

**PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK MATERI MENENTUKAN TOKOH  
DAN WATAK DONGENG UNTUK SISWA KELAS 4 SEKOLAH DASAR**

**SKRIPSI**

Diajukan Untuk Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)

Pada Prodi PGSD FKIP UN PGRI Kediri



**Oleh:**

**Dimas Ramzy Pratama**

**NPM: 19.1.01.10.0170**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR**

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

**UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI**

**2023**

Skripsi oleh:

**DIMAS RAMZY PRATAMA**

NPM: 19.1.01.10.0170

Judul:

**PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK MATERI MENENTUKAN  
TOKOH DAN WATAK DONGENG UNTUK SISWA KELAS 4  
SEKOLAH DASAR**

Telah Disetujui Untuk Diajukan Kepada Panitia

Ujian/Sidang Skripsi Progam Studi PGSD

FKIP UN PGRI Kediri

Tanggal: 27 Juni 2023

Pembimbing 1,



Dra. Endang Sri Mujiwati, M.Pd  
NIDN. 0725076201

Pembimbing 2,



Kharisma Eka Putri, M.Pd  
NIDN. 0719109101

Skripsi oleh:

**DIMAS RAMZY PRATAMA**

NPM: 19.1.01.10.0170

Judul:

**PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK MATERI MENENTUKAN  
TOKOH DAN WATAK DONGENG UNTUK SISWA KELAS 4  
SEKOLAH DASAR**

Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian/Sidang Skripsi

Prodi PGSD FKIP UN PGRI Kediri

Pada tanggal: 21 Juli 2023

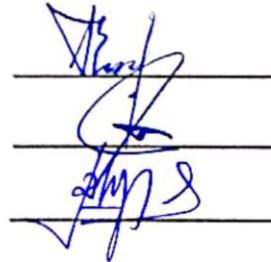
**Dan Dinyatakan Telah Memenuhi Persyaratan**

Panitia penguji :

1. Ketua : Dra. Endang Sri Mujiwati, M.Pd.

2. Penguji 1 : Sutrisno Sahari, S.Pd., M.Pd.

3. Penguji 2 : Kharisma Eka Putri, M.Pd.



Mengetahui,

Dekan FKIP



Dr. Mumun Nurmilawati, M.Pd

NIDN. 0006096801

## PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini saya,

Nama : Dimas Ramzy Pratama

Jenis Kelamin : Laki-laki

Tempat/ Tanggal Lahir : Kediri/10 April 2001

NPM : 19.1.01.10.0170

Fakultas/ Program Studi : FKIP/PGSD

menyatakan dengan yang sebenarnya, bahwa dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya tulis atau pendapat yang pernah diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara sengaja dan tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Kediri, 27 Juni 2023

Yang Menyatakan,



Dimas Ramzy Pratama

19.1.01.10.0170

## **MOTTO**

Memulai dengan yakin,

-

Mengerjakan dengan hati ikhlas,

-

Menyelesaikan dengan rasa bahagia

-

“Salah satu usaha untuk menyelesaikan pekerjaan yang istimewa adalah dengan mencintai apa yang kamu lakukan”

## **PERSEMBAHAN**

Kupersembahkan karya ini untuk :

1. Bapak dan Ibu tercinta sebagai tanda bakti, hormat, dan rasa terima kasih yang tiada terhingga kupersembahkan karya kecil ini kepada Ayah dan Ibu yang telah memberikan kasih sayang, segala dukungan, dan cinta kasih yang tiada terhingga yang tiada mungkin dapat kubalas hanya dengan selembar kertas yang bertuliskan kata cinta dalam kata persembahan. Semoga ini menjadi langkah awal untuk membuat Ayah dan Ibu bahagia karna kusadar, selama ini belum bisa berbuat yang lebih.
2. Merampungkan skripsi jelas bukanlah momen mudah yang harus kujalani sebagai mahasiswa. Terima kasih kepada kedua Dosen Pembimbing yaitu Dra. Endang Sri Mujiwati, M.Pd dan Kharisma Eka Putri, M.Pd, karena telah meluangkan waktu untuk membimbingku mewujudkan semuanya.
3. Skripsi ini saya persembahkan untuk teman – teman yang selalu ada membantu disaat saya kesusahan dan tidak lupa saya persembahkan kepada calon pendamping saya yang sudah selalu mensupport, membantu, menasehati bahkan tidak bisa menjelaskan betapa bersyukurya memilikinya dalam hidup saya.

## ABSTRAK

**DIMAS RAMZY PRATAMA:** Pengembangan Media Komik Materi Menentukan Tokoh dan Watak Dongeng untuk Siswa Kelas 4 Sekolah Dasar. Skripsi, PGSD, FKIP UN PGRI Kediri, 2023.

**Kata kunci :** Media Komik, Menentukan Tokoh dan Watak Dongeng.

Penelitian ini dilatarbelakangi dari hasil observasi yang telah dilakukan di kelas 4 SDN Ngadi pada materi menentukan tokoh dan watak dongeng, diketahui bahwa guru saat menyampaikan materi menentukan tokoh dan watak dongeng dalam menggunakan media pembelajaran masih kurang bervariasi. Guru hanya menggunakan bahan ajar buku tematik dengan memperlihatkan gambar dan cerita mengenai materi tokoh dan watak dongeng, sehingga siswa kurang paham dalam memahami materi yang disampaikan. Pada saat guru menyampaikan materi dengan menggunakan metode ceramah, siswa hanya diam saja dan menerima materi yang disampaikan. Padahal siswa tersebut belum sepenuhnya memahami materi, ada yang ngobrol, bermain dengan teman sebangku karena merasa jenuh. Akibatnya siswa kesulitan untuk mendiskripsikan materi menentukan tokoh dan watak dongeng. Permasalahan ini dibuktikan dengan nilai rata-rata yang diperoleh siswa kelas IV SDN Ngadi pada materi menentukan tokoh dan watak dongeng yang relatif rendah dengan nilai rata-rata di bawah nilai KKM 78.

Rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu (1) Bagaimana kevalidan media komik materi menentukan tokoh dan watak dongeng untuk kelas 4 sekolah dasar? (2) Bagaimana keefektifan media komik materi menentukan tokoh dan watak dongeng untuk siswa kelas 4 sekolah dasar? (3) Bagaimana respon guru dan siswa terhadap media komik materi menentukan tokoh dan watak dongeng untuk siswa kelas 4 sekolah dasar?

Jenis penelitian ini termasuk jenis penelitian *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE (*Analyze, Design, Developmen, Implementation, dan Evaluation*). Subjek penelitian ini adalah siswa kelas IV SDN Ngadi sejumlah 23 siswa. Instrument pengumpulan data yang digunakan observasi, angket, dan tes (soal evaluasi). Teknik analisis data yang digunakan analisis data kuantitatif dan kualitatif.

Hasil penelitian ini sebagai berikut: (1) media komik materi menentukan tokoh dan watak dongeng dinyatakan sangat valid karena hasil nilai rata-rata persentase sebesar 87,7%, (2) media komik materi menentukan tokoh dan watak dongeng dinyatakan sangat efektif karena ketuntasan belajar siswa pada post-test uji coba terbatas yaitu 90% dan hasil belajar siswa pada post-test pada uji coba luas 85%, (3) respon guru dan siswa terhadap media komik materi menentukan tokoh dan watak tokoh dongeng dinyatakan sangat baik karena hasil rata-rata presentase sebesar 96% dan hasil pada uji coba terbatas serta uji coba luas memperoleh hasil presentase sebesar 83% dan presentase sebesar 82%.

## **KATA PENGANTAR**

Puji dan syukur disampaikan kehadiran Allah SWT yang senantiasa memberikan rahmat serta hidayah-Nya, sehingga penulisan penyusunan skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana pendidikan.

Penyusunan skripsi ini tidak lepas juga dari doa, dukungan dan bimbingan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini diucapkan terima kasih kepada yang terhormat:

1. Rektor Universitas Nusantara PGRI Kediri yang sudah memberikan kesempatan kepada saya untuk dapat menyelesaikan studi di Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Nusantara PGRI Kediri;
2. Dekan FKIP Universitas Nusantara PGRI Kediri yang telah memberikan ijin melakukan penelitian untuk menyelesaikan skripsi ini;
3. Kukuh Andri Aka, M.Pd selaku Ketua Progam Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang sudah membantu kelancaran administrasi penyusunan skripsi;
4. Dra. Endang Sri Mujiwati, M.Pd selaku dosen pembimbing 1 yang telah memberikan bimbingan serta arahan dalam penyusunan skripsi ini;
5. Kharisma Eka Putri, M.Pd Selaku dosen pembimbing 2 yang telah memberikan bimbingan serta arahan dalam penyusunan skripsi ini;
6. Suko Pratikno, S.Pd. selaku kepala sekolah SD Negeri Ngadi yang sudah memberikan ijin melakukan penelitian di SD Negeri Ngadi;
7. Anisfatul Awaliya, S.Pd. selaku guru kelas 4 SD Negeri Ngadi; dan

8. Teman-teman saya dari Program Studi PGSD yang sudah membantu dan memberi semangat dalam penyusunan skripsi ini.

Disadari bahwa penyusunan skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan. Olehkarena itu, penulis mengharapkan adanya masukan, baik saran maupun kritik yang bersifat membangun dari semua pihak. Semoga karya tulis ini dapat bermanfaat bagi pembaca dan umumnya bagi dunia pendidikan.

Penyusun,

Dimas Ramzy Pratama  
NPM. 19.1.01.10.0170

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL.....</b>	<b>i</b>
<b>LEMBAR PERSETUJUAN.....</b>	<b>ii</b>
<b>LEMBAR PENGESAHAN.....</b>	<b>iii</b>
<b>HALAMAN PERNYATAAN.....</b>	<b>iv</b>
<b>MOTTO.....</b>	<b>v</b>
<b>PERSEMBAHAN.....</b>	<b>vi</b>
<b>ABSTRAK.....</b>	<b>vii</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>xi</b>
<b>DAFTAR TABEL.....</b>	<b>xiv</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xv</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN.....</b>	<b>xvi</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	4
C. Pembatasan Masalah.....	5
D. Rumusan Masalah.....	5
E. Tujuan Penelitian.....	6
F. Manfaat Penelitian.....	6
<b>BAB II LANDASAN TEORI.....</b>	<b>7</b>
<b>A. Kajian Teori.....</b>	<b>7</b>
1. Hakikat Media Pembelajaran.....	7
2. Jenis – Jenis Media Pembelajaran.....	8

3. Hakikat Media Komik .....	9
4. Kompetensi Dasar Bahasa Indonesia Kelas IV Sekolah Dasar.....	13
5. Dongeng sebagai Salah Satu Teks Fiksi .....	15
6. Penerapan Media Komik Pada Pembelajaran Materi Menentukan Tokoh dan Watak Dalam Dongeng .....	18
<b>B. Kajian Penelitian Terdahulu.....</b>	<b>22</b>
<b>C. Kerangka Berfikir .....</b>	<b>24</b>
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>26</b>
<b>A. Model Pengembangan.....</b>	<b>26</b>
<b>B. Prosedur Pengembangan.....</b>	<b>28</b>
<b>C. Lokasi dan Subyek Penelitian .....</b>	<b>34</b>
<b>D. Validasi Model/Produk.....</b>	<b>35</b>
<b>F. Instrumen Pengumpulan Data.....</b>	<b>38</b>
1. Pengembangan Instrumen .....	38
2. Instrumen Validasi .....	39
<b>G. Teknik Analisis Data.....</b>	<b>44</b>
<b>BAB IV DESKRIPSI, INTERPRETASI, DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>51</b>
<b>A. Hasil Studi Pendahuluan .....</b>	<b>51</b>
1. Deskripsi Hasil Studi Lapangan .....	51
2. Interpretasi Hasil Studi Pendahuluan .....	51
3. Desain Awal Media .....	52
<b>B. Hasil Validasi Media .....</b>	<b>54</b>
1. Deskripsi Hasil Uji Validasi.....	54
2. Interpretasi Hasil Uji Validasi.....	57
3. Desain Akhir Produk .....	58

<b>C. Hasil Pengujian Media Terbatas .....</b>	<b>59</b>
1. Deskripsi Hasil Keefektifan Uji Coba Terbatas .....	59
2. Refleksi dan Rekomendasi Hasil Uji Coba Terbatas .....	60
<b>D. Hasil Pengujian Media Perluasan .....</b>	<b>60</b>
1. Deskripsi Hasil Keefektifan Uji Coba Luas .....	60
2. Refleksi dan Rekomendasi Hasil Uji Coba Luas .....	62
<b>E. Hasil Respon Guru dan Siswa Terhadap Media Komik .....</b>	<b>62</b>
1. Hasil Respon Guru .....	62
2. Hasil Respon Siswa Uji Coba Terbatas .....	63
3. Hasil Respon Siswa Uji Coba Luas .....	64
<b>F. Pembahasan Hasil Penelitian .....</b>	<b>65</b>
1. Spesifikasi media komik .....	65
2. Prinsip – prinsip, Keunggulan, dan kelemahan media komik materi menentukan tokoh dan watak tokoh dongeng .....	66
3. Faktor Pendukung dan Faktor Penghambat Implementasi Media Komik Materi Menentukan Tokoh dan Watak Tokoh Dongeng .....	67
<b>BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN .....</b>	<b>68</b>
<b>A. Simpulan .....</b>	<b>68</b>
<b>B. Implikasi .....</b>	<b>69</b>
<b>C. Saran .....</b>	<b>70</b>
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>71</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 KI dan KD Bahasa Indonesia SD Kelas IV .....	13
Tabel 2. 2 Langkah – Langkah kegiatan pembelajaran .....	20
Tabel 3. 1 Pengembangan hasil desain komik .....	32
Tabel 3. 2 Angket Validasi Media Komik Materi Menentukan Tokoh dan Watak Tokoh Dongeng .....	38
Tabel 3. 3 Angket Validasi materi media Komik .....	39
Tabel 3. 4 Angket validasi respon guru .....	40
Tabel 3. 5 Angket respon siswa .....	41
Tabel 3. 6 Kisi – kisi Soal .....	42
Tabel 3. 7 Skala Likert .....	44
Tabel 3. 8 Kriteria Kevalidan Media dan Materi dalam Media .....	45
Tabel 3. 9 Penilaian Ketuntasan Belajar Klasikal .....	47
Tabel 3. 10 Skala Likert .....	48
Tabel 3. 11 Skala Guttman .....	48
Table 3. 12 Kriteria Respon Guru dan Siswa .....	49
Tabel 4. 1 Pengembangan Desain awal media komik .....	51
Tabel 4. 2 Hasil uji validasi media komik .....	54
Tabel 4. 3 Hasil uji validasi materi media komik .....	55
Tabel 4. 4 Hasil Rata – rata validasi .....	57
Tabel 4. 5 Hasil Keefektifan Uji Coba Terbatas .....	58
Tabel 4. 6 Hasil keefektifan uji coba luas .....	60
Tabel 4. 7 Hasil respon guru .....	61
Tabel 4. 8 Hasil respon siswa skala terbatas .....	62
Tabel 4. 9 Hasil respon siswa skala luas .....	64

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Alur kerangka berfikir .....	25
Gambar 3. 1 Tahapan Model ADDIE .....	27
Gambar 3. 2 Desain cover depan .....	30
Gambar 3. 3 Desain cover belakang .....	30
Gambar 3. 4 Desain KD & Indikoator .....	30
Gambar 3. 5 Desain petunjuk pembaca.....	30
Gambar 3. 6 Desain pengenalan tokoh .....	31
Gambar 3. 7 Desain isi cerita komik.....	31
Gambar 4. 1 Revisi penambahan kalimat .....	57
Gambar 4. 2 Revisi balon perkenalan .....	57
Gambar 4.3 Revisi background isi komik.....	58
Gambar 4. 4 Revisi pesan moral .....	58

## **DAFTAR LAMPIRAN**

Lampiran 1 Lembar Pengajuan Judul .....	72
Lampiran 2 Berita Acara Kemajuan Pembimbing .....	74
Lampiran 3 Lembar Hasil Uji Plagiasi.....	77
Lampiran 4 Lembar Angket Validasi Ahli Media .....	78
Lampiran 5 Lembar Angket Validasi Ahli Materi.....	81
Lampiran 6 Lembar Perangkat Pembelajaran .....	84
Lampiran 7 Lembar Angket Respon Guru.....	97
Lampiran 8 Lembar Angket Respon Siswa .....	100
Lampiran 9 Lembar Hasil Evaluasi Siswa .....	102
Lampiran 10 Surat Pengantar/Izin Penelitian .....	104
Lampiran 11 Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian .....	105
Lampiran 12 Dokumentasi Kegiatan Penelitian .....	106

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang Masalah**

Pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar bertujuan agar siswa terampil berbahasa baik lisan maupun tulis. Menurut Zulela (2012:4), “Pembelajaran Bahasa Indonesia sekolah dasar dilakukan untuk meningkatkan kemampuan peserta didik dalam berbahasa dengan baik, baik secara lisan maupun tulisan”. Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar, menekankan keterampilan berbahasa siswa dalam berkomunikasi secara lisan dan tulis. Untuk itu ada empat keterampilan berbahasa yang harus dipelajari siswa sekolah dasar yaitu keterampilan mendengarkan/menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Keterampilan menyimak dilakukan siswa dengan cara memusatkan perhatian dan memahami informasi yang didapat. Semakin sering siswa menyimak, maka keterampilan mereka dalam memahami informasi akan meningkat. Keterampilan berbicara dilakukan siswa dimana penggunaan bahasa lisan melalui kegiatan berkomunikasi mengungkapkan ide pikiran yang mereka peroleh dari menyimak. Keterampilan membaca dilaksanakan untuk melatih otak agar mampu mengingatkan informasi yang mereka dapatkan. Keterampilan menulis pada intinya penggabungan dari keterampilan sebelumnya dimana siswa mendokumentasikan informasi yang mereka dapat kedalam suatu sarana tulis.

Tujuan pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah dasar menurut Zulela (2012:4), “Siswa mampu menggunakan Bahasa Indonesia sebagai alat untuk meningkatkan kemampuan intelektual, kematangan emosional, dan sosial”. Agar

dapat mencapai tujuan ini, siswa mempelajari Bahasa Indonesia melalui empat keterampilan berbahasa. Dari keempat keterampilan berbahasa tersebut perlu ditingkatkan dan harus sering dilatihkan kepada siswa. Semakin sering berlatih, siswa akan semakin lancar dalam berkomunikasi dan akan semakin terampil untuk menggunakan bahasa yang baku.

Tujuan pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas 4 sekolah dasar mencakup empat kompetensi yaitu (1) kompetensi sikap spiritual, saling menerima dan melaksanakan serta menghormati ajaran agama yang dianutnya. (2) kompetensi sikap sosial, menampilkan tingkah laku disiplin, jujur, perhatian, sopan, dan bertanggung jawab. (3) kompetensi pengetahuan, mengerti pengetahuan fakta melalui kegiatan pengamatan dan menanya berdasarkan keingintahuan tentang diri sendiri, makhluk ciptaan tuhan dan aktivitasnya, benda-benda yang ditemuinya di sekolah, di rumah, dan tempat bermain. (4) kompetensi keterampilan, menunjukkan pengetahuan fakta menggunakan bahasa yang jelas, mudah, dan terstruktur, melalui karya yang esetik, dalam gerakan yang mencerminkan anak berakal sehat dan melakukan tindakan yang mencerminkan berahlak mulia. Kompetensi diatas dapat dicapai melalui pembelajaran esktrakulikuler, intrakulikuler, dan kokurikuler.

Materi yang dipelajari di kelas 4 sekolah dasar antara lain (1) gagasan pokok dan gagasan pendukung yang diperoleh dari teks, (2) keterhubungan antar gagasan yang didapat dari teks, (3) informasi dari seorang tokoh melalui wawancara, (4) teks petunjuk penggunaan dua alat, (5) pendapat pribadi tentang isi buku sastra, (6) isi dan amanat puisi yang disajikan secara lisan dan tulis, (7) pengetahuan baru yang terdapat pada teks nonfiksi, (8) hal yang diketahui dengan yang baru diketahui dari teks fiksi,

(9) mencermati tokoh-tokoh yang terdapat pada teks fiksi, dan (10) watak tokoh pada teks fiksi.

Salah satu materi Bahasa Indonesia di kelas 4 sekolah dasar terdapat pada kompetensi dasar 3.10 membandingkan watak setiap tokoh pada teks fiksi. Untuk mencapai kompetensi dasar ini diperlukan indikator 3.10.1 menyebutkan tokoh – tokoh dalam dongeng, 3.10.2 menjelaskan watak setiap tokoh dalam dongeng, dan 3.10.3 membedakan watak tokoh utama dan tokoh pendamping dalam dongeng. Dengan indikator tersebut, harapannya siswa dapat membandingkan watak setiap tokoh pada teks fiksi.

Berdasarkan hasil observasi pada tanggal 21 April 2022 yang telah dilakukan di kelas 4 SDN Ngadi kecamatan Mojo kabupaten Kediri diketahui bahwa dalam proses pembelajaran masih kurang bervariasi. Guru belum maksimal menggunakan media pembelajaran dalam proses pembelajaran. Pada pembelajaran Bahasa Indonesia materi tokoh dan watak dongeng, masih belum menggunakan media konkrit yang bervariasi seperti buku cerita bergambar sebagai alat penyampaian materi yang menarik, padahal buku cerita bergambar di perpustakaan sekolah sudah tersedia banyak. Akan tetapi lebih memilih menggunakan bahan ajar buku tematik sebagai alat penyampaian materi karena lebih simpel dan model yang digunakan ceramah serta siswa hanya ditugaskan untuk mencatat materi. Hal ini menjadikan siswa yang kurang aktif dalam mengikuti proses belajar karena merasa jenuh. Permasalahan ini dibuktikan dengan nilai rata-rata yang diperoleh siswa kelas IV SDN Ngadi pada materi menentukan tokoh dan watak dongeng tahun ajaran 2021/2022 yang relatif rendah dengan rata-rata di bawah nilai KKM 78.

Solusi untuk mengatasi permasalahan di atas, perlu dikembangkan media komik untuk materi menentukan tokoh dan watak dongeng. Menurut Nana Sudjana dan Rivai Ahmad (2019:64), “Komik ialah suatu bentuk kartun yang mengungkapkan karakter dan memerankan suatu cerita yang dirancang dengan urutan yang erat dihubungkan dengan gambar demi menghibur para pembacanya”. Dari uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa komik salah satu cerita yang disusun secara urut dengan tampilan gambar menarik sebagai penghibur pembacanya.

Dari uraian tersebut dipilihlah judul penelitian PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK MATERI MENENTUKAN TOKOH DAN WATAK DONGENG UNTUK SISWA KELAS 4 SEKOLAH DASAR

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang sudah diuraikan, dapat diidentifikasi masalah-masalah yang ditemukan di SDN Ngadi yaitu sebagai berikut.

Permasalahan pertama yaitu guru kurang maksimal menggunakan media pembelajaran untuk menyampaikan materi. Pada proses penyampaian materi tersebut guru masih menggunakan metode ceramah. Guru hanya menggunakan bahan ajar buku tematik yang kurang dilengkapi penjelasan dan gambar.

Permasalahan kedua yaitu rendahnya motivasi yang dimiliki seorang guru. Guru kurang memiliki minat untuk memanfaatkan media pembelajaran dan meningkatkan kemampuan literasi siswa. hal ini mengakibatkan siswa kurang aktif mengikuti pembelajaran. Siswa juga hanya merangsang materi secara samar-samar tanpa memahami secara betul materi yang disampaikan.

Permasalahan ketiga yaitu rendahnya minat belajar siswa. Penyebab utama tersebut dipicu adanya proses pembelajaran yang membosankan. Terbatasnya sumber-sumber buku bacaan yang menarik. Selain itu kondisi lingkungan yang kurang kondusif.

### **C. Pembatasan Masalah**

Agar tidak keluar dari permasalahan yang terlalu luas, maka masalah yang akan dibatasi pada penelitian ini sebagai berikut.

1. Kevalidan media komik materi menentukan tokoh dan watak untuk kelas 4 sekolah dasar.
2. Keefektifan media komik materi menentukan tokoh dan watak untuk siswa kelas 4 sekolah dasar.
3. Respon guru dan siswa terhadap media komik materi menentukan tokoh dan watak untuk siswa kelas 4 sekolah dasar.

### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan pembatasan masalah di atas, masalah dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut.

1. Bagaimana kevalidan media komik materi menentukan tokoh dan watak dongeng untuk kelas 4 sekolah dasar?
2. Bagaimana keefektifan media komik materi menentukan tokoh dan watak dongeng untuk siswa kelas 4 sekolah dasar?
3. Bagaimana respon guru dan siswa terhadap media komik materi menentukan tokoh dan watak dongeng untuk siswa kelas 4 sekolah dasar?

### **E. Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan yang ingin dicapai dari penelitian ini berdasarkan rumusan masalah di atas adalah sebagai berikut.

1. untuk mengetahui kevalidan media komik materi menentukan tokoh dan watak dongeng untuk kelas 4 sekolah dasar;
2. untuk mengetahui keefektifan media komik materi menentukan tokoh dan watak dongeng untuk siswa kelas 4 sekolah dasar; dan
3. untuk mengetahui respon guru dan siswa terhadap media komik materi menentukan tokoh dan watak dongeng untuk siswa kelas 4 sekolah dasar;

### **F. Manfaat Penelitian**

Hasil dari penelitian yang diinginkan akan memperoleh manfaat sebagai berikut.

1. Bagi guru

Hasil penelitian ini bermanfaat bagi guru sebagai penambah wawasan terkait media pembelajaran yang sesuai dengan materi yang dituju dan sebagai alternatif untuk menentukan media pembelajaran, sehingga diharapkan dapat mempermudah guru dalam menyampaikan materi kepada siswa.

2. Bagi perpustakaan PGSD

Hasil penelitian ini bermanfaat bagi perpustakaan PGSD sebagai sumber pengetahuan wawasan, menambah sumber buku yang ada dalam perpustakaan, dan meningkatkan kualitas buku yang dimiliki perpustakaan.

## **BAB II**

### **LANDASAN TEORI**

#### **A. Kajian Teori**

##### **1. Hakikat Media Pembelajaran**

Media pembelajaran dapat dirancang dengan bentuk cetak dan non cetak yang dipakai guru sebagai alat bantu dalam kegiatan pembelajaran. Menurut Arsyad (2019:10), “Media pembelajaran ialah sebuah sarana yang bisa dipakai untuk menyampaikan informasi kedalam kegiatan pembelajaran sehingga minat serta perhatian siswa dapat terangsang”. Berdasarkan uraian tersebut bisa disimpulkan bahwa media pembelajaran berfungsi untuk membantu guru sebagai alat bantu dalam menyampaikan informasi materi pembelajaran yang sulit untuk disampaikan secara langsung kepada peserta didik.

Menurut Suryani (2019:4), “Media pembelajaran ialah media yang dipakai didalam kegiatan pembelajaran dengan meliputi sarana atau alat pembantu guru menyampaikan informasi dalam proses mengajar untuk dapat diterima oleh siswa”. Dengan demikian, media pembelajaran merupakan sebuah alat bantu yang memiliki fungsi untuk menyampaikan informasi materi pembelajaran.

Berdasarkan kedua pendapat tersebut dapat diketahui bahwa, media pembelajaran memiliki peranan sangat penting sebagai sarana perantara untuk memudahkan menjelaskan materi pembelajaran yang sulit disampaikan secara langsung sehingga materi pembelajaran akan jauh lebih mudah disampaikan dalam bentuk nyata serta memudahkan guru dalam memperkaya wawasan yang akan disampaikan ke siswa.

Media pembelajaran memiliki fungsi yang diantaranya meningkatkan efektivitas dan kualitas pembelajaran. Menurut Suryani (2019:10), “Media pembelajaran berfungsi sebagai alat perangsang pembelajaran dengan: a) memunculkan objek sebenarnya; b) menampilkan informasi secara teratur; c) memberikan susunan belajar yang menyenangkan”. Dengan demikian, media pembelajaran berfungsi untuk menyajikan penjelasan dari sebuah materi dalam bentuk nyata dan dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan.

Kedudukan media pembelajaran sebagai alat bantu dalam proses belajar memiliki manfaat. Menurut Sundayana (2015:10), “Manfaat media pembelajaran antara lain: a) menghadirkan objek sebenarnya; b) membuat duplikasi dari obyek yang sebenarnya; c) membuat konsep abstrak ke dalam konkret; d) memberi kesamaan persepsi; e) menyajikan ulang informasi secara konsisten; g) memberi suasana belajar yang menarik sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran”. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa manfaat media pembelajaran membantu menarik minat dan memotivasi belajar siswa dan membantu kecermatan dalam penyajian materi.

## **2. Jenis – Jenis Media Pembelajaran**

Media pembelajaran membantu proses pembelajaran mempunyai banyak ragam jenisnya. Menurut Nana Sudjana dan Ahmad Rivai (2019:3), “Media pembelajaran dapat dibagi menjadi beberapa jenis, yaitu: a) media grafis atau media dua dimensi seperti bagan, poster, kartun, komik, dll; b) media proyeksi seperti slide, film strips, dll; c) media audio seperti perekaman atau penulisan naskah audio; d) penggunaan lingkungan sebagai media pengajaran”. Berdasarkan

pendapat ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa dalam proses pembelajaran terdapat beberapa jenis-jenis media pembelajaran antara lain: media grafis atau media dua dimensi, media proyeksi, media audio, penggunaan lingkungan.

Sedangkan menurut Suryani (2018:48), Jenis-jenis media pembelajaran terbagi atas 4 media sebagai berikut.

a. Media Manusia

Media manusia ialah media yang digunakan untuk menyampaikan atau mengirimkan pesan informasi. Media ini bertujuan untuk membantu siswa secara langsung menghubungkan pengetahuan baru dengan pengetahuan terdahulu. Salah satu contohnya mengidentifikasi masalah yang relevan.

b. Media Visual

Media visual ialah media yang berbasis melibatkan alat penglihatan. Media ini memusatkan pesan verbal dalam bentuk tulisan. Contohnya: diagram, gambar, majalah, komik, *digital project*, dan *pop up book*.

c. Media Audio-visual

Media Audio-visual ialah media yang berbasis melibatkan alat penglihatan dan pendengaran. Media ini memanfaatkan perangkat keras dalam menghasilkan dan menyampaikan informasi materi. Contohnya: buku bersuara, video, film.

d. Media Komputer

Media komputer ialah media yang memproduksi dan menyampaikan informasi materi melalui sumber berbasis digital dan interaktif. Contohnya: perpaduan audio dan gambar bergerak, rekaman, dan belajar melalui internet.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa jenis media pembelajaran beragam mulai dari media manusia, visual, audio-visual, dan media elektronik. pengguna dapat mudah menggunakan media mana yang dianggapnya tepat untuk membantu saat mengajar.

### 3. Hakikat Media Komik

a. Pengertian Media Komik

Komik ialah salah satu karya sastra berbentuk cerita bergambar yang disusun dengan alur sedemikian rupa bertujuan untuk menghibur para pembacanya. Menurut Nana Sudjana dan Ahmad Rivai (2019:64), “Komik

merupakan sebuah bentuk kartun yang mengekspresikan karakter yang berperan dalam sebuah urutan cerita serta berkaitan dengan gambar yang dirancang untuk menghibur dan berguna bagi pembacanya”. Berdasarkan uraian tersebut disimpulkan bahwa komik adalah bentuk kartun karakter yang mempunyai peran dalam cerita yang berupa gambar.

Sedangkan menurut Gumelar (2011:7), “Komik adalah urutan – urutan gambar yang ditata sesuai tujuan dan filosofi pembuatnya hingga pesan cerita tersampaikan, komik cenderung diberi lettering yang diperlukan sesuai dengan kebutuhan”. Berdasarkan pendapat ahli di atas dapat disimpulkan bahwa komik merupakan sebuah urutan gambar yang dibuat agar isi cerita tersampaikan.

Berdasarkan kedua pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa media komik ialah sebuah bentuk kartun berupa gambar disusun berurutan yang dibuat dengan tujuan dan filosofi pembuatnya hingga isi cerita tersampaikan dan berguna bagi pembacanya.

#### b. Karakteristik Media komik

Komik sebagai media dalam membantu proses penyampaian materi pembelajaran memiliki berbagai karakteristik. Menurut Nana Sudjana dan Ahmad Rivai (2019:64), “Karakteristik dari media komik yaitu, a) komik dibuat bertujuan untuk memberikan hiburan bagi pembacanya; b) komik umumnya berisi berbagai kondisi situasi cerita bersambung; c) komik bersifat humor; d) perwatakan dalam cerita komik harus dikenal pembaca guna kekuatan mediumnya bisa dihayati; e) komik memusatkan perhatian rakyat sekitar; f) ceritanya ringkas dan menarik dibaca; g) komik dibuat dengan

gambar-gambar berwarna guna menarik dan lebih hidup”. Komik mempunyai nilai edukatif dengan alur cerita yang ringkas dan perwatakan tokoh yang realistis serta ilustrasi gambar berwarna.

Dalam komik terdapat beberapa unsur-unsur. Menurut Masdiono (2014:2-8), “Unsur-unsur pada komik antara lain: a) halaman pembuka yang terdiri dari judul serial, judul cerita, credits, penerbit; b) halaman isi yang terdiri dari panel tertutup, panel terbuka, balon kata, narasi, efek suara, gang/gutter; c) sampul komik biasanya tertera nama penerbit, nama serial, judul komik, pembuat komik dan nomor jilid; d) Halaman pembuka (*splash page*) biasanya tanpa frame atau panel yang bisa berisi judul, kreator, cerita, juga ilustrator; e) dua halaman penuh (*double-spread page*) bisa dengan variasi panel-panel yang berisi tentang memberi kesan kagum”. Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa unsur-unsur komik terdiri atas sampul, judul, isi komik, dan panel berisi kesan kagum.

Berdasarkan kedua pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa karakteristik komik sebagai berikut.

1. Sampul komik berisi judul dan gambar sesuai dengan cerita
2. Komik berisi narasi tentang cerita timun mas
3. Komik memuat ilustrasi gambar berwarna
4. Gambar dalam komik menarik
5. Gambar dalam komik sesuai dengan tokoh cerita
6. Watak tokoh dalam komik sesuai dengan cerita
7. Tokoh mudah diidentifikasi

8. Watak mudah diidentifikasi
9. Isi komik ringkas dan mudah dipahami
10. Komik ini bertujuan untuk mengidentifikasi tokoh dan watak tokoh

c. Keunggulan dan Kelemahan Media Komik

Komik sebagai media pembelajaran mempunyai kelebihan. Menurut Trimo (1997:22), “Kelebihan dari media komik yaitu: a) Komik menambah perbendaharaan kata bagi pembacanya; b) mempermudah siswa menangkap rumusan yang abstrak; c) mampu mengembangkan minat baca bagi anak; d) alur cerita komik menuju pada satu hal yakni perwatakan yang divisualisasikan dapat membuat pembaca terlibat secara emosional”. Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa kelebihan komik menampilkan kondisi nyata dari sebuah cerita sehingga pembacanya mudah menangkap isi cerita. Komik yang didalamnya mengandung nilai edukatif dan dapat digunakan sebagai media pembelajaran untuk mempermudah peserta didik dalam menerima dan memahami materi

Disamping adanya kelebihan, komik juga memiliki kekurangan. Menurut Trimo (1997:21), “Kekurangan dari komik yaitu: a) adanya gambar yang terlalu banyak membuat orang malas membaca melainkan hanya melihat gambar dan menumbuhkan imajinasinya saja; b) tidak adanya gambar juga membuat orang malas membacanya; c) dari segi bahasanya, komik sering menggunakan kalimat-kalimat yang kurang dipertanggungjawabkan; d) kebanyakan gambaran-gambaran tokoh yang kurang artistik; e) banyak gambar-gambar tokoh yang kurang artistik.”. Dari pendapat di atas dapat

disimpulkan bahwa kekurangan komik banyak menampilkan gambar dari pada tulisan sehingga membuat orang hanya terfokus pada gambar dari pada isi ceritanya, serta gambar – gambar tokoh yang ditampilkan kurang artistik dan bahasa yang digunakan kurang dipertanggungjawabkan.

#### 4. Kompetensi Dasar Bahasa Indonesia Kelas IV Sekolah Dasar

Mata pelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar merupakan pembelajaran yang diarahkan untuk meningkatkan kemampuan peserta didik dalam berkomunikasi dan mengajarkan keterampilan berbahasa Indonesia yang baik dan benar sesuai tujuan dan fungsinya. Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia kelas IV sekolah dasar memiliki kompetensi inti dan kompetensi dasar yang telah ditentukan oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia sebagai berikut.

**Tabel 2. 1 Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar Bahasa Indonesia SD Kelas IV**  
**Sumber: Permendikbud RI Nomor 24 Tahun 2016**

KOMPETENSI INTI 3 (PENGETAHUAN)	KOMPETENSI INTI 4 (KETERAMPILAN)
3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang di jumpainya di rumah, di sekolah dan di tempat bermain.	4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.
KOMPETENSI DASAR	KOMPETENSI DASAR
3.1 Mencermati gagasan pokok dan gagasan pendukung yang diperoleh dari teks lisan, tulis, atau visual.	4.1 Menata informasi yang didapat dari teks berdasarkan keterhubungan antargagasan ke dalam kerangka tulisan.

3.2 Mencermati keterhubungan antargagasan yang didapat dari teks lisan, tulis, atau visual.	4.2 Menyajikan hasil pengamatan tentang keterhubungan antar gagasan ke dalam tulisan.
3.3 Menggali informasi dari seorang tokoh melalui wawancara menggunakan daftar pertanyaan.	4.3 Melaporkan hasil wawancara menggunakan kosakata baku dan kalimat efektif dalam bentuk teks tulis.
3.4 Membandingkan teks petunjuk penggunaan dua alat yang sama dan berbeda.	4.4 Menyajikan petunjuk penggunaan alat dalam bentuk teks tulis dan visual menggunakan kosakata baku dan kalimat efektif.
3.5 Menguraikan pendapat pribadi tentang isi buku sastra (cerita, dongeng, dan sebagainya).	4.5 Mengomunikasikan pendapat pribadi tentang isi buku sastra yang dipilih dan dibaca sendiri secara lisan dan tulis yang didukung oleh alasan.
3.6 Menggali isi dan amanat puisi yang disajikan secara lisan dan tulis dengan tujuan untuk kesenangan.	4.6 Melisankan puisi hasil karya pribadi dengan lafal, intonasi, dan ekspresi yang tepat sebagai bentuk ungkapan diri.
3.7 Menggali pengetahuan baru yang terdapat pada teks nonfiksi	4.7 Menyampaikan pengetahuan baru dari teks nonfiksi ke dalam tulisan dengan bahasa sendiri
3.8 Membandingkan hal yang sudah diketahui dengan yang baru diketahui dari teks nonfiksi.	4.8 Menyampaikan hasil membandingkan pengetahuan lama dengan pengetahuan baru secara tertulis dengan bahasa sendiri.
3.9 Mencermati tokoh-tokoh yang terdapat pada teks fiksi.	4.9 Menyampaikan hasil identifikasi tokoh-tokoh yang terdapat pada teks fiksi secara lisan, tulis, dan visual.
3.10 Membandingkan watak setiap tokoh pada teks fiksi.	4.10 Menyajikan hasil membandingkan watak setiap tokoh pada teks fiksi secara lisan, tulis, dan visual.

Salah satu kompetensi dasar Bahasa Indonesia kelas IV adalah 3.10 membandingkan watak setiap tokoh pada teks fiksi. Untuk mencapai kompetensi

dasar ini diperlukan indikator 3.10.1 menyebutkan tokoh – tokoh dalam dongeng, 3.10.2 menjelaskan watak setiap tokoh dalam dongeng, dan 3.10.3 membedakan watak tokoh utama dan tokoh pendamping dalam dongeng.

## **5. Dongeng sebagai Salah Satu Teks Fiksi**

### **a. Pengertian Dongeng**

Menurut Nurgiyantoro (2013:198), “Dongeng merupakan cerita prosa rakyat yang tidak benar-benar terjadi dengan penuh khayalan”. Dari uraian tersebut dapat diketahui bahwa dongeng adalah prosa lama yang hanya berisi cerita fiktif.

Menurut Megantoro (2010:1), “Dongeng adalah ragam karya sastra lama berbentuk prosa dengan menyajikan cerita sederhana yang tidak benar – benar terjadi adanya”. Dari uraian tersebut dapat diketahui bahwa dongeng merupakan karya sastra yang menyajikan cerita khayalan.

Berdasarkan kedua pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa dongeng ialah salah satu karya sastra atau cerita prosa lama menyajikan cerita yang dibuat-buat dengan bertujuan membantu anak-anak untuk mempelajari nilai – nilai moral, meningkatkan imajinasi, dan literasi budaya.

### **b. Ciri – Ciri Dongeng**

Dongeng sebagai bentuk teks fiksi memiliki ciri. Menurut Megantoro (2010:1-2), “Ciri – ciri dongeng yaitu: a) bersifat rekaan atau fiksi artinya suatu cerita yang dihasilkan bersifat fiktif belaka; b) bersifat naratif artinya suatu karangan menceritakan suatu peristiwa kejadian; c) anonim dan lisan artinya tidak diketahui siapa pengarangnya; d) bersifat fantasi artinya dongeng

mengisahkan cerita dan peristiwa yang penuh khayalan; e) memiliki tema, alur, dan pernokohan”.

#### c. Jenis – Jenis Dongeng

Dongeng sebagai salah satu teks fiksi memiliki jenis. Menurut Megantoro (2010:3), “Jenis-jenis dongeng antara lain (1) Fabel, berisi cerita kehidupan manusia yang tokoh – tokohnya binatang salah satu contohnya Kancil dan Buaya (2) Mite, dongeng yang menceritakan hal-hal mistis yang berhubungan dengan kepercayaan masyarakat tempat cerita itu dibahas salah satu contohnya Cerita Nyi Roro Kidul (3) Legenda, dongeng yang menceritakan asal – usul suatu tempat atau kejadian salah satu contohnya Malin Kundang (4) Sage, dongeng yang menceritakan unsur sejarah salah satu contohnya Raja Ken Arok (5) Parabel, dongeng yang mengandung kisah berisi nasehat dan mengandung unsur pendidikan tentang keagamaan atau kesusilaan salah satu contohnya Abu Nawas (6) Kisah, karya sastra lama yang berisikan cerita perjalanan seseorang salah satu contohnya Abdullah ke Jeddah.

#### d. Unsur – Unsur Dongeng

Unsur intrinsik menjadi dasar untuk membuat sebuah karya sastra seperti dongeng. Unsur intrinsik dalam sebuah cerita dongeng antara lain (1) Tema, makna yang didapat dari persoalan menonjol (2) Alur, rangkaian peristiwa yang dibuat dalam jalannya cerita (3) tokoh dan perwatakan, pemegang peran yang mempunyai sifat perilaku (4) latar, peristiwa yang dialami tokoh di suatu tempat seperti waktu, ruang, suasana (5) sudut pandang, pemegang peran dalam membawakan kisah (6) gaya bahasa, pengungkapan pemikiran melalui

bahasa dengan memperlihatkan jiwa kepribadian penulis (7) amanat, berisi tentang pesan moral dari isi cerita.

Salah satu unsur intrinsik dalam dongeng adalah tokoh dan pernokohan/watak. Menurut Megantoro (2010:12), “Tokoh adalah pemegang peran yang mengalami peristiwa dalam jalannya cerita”. Berdasarkan kutipan tersebut tokoh merupakan pelaku dalam jalannya cerita.

Sedangkan menurut Nurgiyantoro (2010:25), “Pernokohan merupakan suatu pribadi fiksi yang mewakili suatu figur dengan predikat penilaian baik secara fisik maupun mental”. Jadi tokoh merupakan pemeran yang memiliki watak dan perilaku tertentu yang mengalami peristiwa dalam cerita. Berdasarkan fungsinya, tokoh dalam cerita dibedakan menjadi dua jenis sebagai berikut.

#### 1) Tokoh utama atau sentral

Tokoh utama menurut Nurgiyantoro (2010:25) “Merupakan pemeran dalam cerita yang banyak mengalami kejadian peristiwa, sejak awal hingga akhir”. Tokoh utama dibedakan menjadi tiga jenis yaitu: 1) Tokoh protagonis, tokoh yang membawakan karakter dan kepribadian positif; 2) Tokoh antagonis, tokoh yang bertentangan dengan tokoh protagonis dan membawakan karakter serta kepribadian pemaarah; 3) Tokoh tritagonis, tokoh yang menjadi penengah antara tokoh protagonis dan tokoh antagonis.

#### 2) Tokoh pembantu atau bawahan

Tokoh pembantu menurut Nurgiyantoro (2010:25) “Merupakan pemeran yang membantu tokoh utama untuk memperjelas peranan dan

watak tokoh utama”. Tokoh pembantu dapat dibedakan menjadi dua jenis yaitu: 1) Tokoh tambahan, tokoh yang memegang peran paling sedikit dalam peristiwa; 2) Tokoh lataran, tokoh yang berperan sebagai latar cerita saja.

Berdasarkan perwatakannya, tokoh dalam cerita dibedakan menjadi dua jenis yaitu: 1) Tokoh sederhana, tokoh yang disorot dari satu segi wataknya saja dan wataknya dilukiskan tetap sejak awal hingga akhir cerita; 2) Tokoh kompleks, tokoh yang seluruh segi wataknya diungkapkan dengan mengalami perubahan watak secara menonjol.

## **6. Penerapan Media Komik Pada Pembelajaran Materi Menentukan Tokoh dan Watak Dalam Dongeng**

Penerapan media komik pada pembelajaran Bahasa Indonesia kelas IV materi menentukan tokoh dan watak dalam dongeng disampaikan dengan bantuan model pembelajaran *discovery learning*. Model *discovery learning* merupakan bentuk pembelajaran yang berfokus agar siswa dapat menentukan serta memahami informasi materi pembelajaran secara mandiri.

Menurut Hosnan (2014:282), "Model *discovery learning* merupakan suatu model yang mengembangkan cara belajar aktif dengan menemukan sendiri, maka hasil diperoleh akan tahan lama dalam ingatan". Jadi dapat disimpulkan bahwa model *discovery learning* ialah pembelajaran yang mengajarkan siswa mandiri dalam menemukan informasi terkait materi pembelajaran, guru hanya fasilitator.

Model pembelajaran *discovery learning* memiliki langkah – langkah dalam penerapan pembelajaran. Menurut Hosnan (2014:289), “Proses pembelajaran dengan menggunakan model *discovery learning* terdapat enam langkah yaitu stimulasi identifikasi masalah, penghimpunan data, mengelolah data, pembuktian, kesimpulan”. Model pembelajaran *discovery learning* dapat dilakukan melalui langkah-langkah sebagai berikut.

a. Stimulasi (*Stimulation*)

Guru akan melakukan stimulasi atau rangsangan kepada siswa, untuk mengetahui apakah siswa sudah paham betul dengan apa yang sedang dilakukannya. Caranya bisa dengan mengajukan pertanyaan terkait masalah agar mereka bisa berinisiatif untuk melakukan observasi mandiri.

b. Identifikasi Masalah (*Problem Statment*)

Siswa akan diberi tugas untuk identifikasi masalah sesuai dengan pelajaran yang telah ditetapkan, selanjutnya siswa akan melakukan hipotesis dengan menjawab pertanyaan dari masalah.

c. Penghimpunan Data (*Data Colletion*)

Bagian ini merupakan proses untuk mengetahui apakah hipotesis yang diajukan benar atau tidak, caranya bisa dengan melakukan penghimpunan data. Cara penghimpunan data dilakukan dengan observasi, wawancara, atau melaksanakan uji coba mandiri.

d. Mengelolah Data (*Data Processing*)

Cara siswa untuk mengolah data yang telah diperoleh dari penghimpunan data didapatkan melalui metode pengolahan data. untuk pelajar yang masih

dibangku sekolah dasar bisa dengan cara sederhana seperti, pengkategorian, penghitungan, pengacakan dan tabulasi.

e. Pembuktian (*Verification*)

Sesi verifikasi ini siswa akan melaksanakan pembuktian data, yakni siswa melakukan pemeriksaan secara cermat untuk membuktikan benar atau tidaknya hipotesis yang ditetapkan tadi, dihubungkan dengan hasil yang telah diperoleh dalam mengelola data.

f. Kesimpulan (*Generalization*)

Menarik sebuah kesimpulan yang dapat dijadikan prinsip umum dan berlaku untuk semua kejadian atau masalah yang sama, dengan memperhatikan hasil verifikasi.

Berdasarkan uraian tersebut, penerapan media komik dalam pembelajaran bahasa Indonesia kelas IV materi menentukan tokoh dan watak dongeng dengan model *discovery learning* dapat dilakukan melalui kegiatan pembelajaran sebagai berikut.

**Tabel 2. 2 Langkah kegiatan pembelajaran dengan model *discovery learning***

Kegiatan	Deskripsi kegiatan	Alokasi waktu
Pembuka	Guru membuka pelajaran dengan salam, doa, dan presensi  <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Apersepsi</b> Pernahkah kalian mendengarkan dongeng timun mas? Dongeng timun mas menceritakan seorang mbok rondo yang ingin punya seorang anak. Lalu datang seorang raksasa memberikan biji</li> </ul>	5 menit

Kegiatan	Deskripsi kegiatan	Alokasi waktu
	<p>mentimun kepadanya untuk ditanam, dimana hasil dari buahnya berwarna emas dan jika dibuka berisi seorang anak. Adakah dari kalian yang bisa menentukan tokoh dan wataknya dari cerita timun mas? (Menanya)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Informasi materi</b> Pada pembelajaran hari ini kita akan belajar bersama mengenai tokoh dan wataknya dalam dongeng.</li> <li>• <b>Informasi tujuan</b> Setelah kalian belajar mengenai materi tokoh dan wataknya dalam dongeng. Kalian akan mengetahui cara menentukan tokoh dan watak dalam dongeng.</li> </ul>	
Inti	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru membagikan komik tentang dongeng berjudul timun mas.</li> <li>• Siswa diminta membaca komik yang sudah dibagikan oleh guru tentang dongeng timun mas bersama teman sebangku. (Mengamati)</li> <li>• Siswa diminta bertanya mengenai isi komik yang belum dimengerti. (Menanya)</li> <li>• Siswa diminta untuk menentukan tokoh dan watak tokoh dari komik dongeng yang sudah baca. (Mencari informasi)</li> <li>• Siswa diminta berdiskusi untuk menjawab masalah yang telah diberikan dengan teman satu bangku. (Mengumpulkan informasi)</li> </ul>	35 menit

Kegiatan	Deskripsi kegiatan	Alokasi waktu
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Siswa diminta untuk mengerjakan hasil diskusinya ke dalam lembar kerja.(Mengolah informasi)</li> <li>• Siswa bersama teman satu bangku diminta mempresentasikan hasil diskusi. (Mengkomunikasikan)</li> <li>• Seluruh siswa secara bergantian menyampaikan hasil diskusi.</li> <li>• Setelah semua mempresentasikan hasil diskusinya, guru bersama dengan siswa menyimpulkan dan memberikan penguatan terkait materi. (mengkomunikasikan)</li> </ul>	
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru memberikan penguatan materi kepada siswa.</li> <li>• Siswa bersama dengan guru menyimpulkan materi kegiatan pembelajaran yang telah disampaikan.</li> <li>• Guru membagikan soal evaluasi untuk dikerjakan siswa.</li> <li>• Siswa mengerjakan soal evaluasi dengan waktu yang sudah ditentukan, setelah selesai dikumpulkan.</li> </ul> <p>Guru menutup kegiatan pembelajaran dengan salam dan doa bersama.</p>	20 menit

## B. Kajian Penelitian Terdahulu

Penelitian yang relevan dengan penelitian yang saat ini dilakukan, penelitian pertama oleh Jois Nilantira dan Asri Susetyo Rukmi (2020) yang

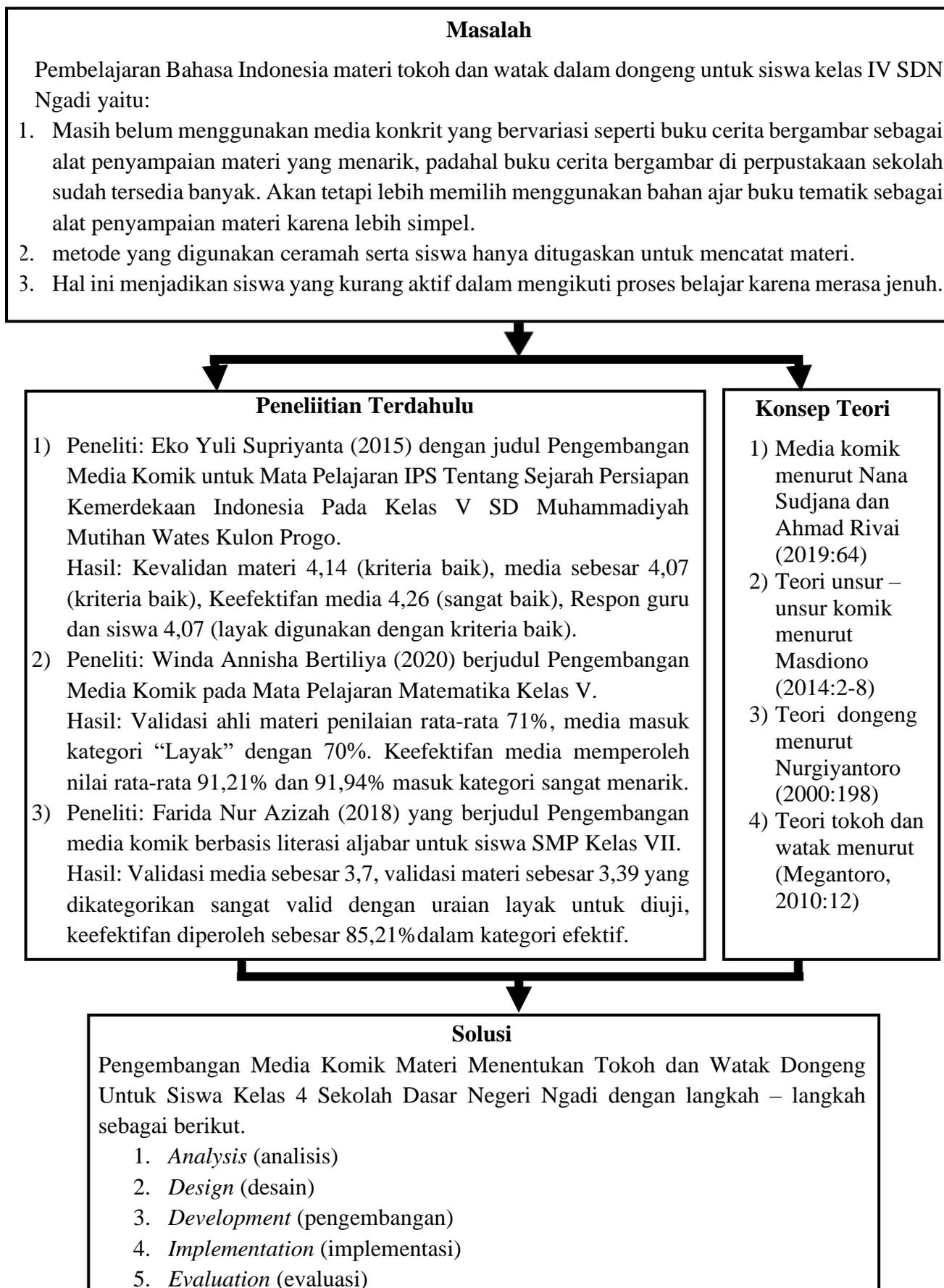
berjudul “Pengembangan Media Komik Cerita Rakyat untuk Keterampilan Menulis Cerita Fiksi Siswa Kelas IV Sekolah Dasar”. Media komik yang dikembangkan layak diterapkan dalam pembelajaran, dibuktikan dengan hasil penelitian yang menunjukkan bahwa media komik cerita rakyat sangat valid dengan persentase 92,65% dari validator media dan 81,94% dari validator materi. Pada saat uji coba diketahui bahwa komik cerita rakyat sangat layak digunakan untuk keterampilan menulis cerita fiksi dengan mendapat persentase nilai 100% dari pengamat. Hasil lembar angket siswa pada tahap uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar dengan masing-masing persentase sebesar 92,85% dan 92%.

Kedua penelitian oleh Aslina Telaumbanua dan Noveri Amal Jaya Harefa (2023) yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran dalam Bentuk Komik pada Materi Menelaah Struktur dan Kebahasaan Fabel”. Hasil penelitian ini berupa media komik pada materi menelaah struktur dan kebahasaan fabel. Penilaian ahli materi mencapai 91,25%, ahli bahasa mencapai 92,84%, ahli desain mencapai 92,18% dengan kriteria sangat praktis. Penilaian tes hasil belajar peserta didik memperoleh presentase ketuntasan klasikal pada uji coba perorangan mencapai skor keefektifan 88%, uji coba kelompok kecil mencapai skor 82% dengan kriteria efektif, dan uji coba lapangan mencapai skor keefektifan 80,75% dengan kriteria efektif. Dapat disimpulkan bahwa: media komik layak, praktis, dan efektif digunakan sehingga memenuhi harapan atau tujuan peneliti.

Ketiga penelitian oleh Zenzen Zakiyah (2022) yang berjudul “Pengembangan Buku Teks Bahasa Indonesia Berbasis Media Komik Digital Bermuatan Keterampilan Berpikir Kritis”. Hasil penelitian Media komik digital valid dengan (a) hasil review ahli materi menunjukkan produk berpredikat sangat baik (92%), (b) hasil review ahli media komik digital berpredikat sangat baik (92%), (c) hasil review pengguna menunjukkan komik digital berpredikat sangat baik(98%). Ini berarti media komik digital valid secara isi dan layak digunakan sebagai media dan sumber belajar, sehingga menjadi solusi meminimalisir hambatan proses pembelajaran yang kurang optimal karena keterbatasan media pembelajaran dan sumber belajar.

### **C. Kerangka Berfikir**

Melalui Pembelajaran Bahasa Indonesia, siswa akan memperoleh wawasan pengetahuan yang dapat menjadikan pemikirannya lebih kritis dan cerdas dalam berkomunikasi baik lisan dan tulis. Namun kenyataannya pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar yang diajarkan masih berfokus menggunakan metode teacher center. Oleh karena itu, kehadiran alat bantu berupa media pembelajaran sangat penting untuk menunjang proses pembelajaran seperti pada materi dongeng. Guru membutuhkan media untuk menyampaikan materi guna siswanya dapat lebih mudah menerima materi. Salah satunya media cetak seperti buku komik. Berdasarkan kajian teori yang sudah diuraikan, diperoleh alur di bawah ini.



**Gambar 2. 1 Alur kerangka berfikir**

## BAB III

### METODE PENELITIAN

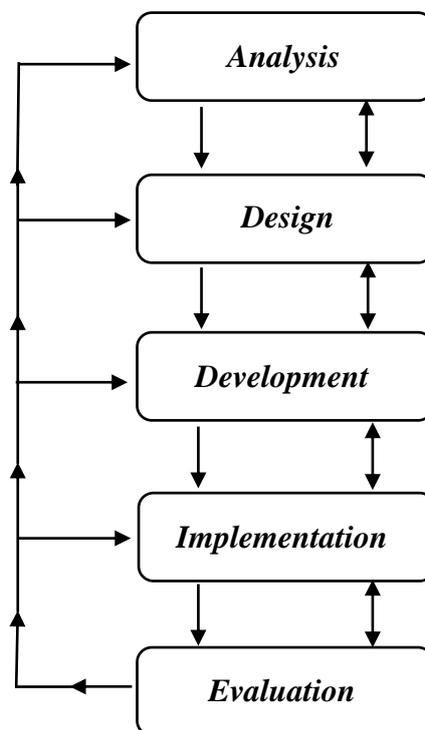
#### A. Model Pengembangan

Jenis model pengembangan dalam penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan *Research and Development* atau yang sering kali disebut R&D. Menurut Sugiyono (2015:297), “*Research and Development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu”. Dari kutipan tersebut dapat disimpulkan bahwa metode penelitian dan pengembangan R&D merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan sebuah produk tertentu dan diuji keefektifannya. Dalam pengembangan ini akan mengembangkan suatu produk Pengembangan Media Komik Materi Menentukan Tokoh dan Watak dalam Dongeng untuk Siswa Kelas 4 Sekolah Dasar.

Pengembangan produk media komik dilakukan menggunakan salah satu model pengembangan R&D yaitu model pengembangan ADDIE. Menurut Robert Maribe Branch (2009) dalam Suryani, dkk (2018:125) “Pengembangan desain ADDIE merupakan langkah-langkah dalam pengembangan media pembelajaran berupa perpanjangan dari *Analysis* (analisis), *Design* (desain), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi) dan *Evaluation* (evaluasi)”. Jadi penelitian pengembangan ADDIE dengan melalui tahap *analysis* yaitu menganalisis produk yang akan dikembangkan, *design* yaitu merancang produk sesuai yang akan dikembangkan, *development* yaitu kegiatan pembuatan dan pengujian produk, *implementation* kegiatan yang menerapkan penggunaan produk, *evaluation* berarti

kegiatan menilai produk yang telah dibuat sudah sesuai dengan spesifikasi atau belum.

Keunggulan model pengembangan ADDIE, dilihat dari prosedur kerjanya yang sistematis yakni pada setiap langkah yang akan dilalui selalu mengacu pada langkah sebelumnya yang sudah diperbaiki sehingga diharapkan dapat diperoleh produk yang efektif. Kemudian, terdapat prosedur pemilihan atau pengembangan media didalam prosedur pengembangan produk media yang dibuat sehingga sesuai dengan tujuan penelitian yang akan dilakukan. Dari kelima tahapan *Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation* yang merupakan singkatan dari ADDIE perlu dijalankan secara berurutan dan sistematis. Tahapan pengembangan tersebut dapat digambarkan sebagai berikut.



**Gambar 3. 1 Tahapan Model ADDIE**

**Sumber: Robert Maribe Branch dalam Suryani, dkk (2018:126)**

## B. Prosedur Pengembangan

Prosedur pengembangan merupakan tahapan desain dalam mengembangkan produk. Berikut tahap-tahap pengembangan media komik materi menentukan tokoh dan watak tokoh untuk kelas IV siswa sekolah dasar dengan menggunakan model ADDIE.

### 1. Tahap Analisis (*Analysis*)

Tahap analisis merupakan tahap awal. Menurut Pribadi (2009:128), “Langkah analisis terdiri atas dua tahap, yaitu analisis kinerja atau *performance analysis* dan analisis kebutuhan atau *need analysis*”.

#### a. Analisis Kinerja (*performance analysis*)

Tahap analisis kinerja dilakukan bertujuan untuk mendapatkan informasi mengenai kinerja guru saat melakukan pembelajaran dan mencari tahu solusi untuk menyelesaikan permasalahan yang dihadapinya. Untuk mendapatkan informasi yang dibutuhkan dilakukan observasi di kelas IV SDN Ngadi Mojo. Hasil dari observasi tersebut ditemukan bahwa, guru kurang maksimal dalam menggunakan media dalam proses pembelajaran materi tokoh dan watak dalam dongeng, guru masih menggunakan bahan ajar buku tematik sebagai alat penyampaian materi dan masih menggunakan metode ceramah serta hanya diberi tugas. Hal ini menimbulkan dampak pada siswa yang kurang aktif karena pembelajaran tidak menarik dan membosankan.

#### b. Analisis Kebutuhan (*need analysis*)

Tahap analisis kebutuhan bertujuan untuk mengetahui hal-hal yang dibutuhkan untuk meningkatkan pembelajaran terkait materi menentukan tokoh

dan watak tokoh dongeng pada mata pelajaran Bahasa Indonesia dikelas IV SDN Ngadi. Berdasarkan hasil observasi, diketahui bahwa dalam pembelajaran materi Bahasa Indonesia dibutuhkan media pembelajaran yang menarik siswa, karena selama pembelajaran media yang digunakan hanya buku tematik dan belum menggunakan visualisasi konkrit lainnya.

Dari analisis kinerja dan analisis kebutuhan diketahui bahwa diperlukan evaluasi kemudian dirancangan pengembangan media komik untuk materi menentukan tokoh dan watak tokoh dongeng untuk siswa kelas IV sekolah dasar.

## 2. Tahap Perancangan (*Design*)

Tahap perancangan dilakukan setelah melakukan evaluasi analisis. Berdasarkan tahap ini dilakukan perancangan media komik materi menentukan tokoh dan watak tokoh dongeng. Pengembangan media komik perlu dibuat desain terlebih dulu pada setiap tampilan halamannya. Adapun beberapa tahapan dalam merancang produk media komik sebagai berikut.

- a. Menentukan materi yang akan dimasukkan kedalam media pembelajaran komik yang sudah mengacu pada kompetensi dasar dan indikator.
- b. Menentukan judul media berdasarkan materi yang dipilih dan berdasarkan kompetensi dasar dan indikator.
- c. Membuat desain media komik berupa rancangan/skema alur dan tampilan menu yang menarik sesuai dengan materi menggunakan aplikasi pengedit yaitu *adobe photoshop*.
- d. Menentukan tampilan *background*, warna, *font* huruf, dan gambar animasi yang menarik perhatian siswa dan berkaitan dengan materi ajar.

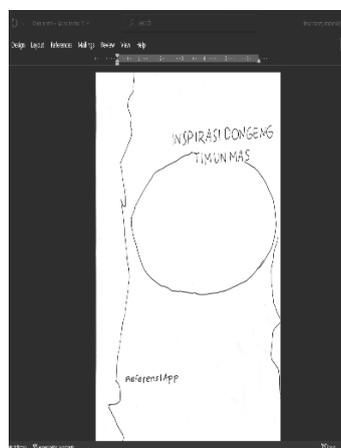
- e. *Finishing* media komik dengan melakukan pengecekan ulang secara keseluruhan sebelum di ujikan kepada ahli.

Adapun tahapan desain media pembelajaran komik yang telah dibuat sebagai berikut.

- a. Sampul/cover depan media yang berisi judul dan gambar animasi, sedangkan sampun belakang berisi judul dan pesan moral dari cerita komik.

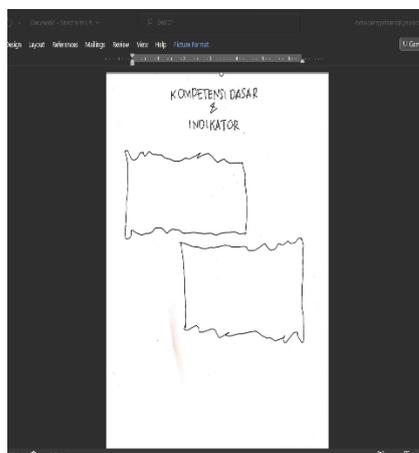


**Gambar 3. 2 Desain cover depan**

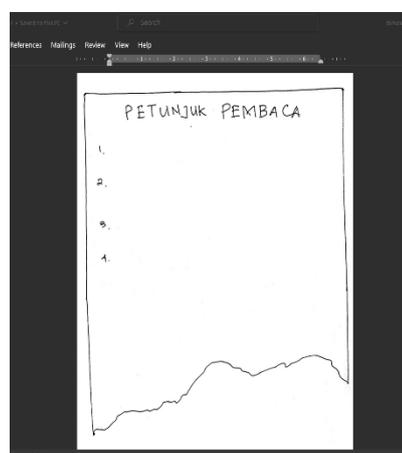


**Gambar 3. 3 Desain cover belakang**

- b. Halaman kedua berisi kompetensi dasar dan kompetensi dasar dipecah menjadi tiga indikator. Halaman ketiga berisi petunjuk pembaca yang berguna untuk mengarahkan pembaca sebelum menggunakan buku cerita komik.

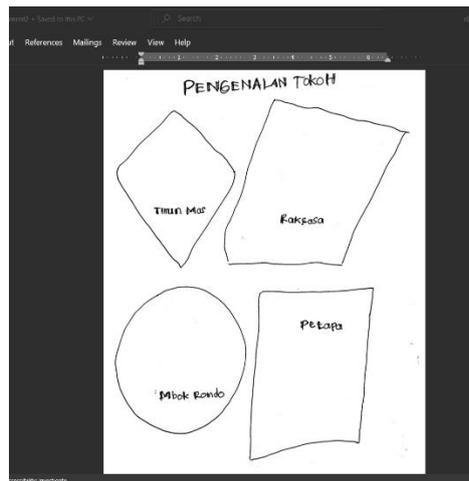


**Gambar 3. 4 Desain KD & Indikoator**

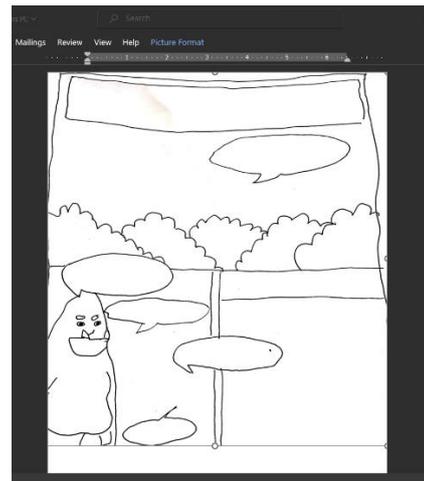


**Gambar 3. 5 Desain petunjuk pembaca**

- c. Halaman keempat berisi pengenalan tokoh dalam media komik materi menentukan tokoh dan watak tokoh dongeng. Halaman kelima berisi kumpulan gambar yang masing – masing terdapat pada kotak panel, kemudian berisi balon teks cerita dalam komik.



**Gambar 3. 6** Desain pengenalan tokoh



**Gambar 3. 7** Desain isi cerita komik

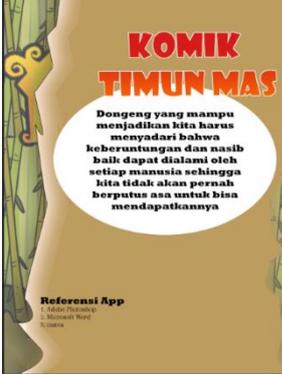
Setelah melakukan tahap perancangan perlu dilakukan evaluasi untuk menyempurnakan isi media komik materi menentukan tokoh dan watak tokoh dongeng yang dilaksanakan dalam proses pembelajaran menggunakan model pembelajaran *discovery learning*. Setelah di evaluasi desain media komik siap dilanjutkan ke tahap yang selanjutnya yaitu tahap pengembangan.

### 3. Tahap Pengembangan (*Development*)

Tahap pengembangan merupakan suatu tahap realisasi produk. Menurut Pribadi (2009:132), “Langkah pengembangan meliputi kegiatan membuat dan memodifikasi bahan ajar untuk mencapai tujuan pembelajaran yang sudah ditentukan”. Jadi dapat disimpulkan bahwa dalam pengembangan ini Langkah yang perlu dilakukan adalah membuat media komik. Pada tahapan pengembangan ini, terdapat beberapa komponen dalam media komik meliputi teks, *font* huruf,

dan gambar yang sesuai materi. Berikut ini gambar hasil pengembangan media komik materi menentukan tokoh dan watak tokoh dongeng sesuai dengan desain sebagai berikut.

**Table 3.1 Pengembangan hasil desain komik**

No	Pengembangan	Gambar
1	Tampilan cover depan	
2	Tampilan cover belakang	
3	Tampilan KD & Indikator	

No	Pengembangan	Gambar
4	Tampilan petunjuk pembaca	
5	Tampilan pengenalan tokoh	
6	Tampilan isi cerita komik	

Pengembangan media komik materi menentukan tokoh dan watak tokoh dongeng untuk kelas IV sekolah dasar masuk ke dalam tahap selanjutnya yaitu proses validasi. Tahap validasi media dan materi akan memberikan komentar, saran, masukan yang kemudian media akan direvisi sampai benar-benar

dinyatakan valid, setelah itu media baru bisa diimplementasikan dalam proses pembelajaran.

4. Tahap Implementasi (*Implementation*)

Tahap implementasi dilakukan dalam dua tahap yaitu uji coba terbatas dan uji coba luas. Uji coba terbatas dilakukan dengan 6 siswa secara acak, dan selanjutnya uji coba luas dilakukan dengan 17 siswa kelas IV SDN Ngadi Kabupaten Kediri.

5. Tahap evaluasi (*Evaluation*)

Tahap terakhir evaluasi dilakukan pada setiap tahap prosedur pengembangan produk Sutarti dan Irawan (2017:16). Hal ini dilakukan untuk mengetahui valid atau tidaknya media komik materi menentukan tokoh dan watak tokoh dongeng. Pada tahap evaluasi dilakukan pada setiap tahap yaitu tahap analisis (*Analysis*), tahap perencanaan (*Design*), evaluasi dilakukan berdasarkan validasi dari para ahli pada tahap pengembangan (*Development*), kemudian respon guru dan siswa untuk menganalisis media pada tahap implementasi (*Implementation*) apakah masih ada kekurangan dan kelemahan pada media pembelajaran tersebut. Jika media tersebut tidak ada kekurangan dan kelemahan maka tidak perlu di revisi dan sudah layak diterapkan, apabila media tersebut masih terdapat kekurangan dan kelemahan maka perlu adanya revisi dan penyempurnaan.

## **C. Lokasi dan Subyek Penelitian**

### **1. Lokasi Penelitian**

Lokasi yang dipilih untuk dilakukan uji coba penelitian pengembangan media pembelajaran adalah SDN Ngadi. Berikut ini merupakan profil SDN Ngadi Kabupaten Kediri.

Nama Sekolah : SDN Ngadi

NPSN : 20511800

Alamat : Jl. Makam Auliya No.187, Babal, Ngadi

Kecamatan : Mojo

Kab/Kota : Kab. Kediri

Provinsi : Jawa Timur

Kode Pos : 64162

## **2. Subjek Penelitian**

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas IV SDN Ngadi Mojo dengan jumlah sebanyak 23 siswa. Subjek penelitian uji coba terbatas sejumlah 6 siswa dan uji coba luas sejumlah 17 siswa.

## **D. Validasi Model/Produk**

Validasi model/produk dilakukan dengan maksud mengetahui apakah produk yang dihasilkan sudah layak digunakan atau belum. Menurut Sugiyono (2015:536), “Validasi media dapat dilakukan dengan cara menghadirkan beberapa pakar atau tenaga ahli yang sudah berpengalaman untuk menilai produk yang dirancang”. Jadi dapat disimpulkan bahwa validasi dilakukan guna memperoleh data untuk mengetahui tingkat kevalidan dan kepraktisan media yang dihasilkan.

Validasi model/produk dilakukan untuk pengembangan media komik materi menentukan tokoh dan watak tokoh dongeng untuk siswa kelas IV sekolah dasar.

Validasi media/produk pengembangan media komik mencakup validasi materi dan validasi media. Validator materi oleh Dr. Abdul Aziz Hunaifi, M.A. selaku salah satu dosen ahli dalam bidang materi Bahasa Indonesia di prodi PGSD UNP Kediri akan memberikan saran mengenai isi materi yang sesuai dengan media yang dikembangkan. Sedangkan validator media oleh Sutrisno Sahari, S.Pd, M.Pd selaku salah satu dosen ahli dalam bidang media pembelajaran di prodi PGSD UNP Kediri akan memberikan saran untuk produk media yang di kembangkan.

## **E. Uji Coba Model/ Produk**

### **1. Desain Uji Coba**

Desain uji coba dilakukan setelah pembuatan produk Pengembangan Media Komik Materi Menentukan Tokoh dan Watak Dongeng untuk Siswa Kelas 4 Sekolah Dasar dan sudah divalidasi oleh validator. Tahap selanjutnya adalah tahap uji coba. Tahap uji coba dilakukan dengan 2 tahap yaitu uji coba terbatas dan uji coba luas.

#### **a. Uji Coba Terbatas**

Uji coba terbatas bertujuan untuk menguji produk media komik materi menentukan tokoh dan watak dalam dongeng untuk kelas IV sekolah dasar. Uji coba terbatas ini dilakukan pada kelompok kecil yaitu 6 siswa kelas IV SDN Ngadi dipilih secara acak. Setelah itu dilakukan perbaikan terhadap

produk jika diperlukan. Langkah – Langkah dari uji coba produk untuk skala terbatas sebagai berikut.

- 1) Menyiapkan media untuk proses pembelajaran kelompok kecil.
- 2) Memilih siswa kelas IV sebanyak 6 siswa secara acak.
- 3) Mengenalkan produk media komik kepada siswa.
- 4) Guru menjelaskan materi menentukan tokoh dan watak dalam dongeng.
- 5) Siswa membaca buku komik yang telah diberikan.
- 6) Siswa menentukan tokoh dan watak dongeng setelah membaca buku komik.
- 7) Melakukan evaluasi untuk menguji keefektifan media komik.
- 8) Menganalisis hasil dari uji coba terbatas.
- 9) Setelah itu dilakukan revisi jika diperlukan.

b. Uji Coba Luas

Uji coba luas ini dilakukan pada siswa kelas IV SDN Ngadi yang berjumlah 17 siswa. Uji coba luas dilakukan agar dapat memastikan capaian tujuan yang diharapkan melalui penggunaan media pembelajaran komik. Hasil dari kegiatan dilakukan perbaikan akhir dari produk yang dikembangkan. Langkah uji coba produk untuk skala luas sebagai berikut.

- 1) Menyiapkan media untuk proses pembelajaran kelompok luas.
- 2) Menyiapkan siswa kelas IV sebanyak 17 siswa.
- 3) Mengenalkan produk media komik kepada siswa.
- 4) Menjelaskan materi menentukan tokoh dan watak dalam dongeng.
- 5) Siswa membaca buku komik yang telah diberikan.

- 6) Siswa menentukan tokoh dan watak dongeng setelah membaca buku komik.
- 7) Melakukan evaluasi untuk menguji keefektifan media komik.
- 8) Menganalisis hasil dari uji coba luas.

## **2. Subjek Uji Coba**

Subjek uji coba terbatas dilakukan 6 siswa secara acak pada kelas IV SDN Ngadi (kelompok terbatas) dan subjek uji coba luas dilakukan 17 siswa kelas IV SDN Ngadi (kelompok luas).

## **F. Instrumen Pengumpulan Data**

Instrumen pengumpulan data berguna bagi peneliti sebagai alat untuk memperoleh data. Menurut pendapat Sugiyono (2015:156), “Instrumen penelitian merupakan suatu alat yang digunakan mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati”. Jadi dapat disimpulkan bahwa instrumen penelitian merupakan alat yang digunakan untuk mendapatkan data melalui pengukuran dalam sebuah penelitian.

### **1. Pengembangan Instrumen**

Dalam penelitian ini alat yang digunakan untuk mengumpulkan data berupa angket dan tes. Angket digunakan untuk mengumpulkan data validasi media dan materi. Hasil validasi digunakan untuk mengetahui kevalidan media komik materi menentukan tokoh dan watak tokoh dalam dongeng. Angket juga digunakan untuk mengumpulkan data dari guru dan siswa kelas IV SDN Ngadi untuk mengetahui respon terhadap media komik materi menentukan tokoh dan watak dongeng. Sedangkan tes digunakan untuk mengumpulkan data keefektifan media

komik materi menentukan tokoh dan watak dongeng untuk siswa kelas 4 sekolah dasar.

## 2. Instrumen Validasi

### a. Angket validasi media

**Tabel 3. 2 Angket Validasi Media Komik Materi Menentukan Tokoh dan Watak Tokoh Dongeng**

No	Indikator	Skor				
		1	2	3	4	5
1	Sampul komik berisi judul dan gambar sesuai dengan cerita					
2	Komik berisi narasi tentang cerita timun mas					
3	Komik memuat ilustrasi gambar berwarna					
4	Gambar dalam komik menarik					
5	Gambar dalam komik sesuai dengan tokoh cerita					
6	Watak tokoh dalam komik sesuai dengan cerita					
7	Tokoh mudah diidentifikasi					
8	Watak tokoh mudah diidentifikasi					
9	Isi komik ringkas dan mudah dipahami					
10	Komik bertujuan untuk mengidentifikasi tokoh dan watak tokoh					
<b>Total Skor</b>						
<b>Skor Maksimal</b>						
<b>Presentase Skor</b>						

(Modifikasi dari Muslich, 2010)

## b. Angket validasi materi

**Tabel 3. 3 Angket Validasi materi media Komik**

No.	Indikator	Skor				
		1	2	3	4	5
1	Kesesuaian materi dengan KD yang harus dicapai					
2	Kesesuaian materi dengan indikator					
3	Isi materi jelas sesuai dengan materi menentukan tokoh dan watak tokoh dongeng					
4	Kelengkapan materi yang disajikan					
5	Penggambaran tokoh dalam komik jelas					
6	Penggambaran watak tokoh dalam komik jelas					
7	Kedalaman materi sesuai dengan tingkat perkembangan siswa					
8	Kalimat mudah dipahami					
<b>Total skor</b>						
<b>Skor maksimal</b>						
<b>Presentase skor</b>						

(Modifikasi dari Muslich, 2010)

## c. Angket validasi respon guru

**Tabel 3. 4 Angket validasi respon guru**

No.	Aspek penilaian	Skor				
		1	2	3	4	5
1.	Media komik mudah digunakan dalam kegiatan pembelajaran					
2.	Media komik aman digunakan untuk siswa					
3.	Media komik berisi tentang tokoh dan watak tokoh					
3.	Media komik dapat membantu siswa untuk memahami materi menentukan tokoh dan wataknya					
4.	Media komik dapat digunakan dengan jangka waktu					

	Panjang					
5.	Penggunaan media komik mampu membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran					
6.	Penggunaan media komik membuat siswa aktif dalam pembelajaran					
7.	Media komik ini sesuai dengan karakteristik kelas IV					
8.	Petunjuk penggunaan sangat mudah dipahami					
9.	Media mudah gunakan dan praktis dibawa					
10.	Dengan adanya media, proses pembelajaran menjadi menyenangkan					
<b>Total Skor</b>						
<b>Skor Maksimal</b>						
<b>Presentase Skor</b>						

(Modifikasi dari Muslich, 2010)

## d. Angket respon siswa

**Tabel 3. 5 Angket respon siswa**

No.	Aspek penilaian	Skor	
		Ya	Tidak
1	Media komik memiliki tampilan gambar menarik?		
2	Media komik memiliki tampilan warna yang menarik?		
3	Apakah media komik membantu kamu untuk memahami materi tokoh dan watak tokoh dongeng?		
4	Apakah teks tulisan pada media komik sudah jelas?		
5	Apakah media komik mudah digunakan?		
6	Apakah petunjuk penggunaan dalam media sudah jelas?		
7	Apakah kamu merasa senang saat menggunakan media komik?		
8	Apakah media komik mempermudah untuk membantu menjawab soal?		
9	Apakah gambar dan warna sudah saling terkait?		

10	Apakah setelah kalian menggunakan media menjadi termotivasi untuk belajar?		
<b>Total Skor</b>			
<b>Skor Maksimal</b>			
<b>Presentase Skor</b>			

(Modifikasi Sugiyono, 2015)

e. Kisi – kisi soal evaluasi

**Tabel 3. 6 Kisi – kisi Soal**

<b>Mata Pelajaran</b>	<b>Kompetensi Dasar</b>	<b>Indikator Soal</b>	<b>Pertanyaan</b>	<b>Jenis Soal</b>	<b>No soal</b>
Bahasa Indonesia	3.10 Membandingkan watak setiap tokoh pada teks fiksi	3.10.1 Menyebutkan tokoh – tokoh dalam dongeng.	Siapa saja pelaku dalam cerita dongeng Timun Mas?	PG	1
			Siapa tokoh yang memiliki karakter baik?	PG	2
			Siapa tokoh yang memiliki karakter jahat?	PG	3
			Kelompokkan tokoh berdasarkan sifatnya!	PG	4
			Berapa jumlah tokoh dalam dongeng Timun Emas?	PG	5
			Siapakah yang menyelamatkan Timun Mas dari Raksasa?	PG	6

<b>Mata Pelajaran</b>	<b>Kompetensi Dasar</b>	<b>Indikator Soal</b>	<b>Pertanyaan</b>	<b>Jenis Soal</b>	<b>No soal</b>
			Siapa yang pertama memberi bungkusan kecil?	PG	7
			Siapa yang memberi biji mentimun?	PG	8
		3.10.2 Menjelaskan watak setiap pada tokoh dalam dongeng.	Bagaimana watak yang dimiliki tokoh Timun Mas?	PG	9
			Bagaimana watak yang dimiliki tokoh Raksasa?	PG	10
			Bagaimana watak yang dimiliki tokoh Mbok Rondo?	PG	11
			Bagaimana watak yang dimiliki tokoh Petapa?	PG	12
			cerdas, pemberani, dan pantang menyerah adalah sifat dari tokoh?	PG	13
			Serakah, rakus, dan jahat adalah sifat dari tokoh?	PG	14
			penyanyang, tanggung jawab, dan kerja keras adalah sifat dari tokoh?	PG	15

<b>Mata Pelajaran</b>	<b>Kompetensi Dasar</b>	<b>Indikator Soal</b>	<b>Pertanyaan</b>	<b>Jenis Soal</b>	<b>No soal</b>
			Penolong dan penyabar adalah sifat dari tokoh?	PG	16
		3.10.3 Membedakan watak tokoh utama dan tokoh pendamping dalam dongeng.	Siapa tokoh yang lebih sering muncul dalam cerita?	PG	17
			Siapa tokoh yang jarang muncul dalam cerita?	PG	18
			Tokoh yang muncul dari awal hingga akhir cerita disebut?	PG	19
			Tokoh yang muncul di pertengahan cerita disebut?	PG	20

## **G. Teknik Analisis Data**

Teknik analisis data yang digunakan untuk mengelola data dari hasil validasi ahli dan uji coba pengembangan media komik materi menentukan tokoh dan watak tokoh.

### **1. Tahapan - Tahapan Analisis Data**

#### **a. Analisis Data Kevalidan**

Analisis data kevalidan diperoleh dari dua ahli yaitu ahli media dan ahli materi. Untuk mengukur kevalidan media dan materi digunakan skala likert. Menurut Sugiyono (2015: 165), “Skala Likert merupakan instrumen penelitian yang dapat dibuat bentuk checklist ataupun pilihan ganda”.

Tabel 3. 7 Skala Likert

Kriteria	Skor
Sangat Baik	5
Baik	4
Sedang	3
Buruk	2
Buruk Sekali	1

Setelah data diberikan kepada ahli media dan ahli materi, selanjutnya data yang diperoleh dari hasil angket tersebut kemudian dianalisis. Langkah-langkah yang dilakukan sebagai berikut.

- 1) Menjumlahkan skor yang diperoleh dari setiap validator
- 2) Menghitung presentase hasil validasi yang diperoleh dari validator media.  
perhitungan tersebut dapat dilakukan dengan rumus sebagai berikut.

$$\text{Validasi Ahli Media} = \frac{\text{TSe}}{\text{TSh}} \times 100\% = \dots \%$$

Tegeh (2014: 82)

Keterangan :

TSe = total skor empirik (skor yang diperoleh dari validator)

TSh = total skor maksimal

- 3) Menghitung presentase hasil validasi dari validator materi menggunakan rumus sebagai berikut.

$$\text{Validasi Ahli Materi} = \frac{\text{TSe}}{\text{TSh}} \times 100\% = \dots \%$$

Tegeh (2014: 82)

Keterangan :

TSe = total skor empirik (skor yang diperoleh dari validator)

TSh = total skor maksimal

- 4) Langkah yang terakhir yaitu mengolah nilai yang diperoleh diubah menjadi bentuk kata-kata (kualitatif), berdasarkan tabel berikut ini.

**Tabel 3. 8 Kriteria Kevalidan Media dan Materi dalam Media**

<b>Presentase</b>	<b>Kategori validitas</b>	<b>Keterangan</b>
86% - 100%	Sangat valid	Sangat baik digunakan
71% - 85%	Valid	Boleh digunakan setelah revisi kecil
56% - 70%	Cukup valid	Boleh digunakan setelah revisi besar
41% - 55%	Kurang valid	Tidak boleh digunakan
25% - 40%	Tidak valid	Tidak boleh digunakan

Akbar (2015: 78)

Pengembangan media komik materi menentukan tokoh dan watak tokoh dongeng dikatakan layak digunakan apabila memenuhi kriteria valid pada presentase 71%-85%.

**b. Analisis Data Keefektifan**

Analisis data keefektifan media dalam meningkatkan kemampuan menentukan tokoh dan watak tokoh dalam dongeng diukur menggunakan instrument tes. Tes evaluasi tersebut akan dilakukan di akhir pembelajaran setelah menggunakan media komik. Nilai evaluasi digunakan sebagai tolak ukur tingkat ketuntasan belajar siswa secara menyeluruh. Nilai rata-rata hasil belajar siswa didapat dalam satu kelas setelah mengerjakan soal evaluasi sebanyak 20 soal pilihan ganda. Langkah-langkah yang digunakan untuk

mendapatkan data keefektifan media dapat dilakukan dengan cara sebagai berikut.

- 1) Menghitung nilai hasil belajar siswa (individu) menggunakan rumus.

$$\text{Nilai hasil belajar individu} = \frac{\text{jumlah soal benar}}{\text{jumlah skor maksimal}} \times 100\% = \dots$$

Trianto (2018: 241)

- 2) Ketuntasan hasil belajar siswa (individu) secara klasikal dapat menggunakan rumus berikut.

$$p = \frac{l}{n} \times 100\% = \dots$$

Aqib (2010: 41)

keterangan :

$p$  = presentase penilaian

$l$  = jumlah siswa yang lulus KKM

$n$  = jumlah siswa keseluruhan

- 3) Dikatakan efektif jika rata – rata hasil belajar siswa yang melaksanakan tes menempati KKM 75 atau lebih.
- 4) Langkah selanjutnya mengubah skor menjadi bentuk kualitatif dengan menggunakan skala likert untuk menentukan kategori kecakapan akademik siswa secara klasikal. Berdasarkan pada tabel sebagai berikut.

**Tabel 3. 9 Penilaian Ketuntasan Belajar Klasikal**

<b>Presentase Ketuntasan</b>	<b>Klasifikasi</b>
$P > 80\%$	Sangat baik
$60\% \leq p \leq 80\%$	Baik
$40\% \leq p \leq 60\%$	Sedang

$20\% \leq p \leq 40\%$	Buruk
$P \leq 20\%$	Sangat kurang

Widoyoko (2013: 242)

## c. Analisis Data Respon Guru dan Siswa

Analisis data respon diperoleh dari angket yang diberikan kepada guru dan siswa. Untuk mengukur respon guru terhadap media komik materi menentukan tokoh dan watak tokoh dongeng menggunakan skala likert Sugiyono (2015: 165). Respon yang diminta yaitu untuk memilih salah satu dari lima alternatif jawaban pada skala likert tersebut.

Tabel 3. 10 Skala Likert

Kriteria	Skor
Sangat Baik	5
Baik	4
Sedang	3
Buruk	2
Buruk Sekali	1

Sedangkan untuk mengukur respon siswa terhadap media pembelajaran komik menggunakan skala Guttman. Menurut Sugiyono (2015:139) “Skala Guttman adalah skala yang digunakan untuk mendapatkan jawaban tegas dari responden, yaitu hanya terdapat dua interval seperti setuju-tidak setuju; ya-tidak; dan lain-lain”.

Tabel 3.11 Skala Guttman

Kriteria	Skor
Ya	1
Tidak	0

Analisis data kepraktisan dapat diketahui dengan langkah-langkah sebagai berikut.

- 1) Menghitung jumlah skor total yang diperoleh dari respon guru dan siswa.
- 2) Menghitung presentase data yang diperoleh dari guru dan siswa menggunakan rumus berikut.

$$\text{Presentase} = \frac{\text{TSe}}{\text{TSh}} \times 100\% = \dots \%$$

Riduwan (2010: 18)

Keterangan:

TSe = total skor empirik (skor yang diperoleh dari guru/siswa)

TSh = total skor maksimal

- 3) Langkah terakhir yaitu mengubah nilai tersebut menjadi sebuah kata-kata (kualitatif), seperti tabel berikut.

**Tabel 3. 11 Kriteria Respon Guru dan Siswa**

<b>Interval Skor %</b>	<b>Keterangan</b>
81% - 100%	Sangat Baik
61% - 80%	Baik
41% - 60%	Cukup
21% - 40%	Kurang
0% - 20%	Sangat Kurang

(Adaptasi Riduwan, 2013)

Pengembangan media komik materi menentukan tokoh dan watak tokoh dongeng untuk siswa kelas 4 sekolah dasar dapat digunakan dalam pembelajaran apabila memenuhi presentase kriteria respon yaitu 61% - 80%

## 2. Norma Pengujian

- a. Media komik materi menentukan tokoh dan watak tokoh dongeng dinyatakan valid apabila memenuhi kriteria layak uji dari hasil validasi oleh validator media dan validator materi dengan menunjukkan persentase skor 86% - 100% dengan kriteria valid sangat baik digunakan.
- b. Media komik materi menentukan tokoh dan watak tokoh dongeng dinyatakan efektif apabila hasil belajar siswa memenuhi kriteria persentase ketuntasan belajar klasikal tes sebesar  $60\% \leq p \leq 80\%$ , yaitu persentase ketuntasan sekurang-kurangnya 60% sampai persentase ketuntasan kurang dari 80%. Dengan menempati nilai KKM 75 atau lebih rata – rata hasil belajar siswa yang melaksanakan tes dapat dikatakan efektif. Sehingga media komik materi menentukan tokoh dan watak tokoh dongeng dapat digunakan dan tidak perlu diperbaiki.
- c. Respon guru dan siswa terhadap media komik materi menentukan tokoh dan watak tokoh dongeng dinyatakan baik jika presentase menunjukkan angka 61% - 80% dengan kategori sangat baik.

## **BAB IV**

### **DESKRIPSI, INTERPRETASI DAN PEMBAHASAN**

#### **A. Hasil Studi Pendahuluan**

##### **1. Deskripsi Hasil Studi Lapangan**

Studi pendahuluan yang dilakukan dalam penelitian ini diawali dengan mengumpulkan data melalui observasi. Kegiatan observasi dilakukan di SDN Ngadi pada tanggal 21 April 2022. Kegiatan yang dilakukan selama studi lapangan yaitu melakukan analisis kinerja dan analisis kebutuhan yang ada di SDN Ngadi. Analisis kinerja dan analisis kebutuhan bertujuan untuk mengetahui masalah atau kendala yang dihadapi oleh guru dan siswa ketika proses pembelajaran.

Sedangkan permasalahan yang ditemukan yaitu guru kurang maksimal dalam menggunakan media dalam proses pembelajaran materi tokoh dan watak dalam dongeng, guru masih menggunakan bahan ajar buku tematik sebagai alat penyampaian materi dan masih menggunakan metode ceramah serta hanya diberi tugas. Hal ini menimbulkan dampak pada siswa yang kurang aktif karena pembelajaran tidak menarik dan membosankan.

##### **2. Interpretasi Hasil Studi Pendahuluan**

Berdasarkan hasil studi lapangan dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran yang digunakan guru saat pembelajaran materi tokoh dan watak dalam dongeng masih menggunakan bahan ajar buku tematik dan belum menggunakan visualisasi konkrit lainnya. Dalam pembelajaran menggunakan

metode ceramah serta hanya diberi tugas sehingga siswa kurang aktif karena pembelajaran tidak menarik dan membosankan.

Berkaitan dengan hal tersebut, untuk meningkatkan proses pembelajaran yang diharapkan, diperlukan sebuah media pembelajaran yang menarik bagi siswa berupa media komik materi menentukan tokoh dan watak tokoh dongeng untuk siswa kelas IV sekolah dasar.

### 3. Desain Awal Media

Dari studi lapangan dikembangkanlah media pembelajaran komik materi menentukan tokoh dan watak tokoh dalam dongeng. Desain awal dalam pembuatan media komik yang dikembangkan sudah jadi merupakan bentuk produk media sebelum divalidasi oleh para ahli untuk dilakukan perbaikan revisi media. Media komik dikembangkan dengan gambar terkait yaitu dongeng Timun Mas.

**Tabel 4. 1 Pengembangan Desain awal media komik**

No	Pengembangan	Gambar
1	Tampilan cover depan	 <p>The image shows the front cover of a comic book titled 'KOMIK TIMUN MAS'. The cover features a green ogre-like character with a large nose and a girl in a yellow dress standing in a bamboo forest. The title 'KOMIK TIMUN MAS' is written in bold red letters on a yellow banner. At the top, there is a logo for 'Universitas Negeri PGRI Kediri' and 'Pendidikan Guru Sekolah Dasar'.</p>

No	Pengembangan	Gambar
2	Tampilan cover belakang	
3	Tampilan KD & Indikator	
4	Tampilan petunjuk pembaca	

No	Pengembangan	Gambar
5	Tampilan pengenalan tokoh	
6	Tampilan isi cerita komik	

## B. Hasil Validasi Media

### 1. Deskripsi Hasil Uji Validasi

#### a. Hasil Validasi Media Komik Materi Menentukan Tokoh dan Watak Tokoh Dongeng

Validasi media pembelajaran komik ini dilakukan oleh ahli media pembelajaran yakni Sutrisno Sahari, M.Pd. pada tanggal 19 Mei 2023. Hasil validasi media komik sebagai berikut.

Tabel 4. 2 Hasil uji validasi media komik

No	Indikator	Skor				
		1	2	3	4	5
1	Sampul komik berisi judul dan gambar sesuai dengan cerita					✓
2	Komik berisi narasi tentang cerita timun mas					✓
3	Komik memuat ilustrasi gambar berwarna					✓
4	Gambar dalam komik menarik				✓	
5	Gambar dalam komik sesuai dengan tokoh cerita					✓
6	Watak tokoh dalam komik sesuai dengan cerita				✓	
7	Tokoh mudah diidentifikasi				✓	
8	Watak tokoh mudah diidentifikasi				✓	
9	Isi komik ringkas dan mudah dipahami				✓	
10	Komik bertujuan untuk mengidentifikasi tokoh dan watak tokoh				✓	
<b>Total Skor</b>		<b>44</b>				
<b>Skor Maksimal</b>		<b>50</b>				
<b>Presentase Skor</b>		<b>88%</b>				

Berdasarkan tabel 4.2 hasil validasi media komik dapat dihitung dengan menggunakan rumus sebagai berikut :

$$\text{Validasi Ahli Media} = \frac{T_{Se}}{T_{Sh}} \times 100\%$$

$$\text{Validasi Ahli Media} = \frac{44}{50} \times 100\% = 88\%$$

Hasil tersebut dikonversikan sesuai dengan kriteria kevalidan menurut Akbar (2015:78) jika Presentase 86%-100% maka dapat dikatakan sangat

valid. Sedangkan dalam penelitian ini media komik menunjukkan hasil dengan nilai 88% maka media pembelajaran ini dinyatakan sangat valid.

#### **b. Hasil Validasi Materi Media Komik Materi Menentukan Tokoh dan Watak Tokoh Dongeng**

Validasi materi dilakukan oleh ahli materi Bahasa Indonesia yakni Dr. Abdul Aziz Hunaifi, M.A. pada tanggal 31 Mei 2023. Adapun hasil dari angket validitas materi sebagai berikut

**Tabel 4. 3 Hasil uji validasi materi media komik**

No.	Indikator	Skor				
		1	2	3	4	5
1	Kesesuaian materi dengan KD yang harus dicapai					✓
2	Kesesuaian materi dengan indikator					✓
3	Isi materi jelas sesuai dengan materi menentukan tokoh dan watak tokoh dongeng					✓
4	Kelengkapan materi yang disajikan				✓	
5	Penggambaran tokoh dalam komik jelas				✓	
6	Penggambaran watak tokoh dalam komik jelas				✓	
7	Kedalaman materi sesuai dengan tingkat perkembangan siswa				✓	
8	Kalimat mudah dipahami				✓	
<b>Total skor</b>		<b>35</b>				
<b>Skor maksimal</b>		<b>40</b>				
<b>Presentase skor</b>		<b>87,5%</b>				

Berdasarkan tabel 4.3 hasil validasi materi media komik dapat dihitung dengan menggunakan rumus sebagai berikut :

$$\text{Validasi Ahli Materi} = \frac{T_{Se}}{T_{Sh}} \times 100\%$$

$$\text{Validasi Ahli Materi} = \frac{35}{40} \times 100\% = 87,5 \%$$

Hasil tersebut dikonversikan sesuai dengan kriteria kevalidan menurut Akbar (2015:78) jika Presentase 86%-100% maka dapat dikatakan sangat valid. Sedangkan dalam penelitian ini media komik menunjukkan hasil dengan nilai 87,5% maka media pembelajaran ini dinyatakan sangat valid.

## 2. Interpretasi Hasil Uji Validasi

Validasi media komik materi menentukan tokoh dan watak tokoh dongeng dilakukan dengan uji validasi media pembelajaran dan validasi materi. Berdasarkan uji validasi yang dilakukan dapat dinyatakan bahwa hasil validitas media komik memperoleh presentase nilai 88% dan hasil validasi materi memperoleh presentase nilai 87,5%. Kevalidan media komik dapat dilihat menggunakan rumus.

$$\begin{aligned} \text{Kriteria Nilai} &= \frac{\text{va.media} + \text{va.materi}}{2} \times 100\% \\ &= \frac{88 + 87,5}{2} \times 100\% \\ &= 87,7 \% \end{aligned}$$

Hasil tersebut dikonversikan sesuai dengan kriteria kevalidan menurut Akbar (2015:78) jika Presentase 86%-100% maka dapat dikatakan Sangat valid. Sedangkan dalam penelitian ini media komik menunjukkan hasil dengan nilai 87,7% maka media ini dinyatakan Sangat valid.

Keterangan hasil validasi media dan hasil validasi materi digambarkan pada tabel berikut ini.

**Tabel 4. 4 Hasil validasi**

No	Aspek Validasi	Presentase	Kevalidan
1	Validasi media	88%	Sangat valid
2	Validasi materi	87,5%	Sangat valid
	Rata - rata	87,7%	Sangat valid

### 3. Desain Akhir Produk

Media pembelajaran yang telah divalidasi melalui validator akan diketahui komentar dan saran yang dapat digunakan untuk perbaikan media. Komentar dan saran media adalah “media komik sudah valid tetapi frame pengenalan tokoh sebaiknya dipisah dan background diganti warna yang lebih menarik”. Sedangkan pada validator materi memperoleh saran yaitu “sampul depan komik ditambahkan kalimat komik cerita rakyat dan pesan moral di sampul belakang diganti”.



**Gambar 4. 1 Revisi Kalimat**



**Gambar 4. 2 Revisi balon pengenalan**



Gambar 4. 3 Revisi background isi komik



Gambar 4. 4 Revisi pesan moral

## C. Hasil Pengujian Media Terbatas

### 1. Deskripsi Hasil Keefektifan Uji Coba Terbatas

Kegiatan uji coba terbatas dilakukan untuk mengetahui tingkat keefektifan media komik materi menentukan tokoh dan watak tokoh dongeng yang ditunjukkan pada kelompok kecil yang berjumlah 6 orang yang dipilih secara acak. Dalam penelitian ini, uji coba terbatas dilakukan pada tanggal 7 Juni 2023 dilakukan proses pembelajaran materi menentukan tokoh dan watak tokoh dongeng menggunakan media komik. Media komik dikatakan efektif apabila hasil evaluasi lebih baik daripada kriteria ketuntasan minimal. Kriteria ketuntasan minimal adalah 78. Berikut hasil evaluasi pada uji coba terbatas.

Tabel 4. 5 Hasil Keefektifan Uji Coba Terbatas

No	Nama siswa	KKM	Nilai evaluasi	Keterangan
1	Alika Naila Putri	78	95	Tuntas
2	Damar Kusuma M.	78	85	Tuntas
3	Danang Satrio W.	78	90	Tuntas
4	Isma Aprilliana	78	100	Tuntas
5	Milatus Sa'adah	78	90	Tuntas

No	Nama siswa	KKM	Nilai evaluasi	Keterangan
6	Tito Dwi Saputra	78	85	Tuntas
<b>Skor yang diperoleh</b>		-	<b>545</b>	-
<b>Skor maksimal</b>		<b>468</b>	<b>600</b>	-
<b>Rata – rata</b>		<b>70</b>	<b>90</b>	-
<b>Ketuntasan klasikal</b>		-	-	<b>100%</b>

Berdasarkan tabel 4.5 dapat diketahui bahwa hasil nilai rata-rata siswa memperoleh presentase skor 90%, nilai tersebut menunjukkan bahwa siswa mampu memperoleh nilai di atas KKM yang telah ditentukan yaitu 78 dengan ketuntasan klasikal 100%. Dengan demikian, media komik materi menentukan tokoh dan watak tokoh dongeng dinyatakan sangat efektif digunakan pada proses pembelajaran dalam skala kecil.

## 2. Refleksi dan Rekomendasi Hasil Uji Coba Terbatas

Setelah mengetahui hasil uji coba terbatas maka dapat dilakukan refleksi. Hasil uji coba terbatas ini menyatakan bahwa media komik materi menentukan tokoh dan watak tokoh dongeng sangat efektif digunakan dalam pembelajaran kelompok kecil. Tingkat efektifitas tersebut memperoleh nilai rata-rata dari hasil evaluasi sebesar 90, dapat diartikan bahwa media komik sangat efektif untuk digunakan. Berdasarkan hasil yang telah diperoleh tersebut dapat disimpulkan bahwa media komik materi menentukan tokoh dan watak tokoh dongeng dapat direkomendasikan untuk uji coba luas.

## D. Hasil Pengujian Media Perluasan

### 1. Deskripsi Hasil Keefektifan Uji Coba Luas

Uji coba luas dilakukan untuk mengetahui tingkat keefektifan media komik yang ditunjukkan pada kelompok besar yang berjumlah 17 orang. Uji coba luas

dilakukan pada tanggal 8 Juni 2023. Pada tahap uji coba luas dilakukan proses pembelajaran dengan materi menentukan tokoh dan watak tokoh dalam dongeng menggunakan media komik. Setelah kegiatan pembelajaran selesai diberikan soal evaluasi untuk mengetahui apakah media komik tersebut efektif digunakan dalam proses pembelajaran atau tidak. Kriteria ketuntasan minimal adalah 78. Berikut ini hasil evaluasi uji coba luas.

**Tabel 4. 6 Hasil keefektifan uji coba luas**

No	Nama siswa	KKM	Nilai evaluasi	Keterangan
1	Adi Bayu Prasetya	78	85	Tuntas
2	Agung Cahyo W.	78	95	Tuntas
3	Clarysa Amelia P.	78	30	Tidak Tuntas
4	Dinda Salsa C.	78	90	Tuntas
5	Ika Devi Puspitasari	78	95	Tuntas
6	Khanifa Amalia	78	90	Tuntas
7	Lutfiana Eka Putri Al Idha	78	100	Tuntas
8	Moch. Rendy Pratama	78	90	Tuntas
9	Mochammad Ilham W. K	78	80	Tuntas
10	Muhammad Rehan A.	78	80	Tuntas
11	Muhammad Rizki Nur F.	78	80	Tuntas
12	Zulkifli	78	90	Tuntas
13	Natasya Putri	78	80	Tuntas
14	Wiza Azzanaza	78	90	Tuntas
15	Zulfa Zahra Khamila	78	90	Tuntas
16	Cendy Marfel Enjisi	78	85	Tuntas
17	Mochamad Kevin F. Z	78	95	Tuntas
<b>Skor yang diperoleh</b>		-	<b>1445</b>	-
<b>Skor maksimal</b>		<b>1326</b>	<b>1700</b>	-
<b>Rata – rata</b>		<b>78</b>	<b>85</b>	-
<b>Ketuntasan klasikal</b>		-	-	<b>94,11%</b>

Berdasarkan tabel 4.6 diketahui bahwa hasil nilai rata-rata siswa memperoleh presentase skor 85%, nilai tersebut menunjukkan bahwa siswa mampu memperoleh nilai di atas KKM yang telah ditentukan dengan ketuntasan

klasikal 94,11%. Dengan demikian media komik materi menentukan tokoh dan watak tokoh dalam dongeng dinyatakan sangat efektif digunakan pada proses pembelajaran dalam skala besar.

## 2. Refleksi dan Rekomendasi Hasil Uji Coba Luas

Setelah mengetahui hasil uji coba luas, maka dapat dilakukan refleksi. Hasil uji coba luas ini menyatakan bahwa media komik materi menentukan tokoh dan watak tokoh dongeng sangat efektif digunakan dalam pembelajaran kelompok luas. Tingkat efektifitas tersebut memperoleh nilai dengan rata-rata dari hasil evaluasi sebesar 85, dapat diartikan bahwa media komik sangat efektif untuk digunakan. Berdasarkan hasil yang telah diperoleh tersebut dapat disimpulkan bahwa media media komik materi menentukan tokoh dan watak tokoh dongeng dapat direkomendasikan sebagai media penunjang mata pelajaran Bahasa Indonesia.

## E. Hasil Respon Guru dan Siswa Terhadap Media Komik

### 1. Hasil Respon Guru

Respon guru dilakukan pada hari Rabu tanggal 7 Juni 2023 yang diberikan kepada Anisfatul Awaliya, S.Pd selaku guru kelas IV SDN Ngadi, Kecamatan Mojo, Kabupaten Kediri. Berikut ini hasil penilaian angket respon guru.

**Tabel 4. 7 Hasil respon guru**

No.	Aspek penilaian	Skor				
		1	2	3	4	5
1.	Media komik mudah digunakan dalam kegiatan pembelajaran					✓
2.	Media komik aman digunakan untuk siswa				✓	
3.	Media komik berisi tentang tokoh dan watak tokoh					✓

No.	Aspek penilaian	Skor				
		1	2	3	4	5
3.	Media komik dapat membantu siswa untuk memahami materi menentukan tokoh dan wataknya				✓	
4.	Media komik dapat digunakan dengan jangka waktu Panjang					✓
5.	Penggunaan media komik mampu membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran				✓	
6.	Penggunaan media komik membuat siswa aktif dalam pembelajaran				✓	
7.	Media komik ini sesuai dengan karakteristik kelas IV					✓
8.	Petunjuk penggunaan sangat mudah dipahami				✓	
9.	Media mudah gunakan dan praktis dibawa				✓	
10.	Dengan adanya media, proses pembelajaran menjadi menyenangkan				✓	
<b>Total Skor</b>		<b>48</b>				
<b>Skor Maksimal</b>		<b>50</b>				
<b>Presentase Skor</b>		<b>96%</b>				

Dari tabel 4.7 dapat disimpulkan bahwa hasil respon guru memperoleh skor presentase 96%. Dengan demikian, media komik materi menentukan tokoh dan watak tokoh dongeng mencapai kategori sangat baik sehingga media dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

## 2. Hasil Respon Siswa Uji Coba Terbatas

Respon siswa dilakukan pada hari Rabu tanggal 7 Juni 2023 yang diberikan kepada seluruh siswa kelas IV SDN Ngadi, Kecamatan Mojo, Kabupaten Kediri dengan hasil sebagai berikut.

**Tabel 4. 8 Hasil respon siswa skala terbatas**

No.	Aspek penilaian	Skor		Jumlah siswa yang memilih
		Ya	Tidak	
1	Media komik memiliki tampilan gambar menarik?	✓		6
2	Media komik memiliki tampilan warna yang menarik?	✓		5
3	Apakah media komik membantu kamu untuk memahami materi tokoh dan watak tokoh dongeng?	✓		6
4	Apakah teks tulisan pada media komik sudah jelas?	✓		5
5	Apakah media komik mudah digunakan?	✓		5
6	Apakah petunjuk penggunaan dalam media sudah jelas?	✓		5
7	Apakah kamu merasa senang saat menggunakan media komik?	✓		6
8	Apakah media komik mempermudah untuk membantu menjawab soal?	✓		6
9	Apakah gambar dan warna sudah saling terkait?	✓		4
10	Apakah setelah kalian menggunakan media menjadi termotivasi untuk belajar?	✓		2
<b>Total Skor</b>		<b>50</b>		
<b>Skor Maksimal</b>		<b>60</b>		
<b>Presentase Skor</b>		<b>83%</b>		

Dari tabel 4.8 dapat disimpulkan bahwa hasil penilaian angket respon siswa memperoleh skor presentase 83%. Dengan demikian, media komik materi menentukan tokoh dan watak tokoh dongeng mencapai kategori respon siswa sangat baik sehingga media dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

### 3. Hasil Respon Siswa Uji Coba Luas

Angket respon siswa uji coba luas dilakukan pada hari Kamis tanggal 8 Juni 2023. Hasil respon siswa tersebut dapat digambarkan pada angket respon siswa sebagai berikut.

Tabel 4. 9 Hasil respon siswa skala luas

No.	Aspek penilaian	Skor		Jumlah siswa yang memilih
		Ya	Tidak	
1	Media komik memiliki tampilan gambar menarik?	✓		16
2	Media komik memiliki tampilan warna yang menarik?	✓		9
3	Apakah media komik membantu kamu untuk memahami materi tokoh dan watak tokoh dongeng?	✓		17
4	Apakah teks tulisan pada media komik sudah jelas?	✓		15
5	Apakah media komik mudah digunakan?	✓		15
6	Apakah petunjuk penggunaan dalam media sudah jelas?	✓		13
7	Apakah kamu merasa senang saat menggunakan media komik?	✓		16
8	Apakah media komik mempermudah untuk membantu menjawab soal?	✓		14
9	Apakah gambar dan warna sudah saling terkait?	✓		13
10	Apakah setelah kalian menggunakan media menjadi termotivasi untuk belajar?	✓		12
<b>Total Skor</b>				<b>140</b>
<b>Skor Maksimal</b>				<b>170</b>
<b>Presentase Skor</b>				<b>82%</b>

Dari tabel 4.9 dapat disimpulkan bahwa hasil penilaian angket respon siswa memperoleh skor presentase 82%. Dengan demikian, media komik materi menentukan tokoh dan watak tokoh dongeng mencapai kategori respon siswa sangat baik sehingga media dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

## F. Pembahasan Hasil Penelitian

### 1. Spesifikasi media komik

Media komik materi menentukan tokoh dan watak tokoh dongeng memiliki spesifikasi adapun spesifikasi yang dikembangkan sebagai berikut.

- 1) Media komik digunakan untuk siswa kelas IV SD/MI.
- 2) Media komik berisi materi menentukan tokoh dan watak tokoh dongeng yang terdapat pada buku tema 8 dan diajarkan di semester 2.
- 3) Pada sampul komik memuat judul, gambar, dan pesan moral yang sesuai dengan cerita.
- 4) Isi media komik terdapat narasi tentang cerita timun mas.
- 5) Penggambaran tiap – tiap tokoh jelas dan memuat ilustrasi warna gambar.
- 6) Media komik dicetak dengan kertas *glossy* ukuran B5 (17,6 x 25 cm)
- 7) Media komik ini bertujuan untuk mengidentifikasi tokoh dan watak tokoh.

## **2. Prinsip – prinsip, Keunggulan, dan kelemahan media komik materi menentukan tokoh dan watak tokoh dongeng**

### a. Prinsip – prinsip media komik

- 1) Membantu guru dalam menyampaikan pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi tokoh pada teks fiksi
- 2) Membantu siswa dalam memahami materi tokoh pada teks fiksi.
- 3) Meningkatkan konsentrasi dan motivasi siswa dalam pembelajaran.
- 4) Meningkatkan kemampuan membaca dan menyimak pada siswa.

### b. Keunggulan media komik

- 1) Mampu menarik minat siswa untuk membaca.
- 2) Membuat pembelajaran menjadi menyenangkan dan variatif.
- 3) Memiliki gambar dan warna yang menarik serta terbuat dari bahan yang aman.

### c. Kelemahan media komik

- 1) Tampilan tokoh tiap adegan memiliki gambar yang sama dan kurang bervariasi.
- 2) Jenis huruf yang terdapat pada isi cerita kurang menarik

### **3. Faktor Pendukung dan Faktor Penghambat Implementasi Media Komik Materi Menentukan Tokoh dan Watak Tokoh Dongeng**

#### a. Faktor pendukung

- 1) Antusias siswa dalam mengikuti pembelajaran menggunakan media komik.
- 2) Siswa memiliki pengetahuan awal tentang materi tokoh dan watak tokoh dongeng.

#### b. Faktor penghambat

- 1) Keterbatasan media komik membuat siswa kurang mendalami isi cerita.
- 2) Warna media komik kurang menarik sehingga beberapa siswa kurang minat untuk membaca.

## **BAB V**

### **SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN**

#### **A. Simpulan**

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan media komik materi menentukan tokoh dan watak tokoh dongeng untuk siswa kelas IV yang dilakukan di SDN Ngadi dapat disimpulkan sebagai berikut.

1. Media komik materi menentukan tokoh dan watak tokoh dongeng dinyatakan sangat valid karena kriteria perolehan hasil validasi media sebesar 88% dan perolehan hasil validasi materi sebesar 87,5%. Kemudian jika dihitung oleh rata-rata hasil presentase sebesar 87,7% yang dinyatakan sangat valid. Berdasarkan hasil tersebut, pengembangan media komik materi menentukan tokoh dan watak tokoh dongeng ini dinyatakan sangat valid.
2. Media komik materi menentukan tokoh dan watak tokoh dongeng dinyatakan efektif. Efektivitas media tersebut dapat dilihat dari hasil evaluasi siswa uji coba terbatas yang memperoleh rata-rata nilai evaluasi sebesar 90% dan dinyatakan tuntas secara klasikal dengan presentase 100%. Sedangkan, efektivitas dari hasil evaluasi siswa uji coba luas memperoleh rata-rata nilai evaluasi sebesar 85 dan dinyatakan tuntas secara klasikal dengan presentase 94,11%. Berdasarkan hasil tersebut, pengembangan media komik materi menentukan tokoh dan watak tokoh dongeng ini dinyatakan sangat baik.
3. Hasil respon guru terhadap media komik materi menentukan tokoh dan watak tokoh dongeng dinyatakan sangat baik karena hasil perolehan presentase

sebesar 96%. Hasil respon siswa uji coba terbatas terhadap media komik materi menentukan tokoh dan watak tokoh dongeng memperoleh hasil presentase sebesar 83% dinyatakan sangat baik dan hasil respon siswa uji coba luas terhadap media komik materi menentukan tokoh dan watak tokoh dongeng memperoleh hasil presentase sebesar 82% dinyatakan sangat baik. Berdasarkan hasil tersebut, pengembangan media komik materi menentukan tokoh dan watak tokoh dongeng ini dinyatakan sangat baik.

## **B. Implikasi**

### **1. Implikasi teoritis**

Media komik materi menentukan tokoh dan watak tokoh dongeng untuk siswa kelas VI sekolah dasar dapat memberikan inovasi baru dalam penyampaian materi pembelajaran. Pembelajaran menggunakan media ini dapat memotivasi siswa, membantu siswa memahami materi lebih mudah dan membuat siswa aktif dalam kegiatan pembelajaran, serta meningkatkan hasil belajar siswa.

### **2. Implikasi praktis**

Media komik yang dikembangkan dalam penelitian ini dapat dijadikan masukan dan solusi bagi guru dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran bagi siswa agar lebih baik, dapat menarik perhatian siswa dalam belajar serta dapat meningkatkan pemahaman siswa.

## **C. Saran**

### **1. Untuk Guru**

Setelah mendapatkan hasil yang baik dari penerapan media pembelajaran komik, diharapkan guru mampu untuk lebih kreatif dalam menggunakan media pembelajaran yang bervariasi dan mampu memotivasi siswa dalam belajar.

### **2. Untuk Peneliti Selanjutnya**

Media komik diharapkan dapat menjadi bahan referensi untuk peneliti selanjutnya dalam mengembangkan media pembelajaran yang sesuai dengan materi dan kebutuhan siswa saat pembelajaran.

## DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, Sa'dun. 2015. *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Aqib, Zainal. 2010. *Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: Yrama Widya.
- Arsyad, Azhar. 2019. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Eko Putro Widoyoko. 2013. *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Gumelar, M.S. 2011. *Comic Making*. Jakarta: PT Indeks
- Hosnan. 2014. *Pendekatan Saintifik dan Kontekstual dalam Pembelajaran Abad ke-21*. Bogor: Ghalia Indonesia
- Masdiono, Toni. 2014. *14 Jurus Membuat Komik Ver.02*. Creative Media. Jakarta
- Megantoro C.S. 2010. *Unsur Instrinsik dalam Dongeng*. Semarang: Aneka Ilmu
- Muslich, Mansur. 2010. *Text Book Writing*. Jakarta: Ar-Ruzz Media
- Nurgiyantoro, Burhan. 2010. *Teori Pengkajian Fiksi*. Yogyakarta. Gajah Mada University Press
- Nurgiyantoro, Burhan. 2013. *Sastra Anak*. Yogyakarta: Gajah Mada University
- Permendikbud (2016). Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 24 Tahun 2016 Tentang Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar Pelajaran Pada Kurikulum 2013 Pada Pendidikan Dasar dan Pendidikan Menengah
- Pribadi, Benny A. 2009. *Model Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Dian Rakyat.
- Riduwan. 2010. *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian*. Bandung: Alfabeta
- Riduwan. 2013. *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian*. Bandung: Alfabeta
- Sudjana, Nana dan Ahmad Rivai. 2019. *Media Pengajaran*. Bandung: SBAIgensindo
- Sundayana, Rostina. 2015. *Media dan Alat Peraga dalam Pembelajaran Matematika*. Bandung: Alfabeta
- Sugiyono.2015. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Suryani, Nunuk, dkk. 2018. *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Sutarti, Tatik dan Edi Irawan. (2017). *Kiat Sukses Meraih Hibah Penelitian Pengembangan*. Yogyakarta: Deepublish
- Tegeh Made, dkk. 2014. *Model Penelitian Pengembangan*.Yogyakarta: Graha Ilmu
- Trianto. 2018. *Mendesain model Pembelajaran Inovatif-Progresif*. Jakarta: Kencana
- Trimmo. 1997. *Media Pendidikan*. Jakarta: Depdikbud
- Zulela. 2012. *Pembelajaran Bahasa Indonesia&Apresiasi Sastra di Sekolah Dasar*. Bandung: Remaja Rosdakarya