBASIS KEARIFAN
LOKAL MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA MATERI CERITA
DONGENG KELAS V UPT SD 060925 MEDAN AMPLAS**

Illas Melisa¹, Sutarini²

^{1,2}PGSD Universitas Muslim Nusanantara Al Washliyah, Medan, Indonesia

Alamat e-mail : 1illasmelisa@umnaw.ac.id, 2sutarini@umnaw.ac.id

ABSTRACT

This research is a research and development (Research and Development), then the product of this research and development is in the form of learning media. This study uses the 4D development model from Thiagarajan which has been modified into 3D which has been explained in Chapter III, namely Define, Design and Development. The results of this research and development produce media products that explain the local wisdom of learning Indonesian language material for fairy tales for grade V which is packaged in the form of comic media. The instrument used to collect data is a questionnaire. The data analysis technique is descriptive qualitative. The results of the material review which are divided into 5 aspects, the average overall assessment of material experts on the media obtained a percentage of 78%. This percentage includes valid criteria for use as media in Indonesian language learning activities for fairy tales for grade V. The results of the media review show that the average overall assessment obtained a percentage of 96%. This percentage includes very valid criteria (very feasible) to be used as media in Indonesian language learning activities for fairy tales for grade V elementary school. The results of the teacher's response that, the average overall assessment of material experts on the media obtained a percentage of 80%. And the results of the study of student responses to the media obtained a percentage of 88%. This percentage includes valid criteria for use as media in Indonesian language learning activities for grade V fairy tale material.

Keywords: Digital Comic Animation Video Media, Fairy Tales

ABSTRAK

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (*Research and Development*), kemudian produk dari penelitian pengembangan ini berupa media pembelajaran. Penelitian ini menggunakan model pengembangan 4D dari Thiagarajan yang telah dimodifikasi menjadi 3D yang telah dijelaskan pada Bab III yaitu *Define* (Pendefinisian), *Design* (Perancangan) dan *Development* (Pengembangan). Hasil penelitian dan pengembangan ini menghasilkan produk media yang menjelaskan kearifan lokal pembelajaran bahasa Indonesia materi cerita dongeng kelas V yang dikemas dalam bentuk media komik. Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data adalah angket. Teknik analisis data yaitu deskriptif kualitatif. Hasil telaah materi yang terbagi ke dalam 5 aspek, rata-rata penilaian secara keseluruhan terhadap ahli materi terhadap media didapatkan persentase sebesar 78%. Persentase ini termasuk kriteria valid untuk digunakan sebagai media dalam aktivitas pembelajaran bahasa Indonesia materi cerita dongeng kelas V. Hasil telaah media menunjukkan bahwa rata-rata penilaian secara keseluruhan didapatkan persentase sebesar 96%. Persentase ini termasuk kriteria sangat valid (sangat layak) untuk digunakan sebagai media dalam aktivitas pembelajaran bahasa Indonesia materi cerita dongeng kelas V SD. Hasil respon guru bahwa, rata-rata penilaian secara keseluruhan terhadap ahli materi terhadap media didapatkan persentase sebesar 80%. Dan hasil telaah respon siswa terhadap media didapatkan persentase sebesar 88%. Persentase ini termasuk kriteria valid untuk digunakan sebagai media dalam aktivitas pembelajaran bahasa Indonesia materi cerita dongeng kelas V.

Kata Kunci: Media Video Animasi Komik Digital, Cerita Dongeng

A. PENDAHULUAN

Menurut Rangkuti & Sukmawarti (2022) menyimpulkan bahwa "pendidikan merupakan sebuah proses dalam kehidupan manusia sebagai sarana untuk mendapatkan ilmu pengetahuan yang kelak akan berguna untuk menompang kehidupan di masa yang akan datang. Sukmawarti dkk, (2022 : 202) mengungkapkan bahwa pembelajaran diperlukan dalam rangka mempersiapkan siswa menghadapi era revolusi industri 4.0 yang menuntut keterampilan abad 21, yakni berpikir kreatif, berpikir kritis, berkomunikasi, dan berkolaborasi. Al-hamuddin (2014) mengatakan bahwa dalam sistem pendidikan di Indonesia, pendidikan telah mengalami pergantian kurikulum sebanyak sebelas kali, di mulai pada tahun 1947, dengan kurikulum yang sangat sederhana kemudian sampai terakhir adalah kurikulum 2013. Sejak tahun ajaran 2021/2022 kurikulum merdeka telah diimplementasikan di hampir 2.500 sekolah yang mengikuti program sekolah penggerak sebagai bagian dari pembelajaran dengan paradigma baru. Sumarsih (2022) menyebutkan meskipun berganti-ganti kurikulum tidak lain tujuannya adalah perbaikan terhadap kurikulum sebelumnya. Setiap perubahan yang terjadi merupakan kebijakan dari kementerian pendidikan dan kebudayaan yang bertanggung jawab dalam menangani pendidikan di Indonesia.

Dalam rangka penyempurnaan kurikulum sebelumnya, pemerintah meluncurkan sebuah kurikulum baru yaitu kurikulum merdeka. Zakso (2022) mengatakan bahwa kurikulum merdeka merupakan kurikulum yang pembelajarannya berbasis proyek dan menawarkan banyak kesempatan kepada siswa untuk mengeksplorasi

topik secara aktif. Dikdasmen (2022) mengungkapkan tujuan kurikulum merdeka adalah untuk mengoptimalkan tersebarluasnya pendidikan di Indonesia dengan pembelajaran intrakurikuler yang beragam. implementasi kurikulum merdeka menekankan pada pembelajaran yang nyaman, mandiri, aktif, memiliki karakter, bermakna, merdeka dan lain-lain. Guru memiliki kebebasan dalam menentukan perangkat ajar.

Menurut Arsanti, (2018: 71) menyatakan bahwasanya salah satu yang menjadi faktor penting dalam keefektifan sebuah pembelajaran adalah adanya media pembelajaran. Media pembelajaran sangat berpengaruh terhadap proses kegiatan belajar mengajar di sekolah agar dapat mencapai tujuan pendidikan. Arsyad (2011:8) menyebutkan media yang membawa pesan-pesan atau informasi yang bertujuan instruksional atau maksud-maksud pengajaran, maka media itu disebut media pembelajaran. Media adalah alat yang mampu memberikan kemudahan kepada guru dalam mengajar serta dapat meningkatkan atensi siswa dalam belajar komik menyediakan cerita sederhana, mudah untuk ditangkap serta untuk dimengerti isinya sehingga lebih disukai oleh anak kecil ataupun orang yang telah dewasa. Media yang digunakan dalam penelitian ini adalah media komik digital. Media komik digital dikembangkan menggunakan proses penggambaran secara manual dengan komputer.

Media komik merupakan suatu bentuk cerita yang mengungkapkan karakter dan memerankan suatu cerita dalam urutan yang erat dihubungkan dengan gambar untuk memberikan hiburan kepada para pembacanya (Sudjana dan Rivai,

2017:64). Media komik dikombinasikan dengan beberapa animasi bergerak yang didalamnya terkandung pesan-pesan dalam pembelajaran. Komik digital merupakan komik yang terdapat ilustrasi cerita yang mempunyai alur tertentu dalam format digital yang terdapat pada elektronik berperan sebagai media pembelajaran bagi siswa. Kearifan lokal yang ada di Indonesia beranekaragam, diantaranya memiliki nilai moral serta etik, terdapat pula norma-norma, berisi yang mengutamakan lingkungan harus dilestarikan. Santosa, (2015) Nilai tersebut telah menyatu pada masyarakat yang mendiami suatu wilayah dan menjadi acuan dalam berinteraksi dengan alam serta berperilaku yang dapat memberi pondasi yang kokoh bagi lingkungan hidup yang telah dikelola, sampai pada hubungan antar alam dengan manusia, bisa jadi lebih berpatutan dan harmonis.

Kearifan lokal datang mulai dari masyarakat, kemudian disebar dengan cara non-formal dan dipunyai secara beramai-ramai di masyarakat yang terkait, namun kemajuan teknologi moderen memicu terjadinya sebuah perkembangan kebudayaan, hal ini disebabkan oleh kehidupan yang bertabiat dinamis. Tetapi kearifan lokal juga dibudidayakan selama beberapa generasi dan berdiam di dalam cara hidup manusia yang bersangkutan sebagai sarana untuk mempertahankan kehidupannya. Kearifan lokal terdiri dari dua kata yaitu kearifan (*wisdom*) dan lokal (*local*), atau sering disebut dengan *local wisdom*. Kearifan lokal adalah pandangan hidup dan ilmu pengetahuan serta berbagai strategi kehidupan yang berwujud aktivitas yang dilakukan oleh masyarakat lokal dalam menjawab berbagai masalah

dalam pemenuhan kebutuhan mereka. Hal ini penting penting bagi guru, untuk mengembangkan buku ajar yang sesuai dengan kebutuhan siswa, karena dengan adanya penggabungan kearifan lokal dengan buku ajar yang akan dikembangkan merupakan salah satu alternatif dengan kondisi buku ajar yang saat ini masih bersifat umum.

Salah satu materi yang terdapat di dalam mata pelajaran bahasa Indonesia adalah tentang dongeng. Istilah dongeng dipahami sebagai cerita rakyat yang belum pasti kebenarannya. Dongeng dipandang sebagai cerita fantasi yang memiliki misi untuk memberikan pelajaran moral Nurgiyantoro (2013). Kemunculan dongeng selain berfungsi untuk memberikan hiburan, juga sebagai sarana untuk mewariskan nilai-nilai yang diyakini kebenarannya oleh masyarakat pada waktu itu. Dongeng dan berbagai cerita rakyat dipandang sebagai satu-satunya sarana yang ampuh untuk mewariskan nilai-nilai, sehingga dengan misi yang sedemikian rupa dongeng mengandung ajaran moral. Setiap daerah pasti memiliki dongeng tersendiri yang diturunkan secara lisan maupun tulisan. Dongeng yang diceritakan kepada anak pasti memiliki pesan moral yang terkandung didalamnya. Salah satu unsur intrinsik yang terdapat dalam dongeng yaitu pesan atau amanat. Cerita dalam dongeng memiliki pesan-pesan yang berguna dalam kehidupan sehari-hari. Pesan adalah harapan atau maksud yang hendak disampaikan dalam suatu dongeng kepada pendengar atau pembaca (Kosasih, 2013:222; Nurgiyantoro, 2007:46).

Untuk mengetahui pesan dalam dongeng, pembaca harus membaca atau mendengar dongeng

hingga tuntas. Dongeng yang terdapat di Indonesia berasal dari kearifan lokal masing-masing daerah sehingga pesan moral yang didapatkan sesuai dengan kebiasaan sehari-hari masyarakat. Sebagai contoh pesan moral dari cerita rakyat Malin Kundang yang berasal dari Sumatra Barat yaitu wajib menghargai dan mengormati orang tua. Selanjutnya cerita dari Jawa Timur, Keong Mas, juga memberi pesan moral bahwa kebenaran akan mengalahkan kejahatan atau kebatilan. Pesan moral yang disampaikan oleh cerita dari daerah yang berbeda sesuai dengan budaya suatu masyarakat.

Berdasarkan hasil observasi pada saat peneliti magang di UPT SD 060925 Medan Amplas, terdapat beberapa permasalahan diantaranya pada proses pembelajaran bahasa Indonesia materi dongeng ditemukan permasalahan yang ditemukan terletak pada kurangnya minat siswa dalam kegiatan bercerita ketika diminta untuk menceritakan kembali hasil bacaan yang telah dibaca. Siswa kesulitan memilih kosa kata yang tepat ketika bercerita. Oleh karena itu, melalui keterampilan mendongeng siswa dapat lebih mudah memilih dan menggunakan kosa kata yang tepat ketika bercerita. Selain itu dengan keterampilan mendongeng siswa dapat meningkatkan keterampilan berbicara. Fokus permasalahan yang diteliti adalah pada keterampilan mendongeng siswa SD dalam menceritakan kembali hasil bacaan. Pengamatan dilakukan pada keterampilan bahasa khususnya keterampilan mendongeng kelas V SD. Pada kegiatan pembelajaran guru hanya menggunakan buku siswa sebagai sumber belajar. Pada saat proses pembelajaran berlangsung, guru belum maksimal dalam menggunakan media pembelajaran

yang menarik, guru hanya menggunakan media buku cetak yang tersedia di sekolah. Sutarini & Ningrum (2023) mengungkapkan bahwa siswa kurang tertarik untuk belajar dan kesulitan memahami materi dikarenakan minimnya media pembelajaran yang digunakan guru saat proses pembelajaran berlangsung. Media yang digunakan belum dapat memaksimalkan pembelajaran mendongeng. Terbatasnya penggunaan media menyebabkan guru kesulitan dalam memberikan contoh kepada siswa dan juga siswa kesulitan untuk lebih ekspresif dan menggunakan kreativitasnya dalam kegiatan mendongeng. Media yang digunakan belum berbasis kearifan lokal.

Selain itu, peneliti juga mendapatkan informasi bahwa di UPT SD 060925 Medan Amplas telah memiliki fasilitas yang memadai, salah satunya adalah ketersediaan LCD proyektor yang dapat mendukung proses pembelajaran. Namun, fasilitas tersebut belum dimanfaatkan secara maksimal oleh para guru, karena hanya sebagian dari mereka yang sering menggunakan fasilitas tersebut dalam pembelajaran. Hasil wawancara dengan guru kelas V menunjukkan bahwa guru lebih sering menggunakan papan tulis sebagai media pembelajaran dalam mata pelajaran bahasa Indonesia materi dongeng. Hal ini menyebabkan kurangnya minat dan semangat belajar siswa. Padahal, perkembangan teknologi yang pesat seharusnya dimanfaatkan secara optimal dalam proses pembelajaran, agar siswa dapat lebih tertarik dan termotivasi dalam mempelajari materi yang disampaikan, sesuai dengan tuntutan kurikulum yang menekankan penggunaan media pembelajaran yang inovatif dan kreatif.

Sutarini & Tiara, D (2023) mengungkapkan bahwa dunia pendidikan perlu mengikuti perkembangan zaman dengan mengoptimalkan pendidikan sesuai dengan revolusi industri 4.0 yang berbasis IT (Informasi dan Teknologi). Revolusi industri 4.0 sering dikaitkan dengan teknologi, sehingga pendidikan perlu menerapkannya, misalnya dengan menggunakan media pembelajaran berbasis IT seperti pengembangan media komik berbasis kearifan lokal melayu. Agar pembelajaran mendongeng siswa dapat berjalan lebih baik diperlukan media pembelajaran yang dapat membangkitkan kreativitas dan imajinasi siswa. Media komik digital diharapkan dapat membantu siswa dalam memilih kosa kata yang tepat ketika bercerita, meningkatkan imajinasi siswa ketika mendongeng, serta dapat menjadi semangat belajar bagi siswa. Sehingga tujuan dari materi mendongeng dapat dicapai lebih maksimal. Berdasarkan uraian di atas media komik digital sesuai digunakan dalam pembelajaran mendongeng siswa kelas V sekolah dasar. Oleh karena diperlukan penelitian pengembangan. Adapun judul penelitian tersebut adalah "Pengembangan media animasi komik digital berbasis kearifan lokal pembelajaran bahasa Indonesia materi cerita dongeng kelas V UPT SD 060925 medan amplas". Penelitian ini bertujuan untuk menjelaskan langkah-langkah pengembangan media komik digital dan mengetahui kualitas media komik digital untuk meningkatkan keterampilan mendongeng siswa kelas V SD pada aspek kevalidan dan kepraktisan media

Desain penelitian pada media animasi komik digital berbasis kearifan lokal pembelajaran bahasa Indonesia materi cerita dongeng di kelas V SD menggunakan penelitian dan pengembangan R&D (*Research and Development*) menggunakan model 4D yang merupakan perpanjangan dari *Define* (Pendefinisian), *Design* (Perancangan), *Development* (Pengembangan) dan *Dissemination* (Diseminasi) yang dikembangkan oleh Thiagarajan (1974), (Sugiyono, 2017).

Subjek dalam penelitian ini adalah ahli pembelajaran (guru), respon siswa (siswa), validator ahli materi yaitu dosen dan ahli media yaitu dosen untuk mengetahui respon terhadap kelayakan media animasi komik digital berbasis kearifan lokal pembelajaran bahasa Indonesia materi cerita dongeng di kelas V SD.

Teknik Analisis Data

Data proses pengembangan produk media komik digital berbasis kearifan lokal berupa data deskriptif kualitatif, yaitu tinjauan dan saran dari ahli materi dan ahli media sesuai dengan prosedur pengembangan yang dilakukan. Setelah divalidasi oleh ahli materi dan ahli media kemudian direvisi sehingga diperoleh media revisi tahap I. Dengan menggunakan skala likert untuk mengukur pendapat validator yaitu dosen terhadap produk yang telah dikembangkan. Berdasarkan validasi dari ahli materi dan ahli media, maka akan dihasilkan produk akhir. Tanggapan responden yang berupa data kualitatif, diubah menjadi data kuantitatif yang dinyatakan dalam bentuk kelayakan validasi.

B. Metode Penelitian Desain Penelitian

$$\text{Nilai Validasi} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimum}} \times 100\%$$

Tabel 1 Kriteria Lembar Validasi

No	Persentase	Kriteria
1	0-20%	Tidak Valid
2	21 - 40 %	Kurang Valid
3	41 - 60 %	Cukup Valid
4	61-80%	Valid
5	81-100%	Sangat Valid

(Sumber : Riduwan, 2010: 89)

Tabel di atas dijadikan sebagai acuan penghitungan persentase Validasi berdasarkan data yang diperoleh dari ahli media dan ahli materi. Setelah seluruh persentase validasi dihitung, untuk mengetahui seberapa Valid media pembelajaran digunakan.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (*Research and Development*), kemudian produk dari penelitian pengembangan ini berupa media pembelajaran. Penelitian ini menggunakan model pengembangan 4D dari Thiagarajan yang telah dimodifikasi menjadi 3D yang telah dijelaskan pada Bab III yaitu *Define* (Pendefinisian), *Design* (Perancangan) dan *Development* (Pengembangan). Hasil penelitian dan pengembangan ini menghasilkan produk media yang menjelaskan kearifan lokal pembelajaran bahasa Indonesia materi cerita dongeng kelas V yang dikemas dalam bentuk media komik.

Media komik pada pembelajaran bahasa Indonesia dapat memberikan pengalaman yang bermakna kepada anak didik dan dapat meningkatkan minat baca siswa, karena komik dikemas semenarik mungkin sehingga dapat memotivasi siswa dalam membaca serta memotivasi siswa dalam belajar

sehingga dapat memberikan efek pada hasil belajar siswa. Analisis data dan hasil penelitian yang diperoleh dalam tahapan setiap pengembangan diuraikan dibawah ini :

1. Tahap Pendefinisian (*Define*)

a. Analisis Kebutuhan

2. Tahap Perancangan (*Design*)

1. Pemilihan Media

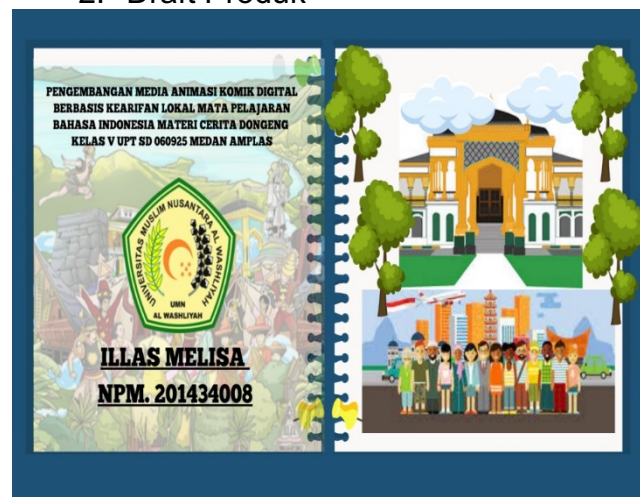
2. Pemilihan Format berdasarkan Kriteria

3. Rancangan awal

a. Menentukan gambar untuk materi.

1. Menentukan Template

2. Draft Produk



3. Tahap Pengembangan (*Development*)

Setelah media selesai dibuat , langkah selanjutnya yakni melakukan telaah oleh dosen ahli media dan ahli materi.

A. Data Validasi Ahli Materi

Ahli materi berperan untuk memberikan penilaian terhadap media dari segi isi materi dan segi pembelajaran. Ahli materi yakni Bapak Rahmat Kartolo, S.Pd., M.Pd selaku dosen Universitas Muslim Nusantara Al-Washliyyah Medan. Validasi dilakukan pada tanggal 28 Agustus 2024. Hasil validasi dapat dilihat pada tabel berikut :

$$\text{Nilai Telaah} = \frac{39}{50} \times 100\%$$

Hasil telaah materi yang terbagi ke dalam 5 aspek, rata-rata penilaian secara keseluruhan terhadap ahli materi terhadap media didapatkan persentase sebesar 78%. Persentase ini termasuk kriteria valid untuk digunakan sebagai media dalam aktivitas pembelajaran bahasa Indonesia materi cerita dongeng kelas V.

B. Data Validasi Ahli Media

Ahli media berperan untuk memberikan penilaian terhadap media dari segi teknis dan penggunaan media dalam pembelajaran. Ahli media yakni Ibu Cut Latifah, S.Pd., M.Pd selaku dosen Universitas Muslim Nusantara Al-Washliyah Medan. Validasi dilakukan pada 28 Agustus 2024. Hasil validasi dapat dilihat pada tabel berikut :

$$\text{Nilai Telaah} = \frac{72}{75} \times 100\%$$

Hasil telaah media menunjukkan bahwa rata-rata penilaian secara keseluruhan didapatkan persentase sebesar 96%. Persentase ini termasuk kriteria sangat valid (sangat layak) untuk digunakan sebagai media dalam aktivitas pembelajaran bahasa Indonesia materi cerita dongeng kelas V SD.

C. Validasi Respon Guru

Guru berperan untuk memberikan penilaian terhadap media dari segi isi materi dan segi pembelajaran. Ahli materi yakni Ibu Filzah Azri Hamani, S.Pd., selaku

Guru kelas V UPT SD 060925 Medan Implas. Validasi dilakukan pada tanggal 12 September 2024. Hasil validasi dapat dilihat pada tabel berikut :

$$\text{Nilai Telaah} = \frac{60}{75} \times 100\%$$

Hasil respon guru bahwa, rata-rata penilaian secara keseluruhan terhadap ahli materi terhadap media didapatkan persentase sebesar 80%. Persentase ini termasuk kriteria valid untuk digunakan sebagai media dalam aktivitas pembelajaran bahasa Indonesia materi cerita dongeng kelas V.

D. Validasi Respon Siswa

Respon siswa dilakukan untuk mengetahui pendapat siswa sebagai respon dari penggunaan media animasi komik digital berbasis kearifan lokal pembelajaran bahasa Indonesia materi cerita dongeng kelas V. Angket respon siswa adalah persentase tanggapan siswa terhadap komponen dan media animasi komik digital. Hasil respon siswa disajikan pada tabel di bawah ini :

Tabel 4.4. Data Telaah Respon Siswa

No	Nama	Skor	Kategori
1	Adzkia Ade Jahidah	90	Sangat baik
2	Al Byan Tri Atmaza	80	Kurang baik
3	Andika Prastia	95	Sangat baik
4	Azka Wildan	95	Sangat baik
5	Billy Alfiansa	80	Baik
6	Dhea	90	Sangat baik
7	Habibi	85	Kurang baik
8	Israi	80	Kurang baik

9	Kirana	100	Sangat baik
10	Raziq Hanha	85	Baik
11	Sultan	80	Baik
12	Zafira	100	Sangat Baik
13	Amat Zirban Alfawih	90	Sangat baik

Berdasarkan data respon siswa dari 13 siswa maka dapat diketahui bahwa tanggapan siswa terhadap media animasi komik mendapatkan persentase 88% artinya media yang dikembangkan sudah "Sangat valid" dan dapat diterapkan sebagai media untuk proses belajar mengajar di sekolah.

Pembahasan

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (*Research and Development*), kemudian produk dari penelitian pengembangan ini berupa media pembelajaran. Penelitian ini menggunakan model pengembangan 4D dari Thiagarajan yang telah dimodifikasi menjadi 3D yang telah dijelaskan pada Bab III yaitu *Define* (Pendefinisian), *Design* (Perancangan) dan *Development* (Pengembangan). Media komik yang dikembangkan telah mendapatkan kevalidan merupakan ukuran dari sesuatu yang dapat diukur. Sebagaimana dijelaskan Sukardi (2010:122) bahwa "kevalidan suatu instrumen penelitian, tidak lain adalah derajat yang menunjukkan dimana suatu tes mengukur apa yang hendak diukur."

Pengembangan media dilakukan dalam beberapa tahap. Pada tahap awal peneliti memilih materi dengan berpedoman pada buku pelajaran Bahasa Indonesia kelas V. Setelah memilih materi yang akan dikembangkan dengan membuat desain media pembelajaran komik. Diharapkan media komik dapat

memudahkan siswa di dalam proses pembelajaran karena materi yang disampaikan di dalam komik memiliki keunggulan yaitu selain menarik, siswa juga dapat memanfaatkan penggunaan media komik untuk interaktif yang menuntut peranan siswa dengan melibatkan siswa secara langsung (2 siswa dapat melakukan percakapan bergantian di depan kelas) dan memberikan pengalaman belajar yang secara nyata dan berbeda dari sebelumnya.

Hasil telaah materi yang terbagi ke dalam 5 aspek, rata-rata penilaian secara keseluruhan terhadap ahli materi terhadap media didapatkan persentase sebesar 78%. Persentase ini termasuk kriteria valid untuk digunakan sebagai media dalam aktivitas pembelajaran bahasa Indonesia materi cerita dongeng kelas V. Hasil telaah media menunjukkan bahwa rata-rata penilaian secara keseluruhan didapatkan persentase sebesar 96%. Persentase ini termasuk kriteria sangat valid (sangat layak) untuk digunakan sebagai media dalam aktivitas pembelajaran bahasa Indonesia materi cerita dongeng kelas V SD. Hasil respon guru bahwa, rata-rata penilaian secara keseluruhan terhadap ahli materi terhadap media didapatkan persentase sebesar 80%. Dan hasil telaah respon siswa terhadap media didapatkan persentase sebesar 88%. Persentase ini termasuk kriteria valid untuk digunakan sebagai media dalam aktivitas pembelajaran bahasa Indonesia materi cerita dongeng kelas V.

Hasil pengembangan ini menunjukkan bahwa penggunaan media dalam pembelajaran sangat diperlukan. Hal ini dikarenakan sangat membantu dalam penyampaian

materi khususnya pembelajaran bahasa Indonesia materi dongeng. Menurut Mudlofir (2016:133) "Media pembelajaran harus hadir dalam setiap aktivitas pembelajaran, dengan ungkapan lain, tanpa media pembelajaran aktivitas pembelajaran tidak dapat berlangsung".

D. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan oleh peneliti dapat ditarik kesimpulan bahwa :

1. Penelitian dan pengembangan ini telah menghasilkan suatu produk berupa media komik pada pembelajaran bahasa Indonesia materi cerita dongeng berbasis kearifan lokal pada siswa kelas V SD.
2. Penelitian ini menggunakan model 4D dengan langkah-langkah (1) *Define* (Pendefinisian), (2) *Design* (Perancangan) dan (3) *Development* (Pengembangan) dan *Dissemination* (penyebaran).
3. Hasil telaah materi terhadap media didapatkan persentase sebesar 78%. Persentase ini termasuk kriteria valid untuk digunakan sebagai media dalam aktivitas pembelajaran bahasa Indonesia materi cerita dongeng kelas V.
4. Hasil telaah media menunjukkan bahwa rata-rata penilaian secara keseluruhan didapatkan persentase sebesar 96%. Persentase ini termasuk kriteria sangat valid (sangat layak) untuk digunakan sebagai media dalam aktivitas pembelajaran bahasa Indonesia materi cerita dongeng kelas V SD.
5. Hasil respon guru bahwa, rata-rata penilaian secara keseluruhan terhadap ahli materi terhadap

media didapatkan persentase sebesar 80%. Sedangkan hasil telaah respon siswa mendapatkan persentase 88%. Persentase ini termasuk kriteria sangat layak "sangat valid".

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad Rivai, & Nana Sudjana. (2017). *Media Pengajaran (Penggunaan dan Pembuatannya)*. Sinar Baru Algensindo.
- Arsanti, M. (2018). Pengembangan Bahan Ajar Mata Kuliah Penulisan Kreatif Bermuatan Nilai-nilai Pendidikan Karakter Religius Bagi Mahasiswa Prodi PBSI, FKIP, UNISSULA. *Jurnal Kredo*, 71.
- Arsyad, A. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada Badan Standar Nasional Pendidikan.
- Arsyad, Azhar. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Press.
- Daryanto. (2012). *Media Pembelajaran*. Bandung: Sarana Tutoris Nurani Sejati.
- Karo-Karo, Si. R., & Rohani. (2018). Manfaat Media Dalam Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Dan Mahahasa Indonesia*, 7(1), 91–96.
- Kosasih, E. (2013). *Ketatabahasa dan Kesusastraan*. Bandung: Yrama Widya.
- Nurgiyantoro, B. (2007). *Teori Pengkajian Fiksi*. Yogyakarta: Gadjah Mada.

Nurgiyantoro, B. (2013). Teori Pengkajian Fiksi. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.

Nurgiyantoro, Burhan. (2013). Sastra Anak Pengantar Pemahaman Dunia. Anak Cetakan Ketiga. Yogyakarta : Gadjah Mada University Press.

Santosa, Edi. 2015. "Revitalisasi Dan Eksplorasi Kearifan Lokal (Local Wisdom) Dalam Konteks Pembangunan Karakter Bangsa." Forum 40 (2): 12–26.

Sudjana & Rivai. (2011). Media Pengajaran. Bandung: Sinar Baru Algesindo

Sukmawarti, Hidayat, Lili Amelia Putri. (2022). *Workshop Worksheet Berbasis Budaya bagi Guru MI Jami'atul Qamar Tanjung Morawa*. PaKMas: *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(1), Hal : 202-207.
<https://doi.org/10.54259/pakmas.v2i1.848>