

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK ASAL MULA SUNGAI
LEMBU PETENG UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN
MENGURAIKAN PESAN DALAM DONGENG KELAS III
SD ISLAM AL IKLHAS KARANGREJO**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Penulisan Guna Memenuhi Salah Satu Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)
Pada Prodi PGSD FKIP UN PGRI Kediri



Vrenti Prima Mustika Sari

NPM : 19.1.01.10.0025

**FAKULTAS KEGURUAN ILMU PENDIDIKAN (FKIP)
UNIVERSITAS NUSANTARA PERSATUAN GURU REPUBLIK INDONESIA
UN PGRI KEDIRI**

2023

Skripsi oleh :

VRENTI PRIMA MUSTIKA SARI

NPM : 19.1.01.10.0025

Judul:

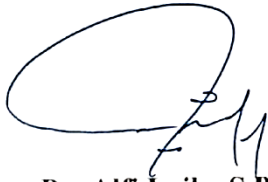
**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK ASAL MULA
SUNGAI LEMBU PETENG UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN
MENGURAIKAN PESAN DALAM DONGENG KELAS III
SD ISLAM AL IKLHAS KARANGREJO**

Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian/Sidang

Skripsi Prodi PGSD FKIP UN PGRI Kediri

Tanggal: 03 Januari 2024

Pembimbing 1,



Dr. Alfi Laila, S.Pd., M.Pd.

NIDN. 0708087703

Pembimbing 2,



Dra. Endang Srimujiwati, M.Pd.

NIDN. 0725076201

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi Oleh :

VRENTI PRIMA MUSTIKA SARI

NPM :19.1.01.10.0025

Judul:

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK ASAL MULA
SUNGAI LEMBU PETENG UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN
MENGURAIKAN PESAN DALAM DONGENG KELAS III
SD ISLAM AL IKLHAS KARANGREJO**

Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian/Sidang

Skripsi Prodi PGSD FKIP UN PGRI Kediri

Pada tanggal: 16 Januari 2024

Dan Dinyatakan Telah Memenuhi Persyaratan

Panitian Penguji:

1. Ketua : Dr. Alfi Laila, S.Pd.I., M.Pd.
2. Penguji I : Sutrisno Sahari, M.Pd.
3. Penguji II : Dra. Endang Sri Mujiwati, M.Pd.



Mengetahui Dekan FKIP



Dr. Pokir Widodo, M.Pd.
KEDIRI
NIDN 0024086901

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini saya,

Nama : Vrenti Prima Mustika Sari
Jenis Kelamin : Perempuan
Tempat/Tanggal Lahir : Tulungagung/22 April 2000
NPM : 19.1.01.10.0025
Fakultas/Progam 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, 16 Januari 2024

Yang Menyatakan,



Vrenti Prima Mustika Sari

NPM. 19.1.01.10.0025

MOTTO

“Sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan. Maka apabila engkau telah selesai (dari sesuatu urusan) tetaplah bekerja keras untuk urusan yang lain”

(Qs. Al-Insyirah : 6-7)

“Yakinlah, ada sesuatu yang menanti selepas banyak kesabaran yang dijalani, hingga kau lupa betapa pedihnya rasa sakit”

(Ali bin Abi Thalib)

PERSEMBAHAN

Kupersembahkan karya ini untuk.

1. Allah SWT yang telah memberikan limpahan rahmat dan kemudahan, serta menjadi penenang diri disegala kondisi.
2. Kedua orang tua dan kakak tercinta yaitu Bapak Sumadi, Ibu Murti, dan kakak Yesti Afri Diana Sari yang memberikan doa, nasihat, cinta dan kasih sayang yang mengalir tiada henti.
3. Bu Alfi Laila dan Bunda Endang Sri Mujiwati yang selalu sabar dalam membimbing dan memberi masukan untuk saya.
4. Sahabatku yang selalu memberiku bantuan, dorongan, motivasi, semangat, doa, dan masukan-masukan dalam penyusunan skripsi.

ABSTRAK

VRENTI PRIMA MUSTIKA SARI: Pengembangan Media Pembelajaran Komik Asal Mula Sungai Lembu Peteng Untuk Meningkatkan Kemampuan Menguraikan Pesan Dalam Dongeng Kelas III SD Islam Al-Ikhlhas Karangrejo. Skripsi, PGSD, FKIP UN PGRI Kediri 2023.

Kata kunci : Media Komik, Materi Pesan Moral dalam Dongeng.

Penelitian di SD Islam Al-Ikhlhas Karangrejo menunjukkan bahwa pemahaman siswa terhadap materi pesan moral dalam dongeng belum maksimal. Hal ini dibuktikan 70% dari 30 siswa terdapat 20 siswa masih mendapatkan nilai di bawah standar KKM. Hal ini diketahui bahwa dalam proses pembelajaran guru hanya menggunakan media pembelajaran berupa media gambar yang diprint tanpa adanya tulisan dan guru tidak menjelaskan maupun mengekspresikan isi cerita sesuai gambar, selain itu guru cenderung menggunakan metode ceramah pada saat pembelajaran. Hal ini menimbulkan siswa menjadi bosan dan kurang aktif pada saat proses pembelajaran dikelas.

Tujuan penelitian yang dikembangkan sebagai berikut. 1) Bagaimana Kevalidan Media Pembelajaran Komik Asal Mula Sungai Lembu Peteng Untuk Meningkatkan Kemampuan Menguraikan Pesan Dalam Dongeng Kelas III SD Islam Al-Ikhlhas?, 2) Bagaimana Keefektifan Media Pembelajaran Komik Asal Mula Sungai Lembu Peteng Untuk Meningkatkan Kemampuan Menguraikan Pesan Dalam Dongeng Kelas III SD Islam Al-Ikhlhas?, 3) Bagaimana Kepraktisan Media Pembelajaran Komik Asal Mula Sungai Lembu Peteng Untuk Meningkatkan Kemampuan Menguraikan Pesan Dalam Dongeng Kelas III SD Islam Al-Ikhlhas?. Berdasarkan rumusan masalah ini dapat diambil tujuan penelitian yakni untuk mengetahui kevalidan, kepraktisan, serta keefektifan.

Model pengembangan media pembelajaran komik yang digunakan dalam penelitian ini salah satunya model pengembangan R&D adalah model ADDIE. Model pengembangan ADDIE terdiri dari lima tahapan (1). *Analysis* (2). *Design* (3). *Development* (4). *Implementation* (5) *Evaluations*. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas III SD Islam Al Iklhas Karangrejo yang berjumlah 30 siswa. Instrumen pengumpulan data yang digunakan observasi, angket, dan soal evaluasi. Teknik analisis yang digunakan yaitu analisis data kuantitatif dan kualitatif.

Dari hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran komik pada mata pelajaran bahasa Indonesia layak digunakan untuk meningkatkan kemampuan menguraikan pesan dalam dongeng kelas III SD Islam Al Iklhas Karangrejo. Hasil penelitian diharapkan dapat dijadikan referensi bagi guru dan perpustakaan untuk melakukan penelitian selanjutnya guna menyempurnakan penelitian ini.

KATA PENGANTAR

Puji syukur dipanjatkan kehadirat Tuhan Yang Maha Esa, atas segala limpahan rahmat, taufiq, dan hidayah-Nya sehingga tugas penyusunan skripsi ini dapat diselesaikan.

Penyusunan skripsi dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Komik Asal Mula Sungai Lembu Peteng Untuk Meningkatkan Kemampuan Menguraikan Pesan Dalam Dongeng Kelas III SD Islam Al-Iklhas Karangrejo” merupakan bagian dari rencana penelitian sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar UN PGRI Kediri.

Pada kesempatan ini diucapkan terima kasih dan penghargaan yang setulus- tulusnya kepada :

1. Dr. Zainal Afandi, M.Pd., selaku Rektor UN PGRI Kediri;
2. Dr. Agus Widodo, M.Pd., selaku Dekan FKIP UN PGRI Kediri;
3. Bagus Amirul Mukmin, M.Pd., selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar UN PGRI Kediri;
4. Dr. Alfi Laila, S.Pd.I., M.Pd., selaku dosen pembimbing I yang telah memberikan bimbingan dan pengarahan demi terselesaikannya penyusunan skripsi ini;
5. Dra. Endang Sri Mujiwati, M.Pd., selaku dosen pembimbing II yang telah memberikan bimbingan dan pengarahan demi terselesaikannya penyusunan skripsi ini;
6. Sutrisno Sahari, M.Pd., selaku validator media pembelajaran komik;
7. Dra. Endang Waryanti, M.Pd., selaku validator materi dalam media dan perangkat pembelajaran;
8. Bapak dan Ibu dosen Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar UN PGRI Kediri;
9. Kepala sekolah beserta guru SD Islam Al Iklhas Karangrejo yang telah membantu penelitian;
10. Siswa kelas III SD Islam Al Iklhas Karangrejo;

11. Teman-teman yang telah membantu baik sengaja maupun tidak sengaja dalam penyusunan skripsi ini; dan
12. Semua pihak yang tidak dapat kusebutkan satu-persatu yang turut membantu dan mendukung peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini.

Semoga segala bantuan serta doa yang diberikan penuh kaikhlasan tersebut mendapatkan anugrah dari Alloh SWT. Mudah-mudahan skripsi ini dapat bermanfaat bagi para pembaca, khususnya bagi dunia pendidikan.

Kediri, 16 Januari 2024

Vrenti Prima Mustika Sari

NPM. 19.1.01.10.0025

DAFTAR ISI

| | |
|--|------|
| HALAMAN JUDUL | i |
| HALAMAN PERSETUJUAN | ii |
| HALAMAN LEMBAR PENGESAHAN | iii |
| HALAMAN PERNYATAAN | iv |
| MOTTO | v |
| PERSEMBAHAN | vi |
| KATA PENGANTAR | viii |
| ABSTRAK | vii |
| DAFTAR ISI | x |
| DAFTAR TABEL | xiii |
| DAFTAR GAMBAR | xiv |
| DAFTAR LAMPIRAN | xv |
| BAB I PENDAHULUAN | 1 |
| A. Latar Belakang Masalah..... | 1 |
| B. Identifikasi Masalah | 5 |
| C. Batasan Masalah..... | 6 |
| D. Rumusan Masalah | 6 |
| E. Tujuan Penelitian | 7 |
| F. Manfaat Penelitian | 7 |
| BAB II KAJIAN TEORI | 9 |
| A. Media Pembelajaran..... | 9 |
| 1. Pengertian Media Pembelajaran..... | 9 |
| 2. Macam – macam Media Pembelajaran | 10 |
| 3. Komik sebagai Media Pembelajaran..... | 14 |
| a. Pengertian media komik..... | 14 |
| b. Karakteristik komik | 15 |
| c. Keunggulan dan kelemahan media komik | 18 |
| B. Kompetensi Dasar Bahasa Indonesia di Kelas III Sekolah Dasar..... | 19 |
| C. Hakikat Dongeng | 22 |
| 1. Pengertian Dongeng | 22 |

| | |
|---|-----------|
| 2. Jenis-jenis Dongeng | 23 |
| 3. Unsur-unsur dongeng | 23 |
| D. Pesan Moral Dalam Dongeng | 24 |
| E. Dongeng Asal Mula Sungai Lembu Peteng | 25 |
| F. Penerapan Media Komik Asal Mula Sungai Lembu Peteng..... | 27 |
| G. Kajian Peneliti Terdahulu | 31 |
| H. Kerangka Berpikir | 35 |
| BAB III METODE PENGEMBANGAN | 36 |
| A. Model Pengembangan..... | 36 |
| B. Prosedur Pengembangan | 37 |
| C. Lokasi dan Subyek Penelitian | 43 |
| 1. Lokasi Penelitian | 43 |
| 2. Subjek Penelitian | 44 |
| D. Validasi Produk..... | 44 |
| E. Uji Coba Model/Produk | 45 |
| 1. Desain Uji Coba | 45 |
| 2. Subjek Uji Coba | 46 |
| F. Instrumen Pengumpulan Data | 46 |
| 1. Intrumen Pengembangan..... | 46 |
| 2. Validasi Instrummen | 47 |
| G. Teknik Analisis Data..... | 57 |
| 1. Tahapan-tahapan Analisis Data..... | 58 |
| 2. Norma Pengujian..... | 63 |
| BAB IV DESKRIPSI, INTERPRETASI, DAN PEMBAHASAN | 64 |
| A. Hasil Studi Pendahuluan | 64 |
| 1. Deskripsi Hasil Studi Lapangan..... | 64 |
| 2. Interpretasi Hasil Studi Pendahuluan | 64 |
| 3. Desain Awal Media..... | 65 |
| B. Hasil Uji Validasi | 66 |
| 1. Deskripsi Hasil Uji Validasi | 66 |
| 2. Interpretasi Hasil Uji Validasi | 70 |

| | |
|---|-----------|
| 3. Desain Akhir Produk..... | 70 |
| C. Hasil Pengujian Media Terbatas | 71 |
| 1. Deskripsi Hasil Keefektifan Uji Coba Terbatas..... | 72 |
| 2. Refleksi dan Rekomendasi Hasil Uji Coba Terbatas | 72 |
| D. Hasil Pengujian Media Perluasan..... | 73 |
| 1. Deskripsi Hasil Keefektifan Uji Coba Luas..... | 73 |
| 2. Refleksi dan Rekomendasi Hasil Uji Coba Luas | 74 |
| E. Hasil Respon Guru dan Siswa Terhadap Media Komik | 74 |
| 1. Hasil Respon Guru | 74 |
| 2. Hasil Respon Siswa Uji Coba Terbatas | 75 |
| 3. Hasil Respon Siswa Uji Coba Luas | 77 |
| F. Pembahasan Hasil Penelitian | 78 |
| 1. Spesifikasi Media Komik..... | 78 |
| 2. Prinsip-prinsip, Keunggulan, dan Kelemahan Media Komik | 78 |
| 3. Faktor Pendukung dan Faktor Penghambat Media Komik | 79 |
| BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN | 80 |
| A. Simpulan | 80 |
| B. Implikasi | 81 |
| C. Saran..... | 82 |
| DAFTAR PUSTAKA | 83 |

DAFTAR TABEL

| | |
|--|----|
| Tabel 2.1 KD Bahasa Indonesia Kelas III SD..... | 19 |
| Tabel 2.2 Langkah-langkah kegiatan pembelajaran..... | 29 |
| Tabel 3.1 Pengembangan hasil desain komik | 41 |
| Tabel 3.2 Angket Validasi Media Komik | 47 |
| Tabel 3.3 Angket Validasi Materi | 47 |
| Tabel 3.4 Angket Validasi Perangkat Pembelajaran..... | 48 |
| Tabel 3.5 Angket Validasi Respon Guru | 49 |
| Tabel 3.6 Angket Validasi Respon Siswa..... | 50 |
| Tabel 3.7 Kisi-kisi Soal..... | 50 |
| Tabel 3.8 Kriteria Kevalidan Media Komik | 58 |
| Tabel 3.9 Skala Likert..... | 60 |
| Tabel 3.10 Skala Guttman..... | 60 |
| Tabel 3.11 Kriteria Respon Guru dan Siswa | 61 |
| Tabel 3.12 Kriteria Keefektifan | 62 |
| Tabel 4.1 Pengembangan Hasil Desain Awal Komik..... | 65 |
| Tabel 4.2 Hasil Uji Validasi Media Komik | 67 |
| Tabel 4.3 Hasil Uji Validasi Materi dalam Media Komik..... | 68 |
| Tabel 4.4 Hasil Uji Validasi Perangkat Pembelajaran..... | 69 |
| Tabel 4.5 Hasil Desain Akhir Produk | 71 |
| Tabel 4.6 Hasil Keefektifan Uji Coba Terbatas | 72 |
| Tabel 4.7 Hasil Keefektifan Uji Coba Luas | 73 |
| Tabel 4.8 Hasil respon guru | 75 |
| Tabel 4.9 Hasil Respon Siswa Uji Coba Terbatas | 76 |
| Tabel 4.10 Hasil Respon Siswa Uji Coba Luas | 77 |

DAFTAR GAMBAR

| | |
|---|----|
| Gambar 2.1 Alur Kerangka Berfikir | 35 |
| Gambar 3.1 Tahapan Model ADDIE | 36 |
| Gambar 3.2 Desain Cover Depan..... | 38 |
| Gambar 3.3 Desain Cover Belakang..... | 38 |
| Gambar 3.4 Desain KD & Indikator | 39 |
| Gambar 3.5 Desain Petunjuk | 39 |
| Gambar 3.6 Desain Pengenalan Tokoh..... | 39 |
| Gambar 3.3 Desain Isi Cerita Komik..... | 40 |

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 Lembar Pengajuan Judul
- Lampiran 2 Berita Acara Bimbingan Skripsi
- Lampiran 3 Lembar Hasil Uji Plagiasi
- Lampiran 4 Lembar Angket Validasi Ahli Media
- Lampiran 5 Lembar Angket Validasi Ahli Materi
- Lampiran 6 Lembar Perangkat Pembelajaran
- Lampiran 7 Lembar Angket Respon Guru
- Lampiran 8 Lembar Angket Respon Siswa
- Lampiran 9 Lembar Hasil Evaluasi Siswa
- Lampiran 10 Surat Pengantar/Izin Penelitian
- Lampiran 11 Surat Keterangan Sudah Melakukan Penelitian
- Lampiran 12 Dokumentasi Kegiatan Penelitian

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Bahasa Indonesia mempunyai kedudukan sebagai bahasa nasional dan bahasa negara. Bahasa nasional diresmikan pada tanggal 28 Oktober 1928 sejak adanya “Kongres Pemoeda”, yang menjadikan bahasa Indonesia sebagai bahasa persatuan, sedangkan bahasa negara diresmikan pada tanggal 17 Agustus 1945 yang menyatakan kemerdekaan. Fungsi bahasa Indonesia sebagai bahasa negara sebagai berikut: 1) bahasa resmi kenegaraan, 2) bahasa pengantar resmi di lembaga-lembaga pendidikan, 3) bahasa resmi di dalam perhubungan pada tingkat nasional untuk kepentingan perencanaan dan pelaksanaan pembangunan serta pemerintah, 4) bahasa resmi di dalam pengembangan kebudayaan dan pemanfaatan ilmu pengetahuan serta teknologi modern. Sedangkan bahasa nasional, bahasa Indonesia berfungsi sebagai lambang kebangsaan. Dengan demikian bahasa Indonesia sangat penting bagi bangsa Indonesia. Oleh karena itu bahasa Indonesia dapat diajarkan pada semua jenis tingkat pendidikan mulai dari PAUD sampai perguruan tinggi.

Pembelajaran bahasa Indonesia memiliki peran sangat penting, bukan hanya untuk keterampilan berkomunikasi melainkan juga untuk kepentingan ilmu pengetahuan. Dalam pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah dasar memiliki empat aspek keterampilan yang perlu dikuasai oleh siswa, yaitu

mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis. Dari keempat aspek keterampilan berbahasa tersebut, diharapkan siswa dapat menggunakan bahasa Indonesia dengan baik dan benar.

Tujuan pembelajaran bahasa Indonesia kelas III tingkat sekolah dasar mencakup empat kompetensi, yaitu 1) kompetensi sikap spiritual, 2) sikap sosial, 3) pengetahuan, 4) keterampilan.

1. Kompetensi sikap spiritual, siswa dapat menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.
2. Sikap sosial, siswa dapat menunjukkan perilaku jujur, tanggung jawab, santun, peduli, percaya diri, dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru dan tetangga, serta cinta tanah air.
3. Pengetahuan, siswa dapat memahami pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif pada tingkat dasar dengan cara mengamati, menanya, dan mencoba berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, serta benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah, dan tempat bermain.
4. Keterampilan, siswa dapat menunjukkan keterampilan berfikir dan bertindak kreatif, produktif, kritis, mandiri, kolaboratif, dan komunikatif. Dalam bahasa yang jelas, sistematis, logis dan kritis, dalam karya yang esteti, dalam gerakan yang mencerminkan perilaku anak sesuai dengan tahap perkembangannya.

Untuk mencapai tujuan pembelajaran materi di sekolah dasar kelas III, yaitu: 1) mendengarkan merupakan kegiatan mendengarkan penjelasan, berita, cerita rakyat, pantun, syair dan lain sebagainya, 2) berbicara merupakan mengungkapkan gagasan atau ide, peristiwa, menceritakan diri sendiri, menyampaikan pesan ataupun pengalaman, tokoh, gambar tunggal, gambar seri dan lain-lain, 3) membaca terdiri dari membaca huruf, kalimat, berbagai macam teks bacaan, denah, petunjuk dan lain sebagainya, 4) menulis mampu menulis karangan/perasaan seseorang yang dituangkan dalam bentuk tulisan

yang ditulis dengan menggunakan EYD yang telah ditetapkan, serta memperhatikan kosakata yang tepat dalam sebuah kalimat.

Salah satu materi bahasa Indonesia kelas III sekolah dasar terdapat pada kompetensi dasar 3.8 Menguraikan pesan dalam dongeng yang disajikan secara lisan, tulis, dan visual dengan tujuan untuk kesenangan. Untuk mencapai kompetensi dasar siswa diperlukan indikator-indikator sebagai berikut, 3.8.1 menentukan pesan moral dalam dongeng asal mula sungai lembu peteng, 3.8.2 menyimpulkan pesan moral yang terdapat pada dongeng asal mula sungai lembu peteng. Dengan indikator tersebut siswa diharapkan dapat memahami pesan dalam dongeng.

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan pada tanggal 25 Mei 2022 pukul 10.00 WIB penelitian di SD Islam Al-Ikhlhas Karangrejo menunjukkan bahwa pemahaman siswa terhadap materi pesan moral dalam dongeng belum maksimal. Hal ini dibuktikan 70% dari 30 siswa terdapat 20 siswa masih mendapatkan nilai di bawah standar KKM. Hal ini diketahui bahwa dalam proses pembelajaran guru hanya menggunakan media pembelajaran berupa media gambar yang diprint tanpa adanya tulisan dan guru tidak menjelaskan maupun mengekspresikan isi cerita sesuai gambar, selain itu guru cenderung menggunakan metode ceramah pada saat pembelajaran. Hal ini menimbulkan siswa menjadi bosan dan kurang aktif pada saat proses pembelajaran dikelas.

Untuk menyikapi permasalahan tersebut, perlu dikembangkan media pembelajaran komik yang menarik. Menurut Sudjana (2019: 64) “Komik

merupakan media pembelajaran unik yang berisi teks, gambar dalam format menjadi kreatif yang menarik perhatian pembaca yang mendukung sikap positif menghibur dan sangat bagus untuk media pembelajaran”. Dengan media pembelajaran komik ini membantu aktivitas belajar siswa dan merangsang semangat belajar siswa terhadap peningkatan hasil belajar yang kognitif. Penggunaan komik dan pembelajaran mampu menarik peserta didik yang enggan membaca lambat laun menjadi suka membaca yang akhirnya mampu membaca buku biasa yang penuh dengan tulisan. Penggunaan komik adalah salah satu cara baru dalam memotivasi peserta didik dan membantu peserta didik dalam mengembangkan potensi yang ada di dalam diri.

Sebagaimana keunggulan komik yang disampaikan oleh Daryanto (2013:128) antara lain; 1) Cara penyajiannya mengandung unsur visual dan cerita yang kuat dan ekspersif yang divisualisasikan membuat pembaca terlibat secara emosional sehingga membuat pembaca untuk terus membacanya hingga selesai, 2) Komik dapat melatih daya imajinasi anak sehingga sejalan dengan salah satu tujuan pendidikan yang kreatif.

Selain itu produk penelitian yang akan dikembangkan ini memiliki kelebihan yang tidak dimiliki oleh hasil peneliti sebelumnya; a) terdapat balon kata yang berisikan isi perkataan seseorang di dalam komik, b) komik memiliki deretan gambar legenda jaman dahulu agar siswa dapat mengingat kebudayaan yang ada di Jawa Timur, dan karakter tokoh yang lucu, dan c) komik mempunyai unsur cerita yang disajikan secara ringkas. Komik berfungsi sebagai media pembelajaran yang di dalamnya berisi pesan atau

muatan tujuan yang ingin diungkapkan oleh penulis dan pembaca sebagai penerima maupun penikmatnya.

Berdasarkan uraian di atas, dipilih judul penelitian **“Pengembangan Media Pembelajaran Komik Asal Mula Sungai Lembu Peteng Untuk Meningkatkan Kemampuan Menguraikan Pesan Dalam Dongeng Kelas III SD Islam Al-Iklhas Karangrejo”**.

B. Identifikasi Masalah

Dari pernyataan latar belakang di atas, dapat diidentifikasi menjadi beberapa masalah.

Pada proses pembelajaran, guru masih menggunakan media yang kurang menarik, guru hanya menggunakan media pembelajaran berupa media gambar yang diprint tanpa adanya tulisan. Hal ini menimbulkan siswa menjadi bosan dan kurang aktif pada saat proses pembelajaran dikelas.

Pada pembelajaran masih berpusat pada guru, sehingga tidak adanya interaksi antara guru dan siswa. Hal ini menimbulkan siswa kurang percaya diri dan kurang aktif.

Pada proses pembelajaran cara penyampaian dalam mengajar masih monoton, sehingga proses pembelajaran kurang menarik. Akibatnya siswa kurang memperhatikan dan ribut sendiri saat pembelajaran berlangsung.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, penelitian ini membatasi permasalahan sebagai berikut.

1. Kevalidan Media Pembelajaran Komik Asal Mula Sungai Lembu Peteng Untuk Meningkatkan Kemampuan Menguraikan Pesan Dalam Dongeng Kelas III SD Islam Al-Iklhas.
2. Kepraktisan Media Pembelajaran Komik Asal Mula Sungai Lembu Peteng Untuk Meningkatkan Kemampuan Menguraikan Pesan Dalam Dongeng Kelas III SD Islam Al-Iklhas.
3. Keefektifan Media Pembelajaran Komik Asal Mula Sungai Lembu Peteng Untuk Meningkatkan Kemampuan Menguraikan Pesan Dalam Dongeng Kelas III SD Islam Al-Iklhas.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah diatas, maka rumusan masalah pada penelitian ini sebagai berikut.

1. Bagaimana Kevalidan Media Pembelajaran Komik Asal Mula Sungai Lembu Peteng Untuk Meningkatkan Kemampuan Menguraikan Pesan Dalam Dongeng Kelas III SD Islam Al-Iklhas?
2. Bagaimana Kepraktisan Media Pembelajaran Komik Asal Mula Sungai Lembu Peteng Untuk Meningkatkan Kemampuan Menguraikan Pesan Dalam Dongeng Kelas III SD Islam Al-Iklhas?

3. Bagaimana Keefektifan Media Pembelajaran Komik Asal Mula Sungai Lembu Peteng Untuk Meningkatkan Kemampuan Menguraikan Pesan Dalam Dongeng Kelas III SD Islam Al-Iklhas?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini untuk

1. meningkatkan kevalidan media pembelajaran komik asal mula sungai lembu peteng siswa kelas III SD Islam Al-Iklhas;
2. meningkatkan kepraktisan media pembelajaran komik asal mula sungai lembu peteng siswa kelas III SD Islam Al-Iklhas; dan
3. meningkatkan keefektifan media pembelajaran komik asal mula sungai lembu peteng siswa kelas III SD Islam Al-Iklhas.

F. Manfaat Penelitian

1. Secara Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan bahan kajian dalam media pembelajaran yang menarik dan bermanfaat bagi anak sekolah dasar.

2. Secara Praktis

- a. Bagi guru dan siswa SD Islam Al-Iklhas

Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai alternatif pilihan dan bahan pertimbangan pihak sekolah dalam memilih media pembelajaran yang interaktif dan efektif.

b. Bagi Prodi Sekolah dasar (PGSD)

Hasil penelitian ini dapat berguna untuk inventaris prodi PGSD UN PGRI Kediri.

c. Bagi Perpustakaan UN PGRI Kediri

Hasil penelitian ini berguna untuk memberikan informasi dan wawasan bagi mahasiswa sebagai sumber referensi.

DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, Muhammad Aidil, Raddhiah, dan Safriandi. 2021. *Analisis Pesan Moral dalam Legenda Mon Seuribee di Gampong Parang Ix*. Kecamatan Matangkuli, Kabupaten Aceh Utara. *KANDE Jurnal Ilmiah Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 2(1), 137-149.
- Akbar, Sa'dun. 2017. *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Bandung:PT. Remaja.
- Asiyah, Nur. 2017. *Legenda di Tulungagung (Kajian Struktualisme Claude Levi Strauss)*. Doctoral dissertation, State University of Surabaya.
- Arsyad, Azhar. 2014. *Media Pembelajaran*. Jakarta : Rajawali Pres.
- Arikunto, Suharsimi. 2013. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Rineka Cipta.
- Asyhar, Rayandra. 2011. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Gunung Persada Pres.
- Al Ashar, Hafidz, Suhartiningsih, dan Kendid Mahmudi. 2023. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IVA SDN Medaeng 1 Sidoarjo*. *Jurnal Ilmu Pendidikan Sekolah Dasar*, 10(1), 12-24.
- Asmara, Yeni, dan Tiara Titania. 2022. *Pengembnagan Berbasis Komik pada Materi Sejarah Sebagai Ilmu, Mitos, Legenda, Dongeng*. *Jurnal Perspektif Pendidikan*, 16(2), 278-285.
- Daryanto. 2015. *Media Pembelajaran*. Bandung: Sarana Tutorial Nurani Sejahtera.
- Daryanto. 2013. *Media Pembelajaran Peranannya sangat Penting dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Daulay, Musnar Indra. 2021. *Pengembangan media komik untuk meningkatkan keterampilan membaca pemahaman siswa kelas IV SDN 41 Pekanbaru*. *Jurnal Onoma: Pendidikan, Bahasa, Dan Sastra*, 7(1), 24-34.
- Gumelar. 2011. *Comic Making Cara Membuat Komik*. Jakarta : PT Indeks.
- Gusal, La Ode. 2015. *Nilai-Nilai Pendidikan Dalam Cerita Rakyat Sulawesi Tenggara*. *Jurnal Humanika Vol.3 No 15.*

- Hosnan. 2014. *Pendekatan Saintifik dan kontekstual dalam pembealajaran Abad 21*. Bogor: Penerbit Ghalia Indonesia.
- Izzah, Meladia Aidatul, Sari Aila Rosidah, dan Ninik Khumairoh. 2020, July. *Komik Sebagai Alternatif Media Pembelajaran Maharah Qira'Ah Untuk Siswa Madrasah Ibtida'iyah (Mi)*. In International Conference of Students on Arabic Language (Vol. 4, pp. 345-354).
- Kartika, Tika, dan Muhammad Rizal Fauzi. 2021. *Pembelajaran Membaca Dongeng Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar Dengan Menggunakan Model Role Playing Melalui Media Gambar*. COLLASE (Creative of Learning Students Elementary Education), 4(3), 467-474.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, Badan Pengembnagan Sumber Daya Manusia Pendidikan dan Kebudayaan dan penjamin Mutu.2013. *Pendidikan tentang Model Pembelajaran Penemuan (Discovery Learning)*. Jakarta: Kementerian Pendidikan Nasiaonal
- Kristanto, Andi. 2013. *Fotografi bagi pemula*. Surabaya: Unesa University Press.
- Marinda, Leny. 2020. *Teori perkembangan kognitif Jean Piaget dan problematiknya pada anak usia sekolah dasar*. *An-Nisa': Journal of Gender Studies*, 13(1), 116-152.
- Masdiono, Toni. 2014. *14 Jurus Membuat Komik Ver.02*. Creative Media. Jakarta
- Putri, Rahma Azzahrah, Ina Magdalena, Ana Fauziah, dan Fitri Nur Azizah. 2021. *Pengaruh Gaya Belajar terhadap Pembelajaran Siswa Sekolah Dasar*. *Cerdika: Jurnal ilmiah Indonesia*, 1 (2), 157-163.
- Pulukadang, Wiwy Tritanty. 2021. *Buku Ajar Pembelajaran Terpadu*. Gorontalo: Ideas Publishing.
- Razi, Muhmmad Fahrul, Inayatul Khadijah, dan Nur Anisa. 2023. *Perspektif Legenda Keagamaan Banjar Sebagai Pembelajaran IPS*.
- Rizal, Setria Utama, dkk. 2016. *Media Pembelajaran*. Bekasi : CV Nurani
- Sari, Nursina dan Ratu Tursina. 2021. *Pengembangan Media Komik Bermuatan IPA Berbasis Model Inkuiri Terbimbing dalam Meningkatkan Motivasi Siswa Sekolah Dasar*. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 6185-6195.
- Sadiman, Arif, dkk. 2012. *Media Pendidikan*. Jakarta: Rajawali.
- Satrianawati. 2018. *Media dan Sumber Belajar*. Yogyakarta: CV Budi Utama.
- Sanaky, Hujair. 2011. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Kaukaba Dipantara.

- Sanjaya, Wina. 2012. *Media Komunikasi Pembelajaran*. Jakarta: PT Fajar Interpramata Mandiri.
- Saputra, Dedi dan Agus Saifuddin. 2022. *Analisis Sistematis pada Film*. Sukabumi: CV.Haura Utama. Saputra.
- Shofiyullah, Muhammad. 2020. *Pesan Moral Dalam Kumpulan Cerita Rakyat Nusantara Karya Yustita Angelia Sebagai Bahan Ajar Pembelajaran Mengidentifikasi Nilai dan Isi Cerita Rakyat*. In Seminar Nasional Literasi. (No. 5,pp. 406-422.
- Sudjana Nana dan Rivai Ahmad. 2019. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sumantri, Mohammaad Syarif. 2015. *Strategi Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Sukenti, Desi dan Silvia. 2016. *Penggunaan Media Sketsa dalam Mengungkapkan Perkembangan Bahasa Anak Usia 5-6 Tahun*. *Al-Hikmah: Jurnal Keilmuan Keislaman*, 13(1), 1-109.
- Tafonao, Talizaro. 2018. *Peranan Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa*. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*. 2 (2): 103-114.
- Tegeh Made, dkk. 2014. *Model Penelitian Pengembangan*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Trimmo. 1997. *Media Pendidikan*. Jakarta: Depdikbud
- Wahyuddin, Wisrawaty. 2016. *Kemampuan Menentukan Isi Cerita Rakyat Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Raha*. *Jurnal Bastra*, Vol.1, No. 1 Maret 2016. Hal:1-21. <http://ojs.uho.ac.id/index.php/BASTRA/article/view/1060>.