



**SURAT KETERANGAN BEBAS PLAGIASI**

Nomor.221/C/FKIP-UN PGRI/ II / 2024

Yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama : Intan Prastihastari Wijaya, M.Pd., M.Psi.  
NIDN : 0729078402  
Jabatan : Gugus Penjamin Mutu

Menyatakan bahwa:

Nama : GALIH APRILIYAN PERMANA  
NPM : 17.1.01.10.0099  
Judul Skripsi : PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK  
WAYANG MATERI MENGURAIKAN PESAN DALAM  
DONGENG SISWA KELAS III SDN LIRBOYO 2 KOTA  
KEDIRI

Telah melakukan cek plagiasi pada dokumen Skripsi dengan hasil sebesar 2% dan dinyatakan bebas dari unsur-unsur plagiasi.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Kediri, 19 Februari 2024

Gugus Penjamin Mutu,

**Intan Prastihastari Wijaya, M.Pd., M.Psi.**

Analyzed document: SKRIPSI GALIH 1-5.pdf Licensed to: Bagus Amirul

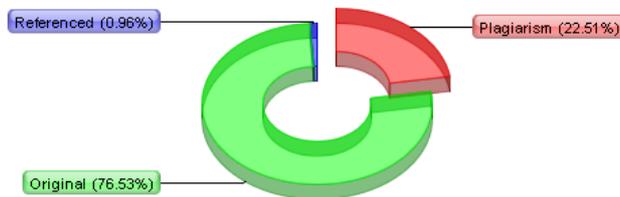
Comparison Preset: Rewrite Detected language: Id

Check type: Internet Check

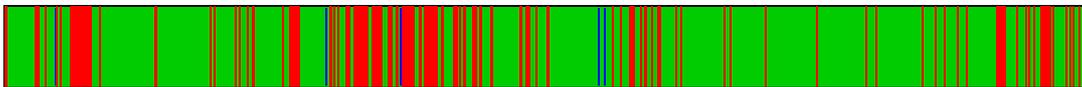
TEE and encoding: ifilter

Detailed document body analysis:

Relation chart:



Distribution graph:



Top sources of plagiarism: 78

18%	2465	1. <a href="https://www.researchgate.net/publication/353216749_Pengembangan_Media_Komik_Berbasis_Kearifan_Lokal_untuk_Menentukan_Pesan_dalam_Dongeng_pada_Sis">https://www.researchgate.net/publication/353216749_Pengembangan_Media_Komik_Berbasis_Kearifan_Lokal_untuk_Menentukan_Pesan_dalam_Dongeng_pada_Sis</a>
5%	660	2. <a href="https://www.researchgate.net/publication/371071715_Pembelajaran_Bahasa_Dan_Sastra_Indonesia_Di_SD">https://www.researchgate.net/publication/371071715_Pembelajaran_Bahasa_Dan_Sastra_Indonesia_Di_SD</a>
5%	613	3. <a href="https://core.ac.uk/download/pdf/33515871.pdf">https://core.ac.uk/download/pdf/33515871.pdf</a>

Processed resources details: 147 - Ok / 6 - Failed

Important notes:

Wikipedia:  [not detected]	Google Books:  [not detected]	Ghostwriting services:  [not detected]	Anti-cheating:  [not detected]
----------------------------------	-------------------------------------	--	--------------------------------------

UACE: UniCode Anti-Cheat Engine report:

1. Status: Analyzer <b>On</b> Normalizer <b>On</b> character similarity set to <b>100%</b>
2. Detected UniCode contamination percent: <b>0%</b> with limit of: 4%
3. Document not normalized: percent not reached 5%
4. All suspicious symbols will be marked in purple color: <b>Abcd...</b>
5. Invisible symbols found: 0
Assessment recommendation: <b>No special action is required. Document is Ok.</b>
Alphabet stats and symbol analyzes: UACE does not support the doc language! UACE logics skipped!

Active References (Urls Extracted from the Document):

No URLs detected

Excluded Urls:

No URLs detected

Included Urls:

No URLs detected

Detailed document analysis:

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK WAYANG MATERI MENGURAIKAN PESAN DALAM DONGENG SISWA KELAS III SDN LIRBOYO 2 KOTA KEDIRI Skripsi Diajukan Untuk Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) Pada Program Studi PGSD FKIP UN PGRI Kediri OLEH : GALIH APRILIYAN PERMANA NPM: 17.1.01.10.0099 FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN UNIVERSITAS

NUSANTARA PERSATUAN GURU REPUBLIK INDONESIA UN PGRI KEDIRI 2024 ii Skripsi oleh: GALIH APRILIYAN PERMANA NPM: 17.1.01.10.0099 Judul: PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK WAYANG MATERI MENGURAIKAN PESAN DALAM DONGENG SISWA KELAS III SDN LIRBOYO 2 KOTA KEDIRI Telah Disetujui Untuk Diajukan Kepada Panitia Ujian/Sidang Skripsi Program Studi PGSD FKIP UN PGRI Kediri Tanggal: Pembimbing 1, Pembimbing 2, Rian Damariswara, M.Pd Ilmawati Fahmi Imron, M.Pd NIDN. 0728129001 NIDN. 0710128902 iii Skripsi oleh: GALIH APRILIYAN PERMANA NPM: 17.1.01.10.0099 Judul: PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK WAYANG MATERI MENGURAIKAN PESAN DALAM DONGENG SISWA KELAS III SDN LIRBOYO 2 KOTA KEDIRI Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian/Sidang Skripsi Program Studi PGSD FKIP UN PGRI Kediri Pada tanggal: Dan Dinyatakan Telah Memenuhi Persyaratan Panitia penguji : 1. Ketua : Rian Damariswara, M.Pd \_\_\_\_\_ 2. Penguji 1 : . \_\_\_\_\_ 3. Penguji 2 : Ilmawati Fahmi Imron, M.Pd \_\_\_\_\_ Mengetahui, Dekan FKIP Dr.

Agus Widodo, M.Pd NIP. 19690824 1994 03 1001 iv PERNYATAAN Yang bertanda tangan di bawah ini saya, Nama : Galih Apriliyan Permana Jenis Kelamin : Laki-Laki Tempat/tgl. Lahir : Kediri, 27 April 1998 NPM : 17.1.01.10.0099 Fak/Jur./Prodi. : FKIP/S1 PGSD Menyatakan dengan 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 da tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka. Kediri, Yang Menyatakan GALIH APRILIYAN PERMANA NPM: 17.1.01.10.0099 v MOTTO - - - Ada proses yang harus dibuktikan kepada yang menertawakan (bakul buntut, anak tukang las) - - - vi PERSEMBAHAN Kupersembahkan karya ini untuk: 1. Allah SWT yang telah memberika rahmat dan hidayah-Nya. 2. Kedua orang tuaku yang selalu mengalirkan doa yang tak pernah putus. 3. Istriku Devinsa Pinda Hapsari yang selalu ada untuk mendukung, memberi semangat dan motivasi dalam menyelesaikan skripsi ini. 4. Anaku tersayang Satria Althafarizqi yang selalu menjadi semangatku dalam mengerjakan skripsi ini. 5. Keluarga besarku yang juga memberikan semangat dan motivasi dalam menyelesaikan skripsi ini. 6. Para teman-teman dan juga pihak lain yang tidak mungkin dapat disebutkan satu per satu yang selalu mendukung, memberi motivasi, memberi semangat, dan membantu sehingga skripsi ini dapat diselesaikan. vii ABSTRAK Galih Apriliyan Permana: Pengembangan Media Pembelajaran Komik Wayang

 **Plagiarism detected: 0.46%** <https://www.researchgate.net/publication/35321...> id: 2

Materi Menguraikan Pesan Dalam Dongeng Siswa Kelas III SDN Lirboyo 2 Kota Kediri, Skripsi, PGSD, FKIP UN PGRI Kediri, 2024. Kata Kunci: Media pembelajaran, komik wayang, menguraikan pesan dalam dongeng Penelitian dan pengembangan yang dilakukan dilatarbelakangi pada proses pembelajaran guru hanya menyediakan lembar kerja siswa minim bacaan dongeng dan saat proses pembelajaran belum didampingi dengan media yang menarik sehingga siswa belum mampu menguraikan pesan dalam dongeng

dengan baik. Hal ini dapat dilihat dari hasil belajar siswa yang sebagian besar masih mendapat nilai rendah. Tujuan dikembangkannya media pembelajaran komik wayang yaitu untuk mengetahui kevalidan, keefektifan, dan kepraktisan dari media pembelajaran komik wayang yang dikembangkan. Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Pengembangan (R&D) dengan model pengembangan ADDIE yang mempunyai lima tahap yaitu (1) Analysis (Analisis), (2) Design (Desain), (3) Development (Pengembangan), (4) Implementation (Implementasi), (5) Evaluation (Evaluasi). Subjek penelitian ini yaitu guru dan

 **Plagiarism detected: 0.18%** <https://www.researchgate.net/publication/35321...> id: 3

siswa kelas III SDN Lirboyo 2 Kota Kediri. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu analisis kuantitatif yang dijabarkan dalam analisis kualitatif. Hasil penelitian dan pengembangan

media pembelajaran komik wayang yaitu (1) hasil kevalidan media pembelajan oleh ahli media pembelajaran dan materi sebesar 86,25% ; (2) hasil keefektifan penggunaan media pembelajaran melalui uji coba terbatas dan uji coba luas menunjukkan peningkatan hasil belajar siswa mencapai 89,5% ; dan (3) hasil kepraktisan penggunaan media pembelajaran komik wayang terhadap respon guru dan siswa sebesar 91,7% pada uji coba terbatas dan 90,9% pada uji coba luas. Berdasarkan hasil tersebut dapat diketahui bahwa media pembelajaran komik wayang yang dikembangkan dinyatakan sangat valid serta efektif dan praktis sehingga layak digunakan dalam mendukung proses pembelajaran. viii KATA PENGANTAR Puji syukur dipanjatkan kehadiran Tuhan Yang Maha Esa, atas segala rahmat, taufiq, dan hidayah-Nya sehingga tugas penyusunan skripsi ini dapat diselesaikan. Penyusunan skripsi dengan judul

 **Quotes detected: 0.13%** id: 4

"PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK WAYANG MATERI MENGURAIKAN PESAN DALAM DONGENG SISWA KELAS III SDN LIRBOYO 2 KOTA KEDIRI"

 **Plagiarism detected: 0.08%** <https://repository.uinjkt.ac.id/dspace/bitstream/...> + 3 resources! id: 5

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 yang setulus-tulusnya kepada: 1. Dr. Zainal Afandi, M.Pd., selaku Rektor UN PGRI Kediri; 2. Dr. Agus Widodo, S.Pd.,

 **Plagiarism detected: 0.15%** <https://core.ac.uk/download/pdf/33515871.pdf> + 4 resources! id: 6

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. Rian Damariswara, M.Pd., selaku dosen pembimbing I yang telah memberikan motivasi, bimbingan, dan pengarahan demi terselesaikannya penyusunan skripsi ini; 5. Ilmawati Fahmi Imron, M.Pd., selaku dosen pembimbing II yang telah memberikan bimbingan dan pengarahan demi terselesaikannya penyusunan skripsi ini; 6. Sutrisno Sahari, S.Pd. M.Pd., selaku validator media pembelajaran komik wayang. 7. Dr. Abdul Aziz Hunaifi, S.S., M.A selaku validator materi dalam media pembelajaran komik wayang. 8. Bapak/ Ibu dosen Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar UN PGRI Kediri; 9. Kepala Sekolah dan Guru SDN Lirboyo 2 Kota Kediri; 10. Teman-teman dan pihak lain yang telah membantu dan memberi semangat dalam pengerjaan skripsi ini. Disadari bahwa dalam skripsi ini masih banyak kekurangan. Oleh karena itu, kritik dan saran dari berbagai pihak sangat diharapkan. ix Akhirnya, disertai harapan

 **Plagiarism detected: 0.64%** <https://core.ac.uk/download/pdf/33515871.pdf> + 7 resources! id: 7

semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi pembaca, khususnya bagi dunia pendidikan. Kediri, GALIH APRILIYAN PERMANA NPM: 17.1.01.10.0099 x DAFTAR ISI HALAMAN JUDUL

..... i LEMBAR PERSETUJUAN

..... ii HALAMAN PENGESAHAN

..... iii HALAMAN PERNYATAAN

iv MOTTO	
v PERSEMBAHAN	
vi ABSTRAK	
vii KATA PENGANTAR	
viii DAFTAR ISI	
x DAFTAR TABEL	
xii DAFTAR GAMBAR	
xiii DAFTAR BAGAN	
xiv DAFTAR LAMPIRAN	
xv BAB I PENDAHULUAN A. Latar Belakang Masalah	
1 B. Identifikasi Masalah	
5 C. Pembatasan Masalah	
6 D. Rumusan Masalah	
7 E. Tujuan Penelitian	
7 F. Manfaat Penelitian	
7 BAB II	
LANDASAN TEORI A. Kajian Teori	10
1. Belajar dan Pembelajaran	10
2. Pembelajaran Bahasa Indonesia	10
3. Media Pembelajaran	15
Media Komik Wayang	18
B. Penerapan Media Komik Wayang Terhadap Materi Menguraikan' Pesan Dalam Dongeng	25
Penelitian Terdahulu	29
D. Kerangka Berpikir	31
PENGEMBANGAN A. Model Pengembangan	32
B. Prosedur Pengembangan	33
C. Lokasi dan Subyek Penelitian	33
42 D. Validasi Produk	
44 E. Uji Coba Model/Produk	
44 1. Desain Uji Coba	
44 2. Subyek Uji Coba	
45 F. Instrumen Pengumpulan Data	
45 G. Teknik Analisis Data	
50 1. Tahapan-Tahapan Analisis Data	
50 2. Norma Pengujian	53
xi	
BAB IV DESKRIPSI, INTERPRETASI, DAN PEMBAHASAN HASIL PENELITIAN A. Prosedur Pengembangan Media Pembelajaran Komik Wayang	54
B. Hasil Validasi Media Pembelajaran Komik Wayang	61
61 1. Hasil Validitas Media Pembelajaran	61
2. Hasil Validitas Materi	62
C. Hasil Efektifitas Media Pembelajaran Komik Wayang	63
63 1. Keefektifan Media Pembelajaran Komik Wayang pada Uji Coba Terbatas	
63 2. Keefektifan Media Pembelajaran Komik Wayang pada Uji Coba Luas	64
D. Hasil Uji Kepraktisan Terhadap Media Pembelajaran Komik Wayang	65
65 1. Hasil Respon Guru pada Uji Coba Terbatas	65
2. Hasil Respon Siswa pada Uji Coba Terbatas	66
66 3. Hasil Respon Guru pada Uji Coba Luas	68
4. Hasil Respon Siswa pada Uji Coba Luas	69
E. Pembahasan Hasil Penelitian	70
70 1. Spesifikasi Media Pembelajaran Komik Wayang	70
2. Keunggulan dan Kelemahan Media Pembelajaran Komik Wayang	70
3. Faktor Pendukung dan Penghambat Media Pembelajaran Komik Wayang	70
BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN	72
A. Simpulan	72
B. Implikasi	72
72 1. Implikasi Teoritis	
72 2. Implikasi Praktis	
73 C. Saran	
73 1. Bagi Peneliti Lain	
73 2. Bagi Kepala Sekolah	
73 3. Bagi Guru	
73 DAFTAR PUSTAKA	
74 LAMPIRAN xii DAFTAR TABEL	
Tabel 2.1 Kompetensi Dasar dan Indikator	14
Tabel 3.1 Tahap Uji Coba Produk	45
Tabel 3.2 Angket Validasi Media	46
Tabel 3.3 Angket Validasi Materi	47
Tabel 3.4 Angket Respon Guru	48
Tabel 3.5 Angket Respon Siswa	49
Tabel 3.6 Skor Penilaian Media	51
Tabel 3.7 Skor Penilaian Media	52
Tabel 3.8 Kriteria Tingkat Kevalidan dan Revisi Produk	52
Tabel 4.1 Desain Awal Media Pembelajaran Komik Wayang	55
Tabel 4.2 Hasil Pengembangan Media Pembelajaran Komik Wayang	57
Tabel 4.3 Hasil Validasi Media Pembelajaran Komik Wayang	61
Tabel 4.4 Hasil Validasi Materi	62
Tabel 4.5 Nilai Tes Evaluasi Uji Coba Terbatas	63
Tabel 4.6 Nilai Tes Evaluasi Uji Coba Luas	64
Tabel 4.7 Hasil Respon Guru Pada Uji Coba Terbatas	66
Tabel 4.8 Hasil Respon Siswa Pada Uji Coba Terbatas	67
Tabel 4.9 Hasil Respon Guru Pada Uji Coba Luas	68
Tabel 4.10 Hasil Respon Siswa Pada Uji Coba Luas	69
xiii DAFTAR GAMBAR	
Gambar 3.1 Fase Model ADDIE	33
Gambar 3.2 Desain Awal Cover Media Pembelajaran Komik Wayang	35
Gambar 3.3 Desain Halaman Penyusun Media Pembelajaran Komik Wayang	35
Gambar 3.4 Desain Halaman Pengenalan Tokoh pada Media Pembelajaran Komik Wayang	36
Gambar 3.5 Desain Halaman Sekilas tentang Isi Komik Wayang	36
Gambar 3.6 Desain Halaman Isi Media Pembelajaran Komik Wayang	37
Gambar 3.7 Desain Halaman Isi Media Pembelajaran Komik Wayang	37
Gambar 3.8 Desain Halaman Isi Media Pembelajaran Komik Wayang	38
Gambar 3.9 Desain Halaman Akhir Media Pembelajaran Komik Wayang	38
Gambar 3.10 Cover Media Pembelajaran Komik Wayang Yang Telah	

Dikembangkan	39 Gambar 3.11 Halaman Penyusunan Media Pembelajaran Komik Wayang Yang Telah Dikembangkan	39 Gambar
3.12 Halaman Pengenalan Tokoh pada Media Pembelajaran Komik Wayang Yang Telah Dikembangkan		
Dikembangkan	40 Gambar 3.13 Halaman Sekilas tentang Isi Komik Wayang Yang Telah Dikembangkan	40 Gambar
Komik Wayang Yang Telah Dikembangkan	41 Gambar 3.14 Halaman Isi Media Pembelajaran Komik Wayang Yang Telah Dikembangkan	41 Gambar
Halaman Isi Media Pembelajaran Komik Wayang Yang Telah Dikembangkan	41 Gambar 3.16 Halaman Isi Media Pembelajaran Komik Wayang Yang Telah Dikembangkan	41 Gambar
Yang Telah Dikembangkan	42 Gambar 3.17 Halaman Akhir Media Pembelajaran Komik Wayang Yang Telah Dikembangkan	42 Gambar
DAFTAR BAGAN	Bagan 2.1 Kerangka Berfikir	31 xv
LAMPIRAN	1. Lembar Pengajuan Judul Skripsi 2. Surat Izin Penelitian 3. Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian 4. Lembar Validasi Media 5. Lembar Validasi Materi 6. Lembar Hasil Belajar Siswa 7. Lembar Angket Respon Guru dalam Uji Coba Terbatas 8. Lembar Angket Respon Siswa dalam Uji Coba Terbatas 9. Lembar Angket Respon Guru dalam Uji Coba Luas 10. Lembar Angket Respon Siswa dalam Uji Coba Luas 11. Berita Acara Bimbingan Skripsi 12. Perangkat Pembelajaran 13. Dokumentasi Kegiatan Penelitian 1 BAB I PENDAHULUAN A. Latar Belakang Usaha meningkatkan kualitas pendidikan dapat dilakukan dengan berbagai upaya. Upaya yang dapat dilakukan salah satunya adalah terciptanya proses pembelajaran yang efektif. Proses pembelajaran sendiri dapat diartikan sebagai suatu kegiatan yang dilakukan oleh dua pihak yaitu guru dan siswa. Guru berperan sebagai fasilitator sedangkan siswa berperan sebagai pembelajar. Upaya guru untuk menyampaikan materi tentu saja membutuhkan perantara agar dapat tersampaikan dengan baik dan benar serta dapat dimengerti oleh siswa. Perantara yang digunakan tersebut dapat berupa media pembelajaran yang berdasarkan materi-materi yang sudah disusun. Media pendidikan sendiri memiliki arti sebuah pesan-pesan yang menunjang pembelajaran berupa nilai serta knowledge yang dapat diterima oleh siswa dengan baik serta mudah dimengerti yang disesuaikan dengan indikator serta tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Hamid dkk. (2020) memaparkan definisi media pembelajaran yang dapat berperan sebagai perantara atau pengantar antara sumber pesan dan penerima pesan, merangsang pikiran, emosi, dan perhatian, serta meningkatkan motivasi belajar siswa. Media pembelajaran merupakan aspek yang harus dikuasai guru dengan baik untuk menciptakan profesionalisme. Belakangan ini banyak bermunculan media pembelajaran. Masing-masing media pembelajaran mempunyai kelebihan dan kekurangan, dan masing-masing kelebihan tersebut dapat membantu guru menyampaikan isi pembelajaran dan meningkatkan respon siswa dalam kegiatan pembelajaran. 2 Beragam media pembelajaran tersedia, termasuk media pembelajaran komik. Komik sendiri merupakan media komunikasi berupa sastra grafis yang sudah lama menjadi bagian dari masyarakat Indonesia. Komik adalah gambar dan kata-kata yang disusun sedemikian rupa sehingga dapat menyampaikan informasi kepada pembacanya. Komik menggunakan ruang dan tata letak untuk menyampaikan pesan dan menceritakan kisah. Komik pada dasarnya menyajikan cerita fiksi atau imajinasi. Banyak orang tua yang beranggapan bahwa komik tidak ada gunanya karena hanya berisi gambar dan cerita, namun dengan menanamkan hobi membaca komik pada anak, mereka dapat mengetahui pesan positif atau negatif yang ada dalam komik. Mendorong perkembangan respon imajinasi anak ( Sudarso, 2015). Komik yang dirancang sedemikian rupa	
 Plagiarism detected: 0.13%	<a href="http://lib.unnes.ac.id/28827/1/4401412015.pdf">http://lib.unnes.ac.id/28827/1/4401412015.pdf</a> + 7 resources!	id: 10
yang sesuai dengan kebutuhan siswa agar komik dapat dijadikan sebagai media pembelajaran dalam pendidikan. Komik sebagai media pembelajaran dapat divisualisasikan menjadi gambar dengan balon percakapan yang membahas perihal materi pembelajaran yang dikemas secara menarik, dengan begitu maka belajar menjadi hal yang menyenangkan dan meminimalisir siswa bosan ketika belajar. Bentuk penerapan komik dalam media pembelajaran ini dapat diterapkan		
 Plagiarism detected: 0.17%	<a href="https://www.researchgate.net/publication/35321...">https://www.researchgate.net/publication/35321...</a> + 4 resources!	id: 11
pada mata pelajaran bahasa Indonesia. Bahasa Indonesia merupakan mata pelajaran wajib di sekolah dasar. Tentunya sebagai warga negara Indonesia, mempelajari mata pelajaran Bahasa Indonesia akan membantu siswa untuk lebih mengenal bahasa Indonesia dan budaya yang ada di Indonesia. Penerapan media ajar komik dalam pembelajaran tentunya akan membantu guru menyampaikan materi yang ada. Krisandi dkk. (2018) menyatakan bahwa bahasa Indonesia merupakan alat komunikasi, sehingga pembelajaran bahasa Indonesia dapat mendorong siswa untuk mengungkapkan ide dan perasaannya kepada orang lain dalam 3 bahasa Indonesia. Hal-hal yang perlu diperhatikan dalam pembelajaran bahasa Indonesia antara lain fokus pada penguasaan kemampuan komunikasi siswa, mengidentifikasi fungsi atau kegunaan bahasa Indonesia dalam kehidupan sehari-hari, dan memetakan bahasa Indonesia di masyarakat. Pembelajaran Bahasa Indonesia memiliki berbagai materi yang harus disampaikan. Pada jenjang sekolah dasar khususnya pada kelas 3 terdapat materi mengenai menguraikan pesan dalam dongeng. Menguraikan pesan dalam dongeng tentu saja akan sangat efektif apabila menerapkan media pembelajaran komik. Dongeng adalah cerita pendek yang berupa cerita rakyat atau cerita yang belum tentu benar tetapi menghibur (Septianingias, 2015). Dongeng dapat meningkatkan imajinasi pembacanya, sehingga melalui imajinasi tersebut pesan yang disampaikan pengarang dapat berkesan dalam di hati pembacanya dan tidak mudah terlupakan. Penggabungan komik dan dongeng dapat membantu siswa dalam menangkap isi dan pesan yang ingin disampaikan. Manfaat media pembelajaran komik yang berisi dongeng akan lebih baik jika dongeng yang diceritakan merupakan legenda-legenda yang sudah ada di Indonesia sehingga legendalegenda tersebut tetap dapat dilestarikan. Menurut Arif (2019), dokumen yang menjelaskan pesan dongeng dapat disajikan dalam bentuk dongeng atau cerita dengan tema yang beragam. Kompetensi dasar pada materi		
 Plagiarism detected: 0.1%	<a href="https://www.researchgate.net/publication/35321...">https://www.researchgate.net/publication/35321...</a> + 4 resources!	id: 12
ini antara lain adalah menguraikan pesan dalam dongeng yang disajikan dalam bentuk lisan, tulis atau visual yang memiliki tujuan sebagai kesenangan serta memeragakan pesan dalam dongeng sebagai bentuk ungkapan diri menggunakan kosa kata baku dan kalimat efektif. Pesan yang ada dalam dongeng dinilai memiliki nilai yang dapat disampaikan berkaitan dengan masyarakat atau kehidupan sehari-hari. 4		
 Plagiarism detected: 0.24%	<a href="https://www.researchgate.net/publication/35321...">https://www.researchgate.net/publication/35321...</a>	id: 13
Materi menguraikan pesan dalam dongeng tentu saja juga disampaikan di berbagai sekolah dasar, salah satunya adalah SDN Lirboyo 2 Kota Kediri. Pada sekolah dasar ini guru kelas III dengan materi menguraikan pesan dalam dongeng mengaplikasikan media pembelajaran langsung menggunakan buku dan papan tulis seperti proses belajar mengajar biasa dilakukan, namun pada masa pandemi ini guru lebih cenderung memanfaatkan teknologi komunikasi sebagai sarana untuk belajar dengan mendukung siswa melakukan pembelajaran jarak jauh secara mandiri yang dipantau guru melalui pesan whatsapp yang didukung komunikasi dengan orang tua wali. Cara belajar seperti ini membuat siswa kurang aktif dalam proses belajar - mengajar sehingga memungkinkan siswa untuk sulit memahami materi yang disampaikan .		
 Plagiarism detected: 0.15%	<a href="https://www.researchgate.net/publication/35321...">https://www.researchgate.net/publication/35321...</a> + 3 resources!	id: 14

Berdasarkan hasil pengamatan dan wawancara dengan guru kelas III SDN Lirboyo 2 Kota Kediri, pada materi menguraikan pesan dalam dongeng siswa

sebagian besar belum memahami materi dengan baik. Hal ini dapat di buktikan dari 30 siswa ada 8 siswa yang belum mencapai nilai KKM yaitu 75 hal tersebut dikarenakan siswa sudah kehilangan motivasi belajar saat daring. Apabila pembelajaran dilakukan secara luring fasilitas yang disajikan hanya buku lembar kerja siswa yang berisi minim dongeng sehingga hal tersebut juga menjadi kesulitan bagi siswa untuk menerapkan

 **Plagiarism detected: 0.32%** <https://www.researchgate.net/publication/35321...>

id: 15

materi menguraikan pesan dalam dongeng. Pentingnya siswa mampu menguraikan pesan dalam dongeng adalah agar siswa dapat menyimpulkan serta mengambil nilai baik dari setiap dongeng yang dibaca. Akibat kesulitan tersebut disusunlah penelitian untuk untuk mengkaji media pembelajaran yang efektif guna menyampaikan materi menguraikan pesan dalam dongeng.

Media pembelajaran yang dapat diterapkan dengan mudah dan dinilai dapat membantu guru untuk menyampaikan materi adalah media pembelajaran komik 5 wayang. Media pembelajaran komik wayang merupakan komik dengan tampilan dan isi yang mengambil dari cerita wayang serta visualisasinya menggunakan gambar wayang, dengan hal tersebut membuat rasa ingin tahu dari siswa menjadi meningkat, dengan meningkatnya rasa ingin tahu yang ada hal tersebut dapat memungkinkan minat belajar siswa menjadi lebih tinggi. Selain itu dengan penerapan media ini dapat mengenalkan budaya wayang kulit pada anak sejak dini. Wayang sendiri diartikan sebagai sebuah karya seni yang dijadikan simbol kehidupan manusia di dunia dan mempunyai nilai estetika yang cukup tinggi. Wayang berfungsi memberikan pendidikan untuk memperkuat nilai-nilai moral kemanusiaan (Nugroho, 2021). Oleh sebab itu dengan adanya berbagai pertimbangan yang telah disampaikan maka dilakukan penelitian dengan mengembangkan media pembelajaran komik menggunakan tokoh wayang untuk menyampaikan materi menguraikan pesan dalam dongeng. Adanya gagasan tersebut penulis berharap minat belajar siswa mengenai menyampaikan materi dalam dongeng dapat ditingkatkan dan menimbulkan rasa penasaran siswa pada budaya di Indonesia khususnya wayang. B. Identifikasi Masalah Berdasarkan pemaparan latar belakang yang ada dapat diidentifikasi bahwa permasalahan yang mendasari disusunnya skripsi ini antara lain dikarenakan sulitnya memahami materi menguraikan pesan dalam dongeng dikala pembelajaran daring maupun luring. Kesulitan ini dikarenakan guru kelas III SDN 2 Lirboyo Kediri mengaplikasikan media pembelajaran langsung menggunakan buku dan papan tulis seperti proses belajar mengajar biasa dilakukan, namun pada masa pandemi ini guru lebih cenderung memanfaatkan teknologi komunikasi sebagai sarana untuk belajar dengan mendukung siswa melakukan pembelajaran jarak jauh secara mandiri yang dipantau guru melalui pesan whatsapp yang didukung komunikasi dengan orang tua wali. Selain itu pada pembelajaran tatap muka penyampaian materi hanya menggunakan buku paket atau lembar kerja siswa yang berisikan sedikit dongeng. Sedangkan pemahaman materi menguraikan pesan dalam dongeng membutuhkan banyak latihan, sehingga cara belajar seperti ini membuat siswa kurang aktif dalam proses belajar - mengajar sehingga memungkinkan siswa untuk sulit memahami materi yang disampaikan. Media pembelajaran komik wayang kulit digunakan untuk melatih fokus siswa dan menarik perhatian siswa untuk dapat menguasai materi menguraikan pesan dalam dongeng

 **Plagiarism detected: 0.08%** <https://www.researchgate.net/publication/35321...>

id: 16

pada siswa kelas III sekolah dasar. materi menguraikan pesan dalam dongeng

tentunya membutuhkan praktik langsung dan latihan secara terus - menerus agar dapat dipahami oleh siswa. Dengan penggunaan komik wayang kulit maka akan timbul rasa ingin tahu pada siswa sehingga materi penguraian pesan dalam dongeng dapat tersampaikan dengan baik. Penelitian ini dilakukan pada siswa kelas III SDN 2 Lirboyo Kota Kediri. C. Pembatasan Masalah Dari beberapa masalah yang teridentifikasi, perlu dilakukan pembatasan agar permasalahan penelitian yang hendak dipecahkan menjadi fokus dan spesifik, perlu dibatasi permasalahan sebagai berikut. 1. Subjek penelitian : Siswa kelas III 2. Objek penelitian : SDN Lirboyo 2 Kota Kediri 3. Materi yang digunakan :

 **Plagiarism detected: 1.18%** <https://www.researchgate.net/publication/35321...>

id: 17

Menguraikan pesan dalam dongeng 7 D. Rumusan Masalah 1. Bagaimana kevalidan media pembelajaran komik wayang materi menguraikan pesan dalam dongeng siswa kelas III SDN Lirboyo 2 Kota Kediri? 2. Bagaimana keefektifan media pembelajaran komik wayang materi menguraikan pesan dalam dongeng siswa kelas III SDN Lirboyo 2 Kota Kediri? 3. Bagaimana kepraktisan media pembelajaran komik wayang materi menguraikan pesan dalam dongeng siswa kelas III SDN Lirboyo 2 Kota Kediri? E. Tujuan Penelitian Secara umum, tujuan penelitian ini menghasilkan produk pengembangan berupa media komik wayang untuk menunjang pembelajaran pada materi menguraikan pesan dalam dongeng untuk siswa kelas III sekolah dasar. Tujuan umum ini dapat dijabarkan ke dalam tujuan-tujuan sebagai berikut : 1. Untuk mengetahui kevalidan media pembelajaran komik wayang materi menguraikan pesan dalam dongeng siswa kelas III SDN Lirboyo 2 Kota Kediri. 2. Untuk mengetahui keefektifan media pembelajaran komik wayang materi menguraikan pesan dalam dongeng siswa kelas III SDN Lirboyo 2 Kota Kediri. 3. Untuk mengetahui kepraktisan media pembelajaran komik wayang materi menguraikan pesan dalam dongeng siswa kelas III SDN

Lirboyo 2 Kota Kediri. F. Manfaat Penelitian Berdasarkan tujuan penelitian yang diuraikan diatas, diharapkan penelitian ini memberikan manfaat teoretis maupun praktis. Manfaat teoretis merupakan hasil penelitian bermanfaat untuk 8 mengembangkan ilmu pengetahuan. Sedangkan manfaat praktis bagi berbagai pihak untuk memperbaiki kinerja, terutama bagi guru dan siswa. Adapun manfaat penelitian dijabarkan sebagai berikut. 1. Manfaat teoritis Manfaat teoritis merupakan hasil penelitian yang bermanfaat untuk mengembangkan ilmu pengetahuan. Manfaat teoritis pada pengembangan media komik wayang terhadap materi, meringkas informasi tentang perkembangan teknologi, komunikasi, dapat menambah pengetahuan, pengalaman, dan dapat mengembangkan ilmu guna mendesain proses pembelajaran yang produktif dan inovatif serta dapat dijadikan bahan perbandingan untuk penelitian sebelumnya. 2. Manfaat Praktis Manfaat praktis pada pengembangan media komik wayang diantaranya yaitu membuat materi pelajaran lebih mudah di pahami dan siswa juga tidak merasa bosan. a. Bagi Guru Dapat menjadi acuan dalam membuat media pembelajaran berbasis komik pada materi yang akan diajarkan, meningkatkan keterampilan pengembangan pendekatan dan metode dalam proses pembelajaran yang aktif. Selain itu, juga dapat membangkitkan motivasi belajar siswa, mempermudah guru menyampaikan materi, merangsang rasa ingin tahu siswa, memusatkan perhatian siswa guna mencapai ketuntasan belajar siswa. b. Bagi Siswa Dapat meningkatkan keberanian siswa dalam bertanya, menjawab dan mengemukakan pendapat. Meningkatkan pemahaman dan kreativitas siswa sehingga, siswa menjadi 9 lebih aktif dalam proses pembelajaran, dan pembelajaran akan menjadi lebih menyenangkan. 10 BAB II KAJIAN PUSTAKA A. Kajian Teori 1. Belajar dan Pembelajaran a. Hakikat Belajar Belajar menunjukkan kegiatan yang dilakukan oleh seseorang yang disadari atau di sengaja. Kegiatan ini menunjuk pada keaktifan seseorang dalam melakukan aspek mental yang memungkinkan terjadinya perubahan pada dirinya. Dengan demikian, bisa dipahami juga bahwa suatu aktivitas belajar dikatakan baik jika intensitas keaktifan jasmani maupun mental seseorang meningkat. Sebaliknya meskipun seseorang dikatakan belajar, namun jika keaktifan jasmaniah serta mentalnya rendah berarti aktivitas belajar tersebut tidak secara nyata memahami bahwa dirinya melakukan aktivitas belajar. Ada beberapa pandangan tentang sebuah proses belajar. Menurut Suardi (2018:11),

Quotas detected: 0.18%  
"Belajar merupakan suatu perubahan dalam diri seseorang dengan adanya penguasaan pola sambutan baru berupa pemahaman, keterampilan dan sikap sebagai hasil dari proses pengalaman yang dialami". id: 19

Selain itu, Gasong (2018:14) mengemukakan bahwa belajar merupakan proses internal

 **Plagiarism detected: 0.3%** <https://core.ac.uk/download/pdf/33515871.pdf> + 9 resources! id: 19

dalam diri individu untuk memperoleh perubahan tingkah laku baik yang dapat diamati maupun yang tidak dapat diamati sebagai hasil interaksi dengan lingkungan. Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan suatu proses perubahan oleh seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku

baru berupa pemahaman, keterampilan, juga sikap sebagai hasil dari proses pengalaman dalam berinteraksi dengan lingkungan. 11 b. Hakikat Pembelajaran Dikutip dari laman

 **Plagiarism detected: 0.06%** <https://badanbahasa.kemdikbud.go.id/artikel-de...> + 2 resources! id: 20

Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia

(2023), dalam kurikulum merdeka pembelajaran pada prinsipnya merupakan pembelajaran yang menyesuaikan dengan kebutuhan, capaian, dan konteks siswa serta kondisi satuan Pendidikan sehingga implementasi bisa dilakukan secara bertahap. Pembelajaran merupakan

 **Plagiarism detected: 0.11%** <http://eprints.uny.ac.id/66355/4/4. BAB II.pdf> id: 21

upaya yang dilakukan dengan sengaja oleh pendidik yang dapat menyebabkan peserta didik melakukan kegiatan belajar.

Suardi (2018:07) mendefinisikan pembelajaran sebagai suatu proses perolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada peserta didik. Kemudian, Setiawan (2017:169) mendefinisikan pembelajaran sebagai kegiatan yang terencana dan tersusun sesuai dengan kebutuhan dari peserta didik. Berdasarkan pengertian pembelajaran diatas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran merupakan suatu upaya penyesuaian kebutuhan yang dilakukan dengan sengaja oleh pendidik secara terencana dan tersusun untuk menyampaikan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap dan kepercayaan diri pada peserta didik. 2. Pembelajaran Bahasa Indonesia a. Hakikat

 **Plagiarism detected: 0.39%** <https://www.researchgate.net/publication/35321...> + 7 resources! id: 22

Pembelajaran Bahasa Indonesia Pembelajaran Bahasa Indonesia merupakan upaya pendidik untuk mengubah perilaku peserta didik dalam berbahasa Indonesia. Perubahan tersebut dapat tercapai apabila pendidik mendidik siswa sesuai dengan tujuan pembelajaran bahasa Indonesia. Keterampilan yang diperlukan untuk belajar bahasa Indonesia antara lain mendengarkan, berbicara, membaca dan menulis (Hidayah, 2015: 193). Pelajaran bahasa Indonesia merupakan salah satu mata

12 pelajaran yang wajib diajarkan di sekolah dasar. Bahasa merupakan percakapan atau alat komunikasi dengan orang lain. Bahasa merupakan alat komunikasi salah satu ciri khas masyarakat Indonesia dan digunakan sebagai bahasa nasional. Hal inilah yang menjadi salah satu alasan mengapa bahasa Indonesia diajarkan pada semua jenjang pendidikan khususnya di sekolah dasar karena bahasa tersebut merupakan landasan dari segala kegiatan

 **Plagiarism detected: 1.36%** <https://core.ac.uk/download/pdf/33515871.pdf> + 11 resources! id: 23

pembelajaran. Pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah merupakan bagian utama dari proses pendidikan sekolah. Belajar merupakan alat utama untuk mencapai tujuan pembelajaran sebagai bagian dari proses pendidikan sekolah. Untuk mencapai tujuan tersebut, kita perlu mengetahui tujuan dan peran pembelajaran bahasa Indonesia. Tujuan pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah dasar yang harus dipahami guru sebagaimana yang dikemukakan oleh Badan Standar Nasional Pendidikan adalah sebagai berikut. 1) Berkomunikasi secara efektif dan efisien sesuai dengan etika yang berlaku, baik lisan maupun tulisan. 2) Menghargai dan bangga menggunakan bahasa Indonesia sebagai bahasa persatuan dan bahasa negara. 3) Memahami bahasa Indonesia dan menggunakannya secara tepat dan kreatif untuk berbagai keperluan. 4) Menggunakan bahasa Indonesia untuk meningkatkan kemampuan intelektual dan kematangan emosi dan sosial. 5) Menghargai dan memanfaatkan karya sastra untuk memperluas wawasan, menumbuhkan budi pekerti, dan meningkatkan pengetahuan dan keterampilan berbahasa. 6) Menghargai dan bangga terhadap sastra Indonesia sebagai khazanah budaya dan intelektual bangsa Indonesia. Menurut Farhurohman (2017:26), ruang lingkup mata pelajaran Bahasa Indonesia meliputi komponen kemampuan 13 berbahasa dan kemampuan bersastra yang meliputi aspek-aspek sebagai berikut. 1) Mendengarkan Aspek mendengar dapat berupa mendengarkan berita, petunjuk, pengumuman, perintah, suara atau bunyi, lagu, penjelasan, laporan, ceramah, pidato, dialog atau percakapan, pengumuman,

perintah, dan sebagainya yang didengarkan dengan merespons secara tepat dan menghargai hasilnya melalui kegiatan mendengarkan karya

 **Plagiarism detected: 1.01%** <https://repository.uksw.edu/bitstream/12345678...> id: 24

sastra berupa dongeng, cerita anak, cerita rakyat, cerita binatang, puisi anak, lirik lagu, lagu anak-anak dan dengan menonton drama anak. 2) Berbicara Aspek berbicara meliputi mengungkapkan gagasan serta perasaan, menyampaikan sambutan, dialog, pesan, pengalaman, suatu proses, menceritakan diri sendiri, teman, keluarga, masyarakat, benda, tanaman, binatang, pengalaman, gambar tunggal, gambar seri, kegiatan sehari-hari. 3) Membaca Aspek membaca meliputi membaca huruf, suku kata, kata, kalimat, paragraf, berbagai teks bacaan, denah, petunjuk, tata tertib, pengumuman, kamus, ensiklopedia serta mengapresiasi serta berekspresi sastra melalui kegiatan membaca hasil sastra berupa dongeng, cerita anak-anak, cerita rakyat. 4) Menulis Aspek menulis meliputi menulis karangan naratif dan non naratif dengan tulisan yang rapi dan jelas, memperhatikan tujuan dan keberagaman pembaca, menggunakan ejaan dan tanda baca, serta kosa kata yang tepat menggunakan kalimat sederhana dan majemuk serta mengevaluasi dan mengungkapkan karya sastra melalui kegiatan membaca dan menulis produk sastra berupa cerita dan puisi.

14 Pembelajaran bahasa Indonesia mempunyai peranan yang sangat penting dalam membentuk kebiasaan, sikap, dan kemampuan peserta didik untuk tahap perkembangan selanjutnya. Selain itu, pembelajaran harus bisa membantu peserta didik dalam pengembangan kemampuan berbahasa di lingkungannya, bukan hanya untuk berkomunikasi, tetapi juga untuk menyerap berbagai nilai serta pengetahuan yang dipelajarinya. Melalui bahasa, peserta didik mampu mempelajari berbagai cabang ilmu lain. b. Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar Kompetensi inti yang digunakan yaitu KI

 **Plagiarism detected: 0.2%** <https://www.researchgate.net/publication/37107...> + 2 resources! id: 25

3 Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah dan di tempat bermain. Kompetensi dasar kelas 3 SD yang diambil yaitu KD

3.8 Menguraikan pesan dalam dongeng yang disajikan secara lisan, tulis, dan visual dengan tujuan kesenangan yang disajikan dalam tabel sebagai berikut. Tabel 2.1 Kompetensi Dasar dan Indikator Kompetensi Dasar Indikator 3.8 Menguraikan pesan dalam dongeng yang disajikan secara lisan, tulis, dan visual dengan tujuan untuk kesenangan

3.8.1 Mengidentifikasi pesan yang ada dalam dongeng 3.8.2 Menjelaskan pesan yang ada dalam dongeng 3.8.3 Menyimpulkan pesan yang ada dalam dongeng 15 3.

Plagiarism detected: 0.35% <https://media.neliti.com/media/publications/271...> + 18 resources! id: 27

Media Pembelajaran a. Pengertian Media Pembelajaran Media merupakan salah satu alat bantu yang digunakan untuk memudahkan pekerjaan. Media juga dapat diartikan sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan, merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa, sehingga dapat mendorong siswa untuk terlibat dalam proses pembelajaran. Menurut Hasan, dkk (2021:29),

Quotes detected: 0.27% id: 28

"media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang digunakan sebagai perantara atau penghubung dari pemberi informasi yaitu guru kepada penerima informasi atau siswa yang bertujuan untuk menstimulus para siswa agar termotivasi serta bisa mengikuti proses pembelajaran secara utuh dan bermakna".

Plagiarism detected: 0.49% <https://www.researchgate.net/publication/35321...> + 14 resources! id: 29

Sedangkan, Nurrita (2018:174) menjelaskan bahwa media pembelajaran adalah suatu alat yang dapat menunjang proses belajar mengajar sehingga makna pesan yang ingin disampaikan menjadi lebih jelas dan tujuan pendidikan atau pembelajaran dapat tercapai dengan efektif dan efisien. Berdasarkan pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah sesuatu yang dapat menunjang proses belajar mengajar berfungsi sebagai perantara antara guru dan siswa dengan tujuan untuk merangsang siswa agar mengikuti proses pembelajaran dengan

baik dan efektif. b. Fungsi

Plagiarism detected: 0.61% <https://media.neliti.com/media/publications/271...> + 7 resources! id: 30

Media Pembelajaran Dalam proses pembelajaran, media pembelajaran memiliki beberapa fungsi. Wina Sanjaya dalam Aghni (2018:100) menjabarkan beberapa fungsi tersebut dalam beberapa jenis yaitu: 1) Fungsi komunikatif. Media pembelajaran digunakan untuk memudahkan komunikasi antara penyampai pesan dan penerima pesan. 2) Fungsi Motivasi Dengan menggunakan media pembelajaran diharapkan siswa akan lebih termotivasi dalam belajar. Dengan demikian, pengembangan materi pembelajaran tidak hanya mengandung unsur seni saja tetapi juga menciptakan kondisi bagi siswa untuk memahami mata pelajaran sehingga meningkatkan minat belajar. 3) Fungsi Kebermaknaan Melalui penggunaan media pembelajaran tidak

dapat meningkatkan penambahan informasi berupa data dan fakta serta mengembangkan aspek kognitif tingkat rendah tetapi juga dapat meningkatkan kemampuan menganalisis dan mencipta aspek kognitif tingkat tinggi siswa. Selanjutnya dapat meningkatkan aspek sikap dan keterampilan tertentu.

Plagiarism detected: 0.32% <https://media.neliti.com/media/publications/271...> id: 31

4) Fungsi Penyesuaian Persepsi Melalui pemanfaatan media pembelajaran, diharapkan dapat menyamakan persepsi setiap siswa, sehingga setiap siswa memiliki pandangan yang sama terhadap informasi yang disuguhkan. 5) Fungsi Individualitas Pemanfaatan media pembelajaran berfungsi untuk dapat melayani kebutuhan setiap individu yang memiliki minat dan gaya belajar yang berbeda.

c. Macam-Macam Media Pembelajaran Ada berbagai macam media pembelajaran, dalam kegiatan pembelajaran guru dapat memilih dan menentukan media pembelajaran yang cocok sesuai dengan materi yang disampaikan.

Plagiarism detected: 0.41% [http://eprints.umsida.ac.id/1257/1/ICT Jenis me...](http://eprints.umsida.ac.id/1257/1/ICT%20Jenis%20me...) id: 32

Media belajar dibagi menjadi 3, yaitu. 1) Media visual Media visual merupakan suatu alat atau sumber pembelajaran yang berisi pesan, informasi khususnya topik yang disajikan secara menarik dan kreatif serta diterapkan 17 secara visual. Oleh karena itu, masyarakat umum tidak bisa menggunakan media visual ini, atau lebih tepatnya penyandang tunanetra tidak bisa menggunakan media ini. Karena media ini hanya

bisa digunakan secara visual. Contoh media visual adalah: gambar atau foto, peta konsep, diagram, bagan, dan poster.

Plagiarism detected: 0.92% <https://media.neliti.com/media/publications/271...> + 8 resources! id: 33

2) Media audio Media audio atau media dengar adalah salah satu jenis media pembelajaran yang berisi pesan-pesan atau materi pembelajaran yang disajikan secara menarik dan kreatif serta diterapkan hanya melalui pendengaran karena media ini hanya memiliki audio saja. Contoh materi audio: radio, alat perekam, dan laboratorium bahasa. 3) Media audio visual Media audio visual merupakan jenis media pembelajaran yang berisikan pesan atau materi pelajaran yang dibuat secara menarik dan kreatif dengan menggunakan indra pendengaran dan penglihatan. Media ini berupa suara dan gambar. Media audio visual dibagi menjadi 2 sebagai berikut. a) Audio visual murni, yaitu baik unsur suara maupun unsur gambar berasal dari satu sumber seperti televisi, video kaset, film bersuara. b) Audio visual tidak murni, yaitu unsur suara dan unsur gambarnya berasal dari sumber yang berbeda seperti film bingkai suara.

4. Media Komik Wayang a. Komik 1) Pengertian Komik Menurut Riwanto (2019:15), komik adalah suatu susunan gambar dengan urutan tertentu termasuk tokoh-tokoh dalam 18 rangkaian cerita untuk menghadirkan unsur hiburan dalam menyampaikan pesan. Daryanto (2013:127) juga mengartikan

Plagiarism detected: 0.3% <https://media.neliti.com/media/publications/271...> + 3 resources! id: 34

komik sebagai suatu bentuk animasi yang mengungkapkan tokoh-tokoh dan mengembangkan suatu cerita dalam suatu urutan yang berkaitan erat dengan gambar dan dirancang untuk menghibur pembacanya. Urutannya terkait erat dengan gambar dan dirancang untuk menghibur pembaca. Berdasarkan pengertian di atas, dapat disimpulkan bahwa komik

adalah suatu susunan gambar yang berurutan termasuk tokoh-tokoh yang mempunyai kepribadian yang berbeda-beda untuk melaksanakan rangkaian cerita guna menyampaikan suatu pesan sekaligus menghadirkan unsur hiburan bagi pembacanya. 2) Macam-Macam Komik Dikutip dari laman Gramedia blog, komik memiliki berbagai macam yaitu sebagai berikut. a) Komik Strip Komik jenis ini disebut juga dengan sebutan komik potong karena hanya berisi beberapa panel. Tepatnya hanya dibuat 3 hingga 6 panel. Ada banyak komik serupa di media online yang bisa dibaca hanya dalam beberapa menit sebab cerita yang disampaikan tidak berat. b) Komik buku Komik dapat memiliki hingga ratusan panel. Banyaknya panel dalam komik ini disebabkan oleh narasi yang lebih kompleks. Jadi perlu banyak panel untuk mendeskripsikan ceritanya. Komik dapat diproduksi dalam banyak seri dan mampu memuat hingga puluhan seri

dalam satu jenis komik. Meskipun ada komik yang berlangsung 19 selamanya hingga seolah tak pernah berakhir, ada juga komik yang hanya berakhir di satu buku. c) Komik Humor dan Petualangan Komik humor dan petualangan banyak diminati oleh anak-anak karena komik jenis ini menghadirkan humor bagi anak-anak, baik dari dialog-dialognya yang seringkali lucu. Sementara itu, komik petualangan seringkali menceritakan peseteruan antara tokoh protagonis dan antagonis. Petualangan

luar biasa berupa pencarian, pertahanan, pertarungan atau aksi lainnya termasuk dalam kategori

**Plagiarism detected: 0.18%** <https://www.gramedia.com/literasi/jenis-komik/> id: 36

petualangan. Komik petualangan seringkali diakhiri dengan kemenangan protagonis dan kekalahan antagonis. d) Komik biografi dan Ilmiah Komik biografi sering kali menceritakan kisah seorang tokoh legendaris yang

sepanjang hidupnya menjalani kehidupan yang patut diteladani. Kisah hidup tokoh ditampilkan melalui gambar-gambar yang menceritakan sebuah kisah. Sedangkan komik ilmiah bercerita tentang

**Plagiarism detected: 0.34%** <https://www.gramedia.com/literasi/jenis-komik/> id: 37

penemuan ilmiah. Gaya penulisan komik seringkali merupakan kombinasi antara ilmiah dan penceritaan. Contoh komik yang menggabungkan komik dan cerita antara lain penemuan listrik, penemuan cahaya, penemuan telepon, dan lain-lain. e) Komik Edukasi Komik edukasi bertemakan tentang informasi suatu hal yang biasanya sangat bersifat informatif karena memang bertujuan memberi tahu

tentang suatu pengetahuan. 20 f) Komik Promisi (Iklan) Komik dibuat dengan tujuan untuk mempromosikan produk atau jasa. Tentu saja iklan yang dibuat dengan komik disajikan sebagai gambar visual yang berurutan, namun komik mencakup iklan barang dan jasa. Tujuannya agar pembeli atau pengguna jasa mengetahui cara menggunakan produk atau jasa tersebut. Banyak orang menggunakan komik untuk mempromosikan produknya. g) Komik Wayang Komik wayang diciptakan untuk melestarikan kebudayaan Indonesia khususnya kebudayaan Jawa yang dikaitkan

**Plagiarism detected: 0.4%** <https://www.gramedia.com/literasi/jenis-komik/> id: 38

dengan dunia pewayangan. Cerita diciptakan seputar wayang seperti Mahabharata, Ramayana, Punakawan, dan sebagainya. h) Komik Silat Komik silat berkisah tentang pertarungan antar jagoan silat. Genrenya termasuk petualangan. Kebanyakan ditandai dengan banyaknya adegan laga. Contoh dari komik ini seperti Naruto, One Piece, Dragon Ball dan lain sebagainya. i) Komik Tahunan Komik tahunan muncul setahun sekali. Karena muncul atau

terbit hanya setahun sekali, umumnya komik ini menjadi yang kita nantikan. Komik tahunan memiliki kualitas dan kesan yang tinggi sehingga hanya terbit setahun sekali. j) Komik Online Komik online terus diterbitkan

**Plagiarism detected: 0.33%** <https://www.gramedia.com/literasi/jenis-komik/> id: 39

di media online. Akses komik online melalui koneksi internet dan memang sempat dimuat di website yang memuat komik online. Perkembangan teknologi saat ini membantu para pembaca 21 komik membaca dimana saja dan kapan saja hanya dengan smartphone dan menikmati komik secara online. 3) Fungsi Komik Komik memiliki

beberapa fungsi bagi pembacanya. Dikutip dari Pengajar.co.id (2023), fungsi komik yaitu sebagai berikut. a) Sebagai sarana memberi informasi dan edukasi. b) Media yang dapat menghibur bagi pembaca. c) Melakukan pengungkapan ekspresi atau pesan Penulisan kepada khalayak ramai. b. Wayang 1) Pengertian Wayang Wayang diartikan sebagai bayangan yang tidak jelas atau samar-samar, bergerak kesana kemari. Bayangan yang samar tersebut diartikan sebagai gambaran perwatakan manusia dalam sebuah pertunjukan (Anggoro, 2018:124). selain itu, dikutip dari BAMAI UMA (2022), wayang merupakan teater boneka tradisional yang awalnya ditemukan dalam budaya Jawa yang dimainkan oleh seorang dalang. Dalam bahasa Jawa, istilah wayang berarti bayangan atau imajinasi. Dikutip juga dari seputarpengetahuan.co.id (2020), wayang merupakan

**Plagiarism detected: 0.29%** <https://www.seputarpengetahuan.co.id/2020/10...> id: 40

boneka untuk meniru orang, yang dibuat dari pahatan kulit atau kayu dan digunakan untuk menampilkan tokoh dalam sebuah pertunjukan drama tradisional. Pemain wayang dikenal dengan istilah dalang. Biasanya wayang diciptakan sesuai dengan watak, sifat, dan perilaku yang dimiliki oleh suatu tokoh.

Berdasarkan pengertian di atas, dapat disimpulkan bahwa wayang adalah suatu bayangan atau imajinasi untuk menampilkan tokoh sebagai gambaran dari perwatakan manusia dalam sebuah pertunjukan budaya Jawa. 22 2) Macam-Macam Wayang Dikutip dari BAMAI UMA (2022), terdapat 5 macam wayang yang populer di Indonesia.

a) Wayang Kulit Pada tanggal 7 November 2003, UNESCO menetapkan wayang kulit, sebuah teater wayang kulit dari Indonesia, sebagai Masterpiece of the oral and Intangible Heritage of Humanity. Wayang kulit berbentuk pipih serta terbuat dari kulit kerbau atau kambing. Selain itu, lengan dan kaki bisa digerakkan. di Bali serta Jawa, pertunjukan wayang kulit sering kali melibatkan cerita religi, cerita rakyat, serta cerita tentang mitos. b) Wayang Golek Wayang golek merupakan hasil pengembangan teater bayangan dan memiliki keterbatasan jam sehingga dapat dipentaskan siang dan malam. Wayang populer di Jawa Barat ini merupakan patung kayu tiga dimensi yang berdialog dalam bahasa Sunda. Ada dua jenis wayang golek yaitu wayang golek pipih dan wayang golek purwa. Secara umum cerita yang disajikan diambil dari kitab Mahabarata dan Ramayana, serta religi. c) Wayang Orang Wayang orang juga dikenal sebagai wayang wong yang menggunakan manusia untuk memerankan tokoh berdasarkan cerita wayang tradisional. Wayang orang awalnya merupakan hiburan bagi kalangan bangsawan. Seiring berjalannya waktu, wayang menjadi salah satu bentuk kesenian yang populer dengan cerita-cerita yang sering ditampilkan, antara lain Mahabrata dan Ramayana yang mengandung pesan moral serta cerita Smaradahana. 23 d) Wayang Beber Wayang beber disebut juga sebagai jenis wayang tertua di Indonesia. Pertama kali dikenal di Indonesia pada masa kerajaan Jenggala sekitar tahun 1223 Masehi. Wayang beber berbentuk lembaran atau beberan yang terbuat dari kain atau kulit sapi, dan dibentuk menjadi suatu tokoh wayang. Jika tidak dimainkan, wayang ini bisa digulung. Pertunjukan wayang beber dilakukan dengan cara membuka atau membentangkan layar atau kertas yang berbentuk gambar. e) Wayang Klitik Wayang klitik mempunyai bentuk yang mirip dengan wayang kulit. Hanya saja, wayang jenis ini menggunakan media kayu dalam pembuatannya. Kata klitik dalam wayang berasal dari suara sentuhan kayu saat wayang digerakkan atau saat terjadi adegan perkelahian. Wayang ini menggunakan cerita yang berasal dari kerajaankerajaan di Jawa Timur seperti Kerajaan Jenggala, Kediri, hingga Majapahit. Damarwulan adalah cerita yang paling populer. 3) Fungsi Wayang Dikutip dari seputarpengetahuan.co.id (2020), wayang memiliki fungsi sebagai berikut. a)

**Plagiarism detected: 0.32%** <https://www.seputarpengetahuan.co.id/2020/10...> id: 41

Sebagai wadah untuk melestarikan budaya daerah serta cerita tradisional. b) Sebagai penggambaran antara dua kelompok yang berbeda yaitu kelompok dengan watak yang baik dan kelompok dengan watak buruk. c) Sebagai salah satu cara untuk merangsang semangat sosial, pertunjukan wayang sering diadakan secara besar-besaran dan mengumpulkan banyak

orang. 24 d) Sebagai sarana hiburan bagi orang-orang serta sarana pendidikan karakter karena memberikan

merupakan salah satu bentuk sumber belajar yang dapat membantu siswa, menggantikan posisi guru dalam kegiatan pembelajaran di dalam dan di luar kelas. Komik dapat digunakan dalam pembelajaran dua arah, khususnya sebagai alat bantu mengajar dan alat bantu belajar yang dapat digunakan sendiri oleh siswa. Penyampaian pesan pendidikan melalui komik dapat membangkitkan minat belajar siswa. Soejono Trimo yang dikutip oleh Sukma Putri & Yuniarti (2009)

) berpendapat bahwa komik mempunyai ciri khas yang memungkinkan dapat menarik perhatian orang-orang tertentu, baik lintas pendidikan, sosial ekonomi, pendidikan, dan lain-lain. Komik dalam berbagai hal dapat digunakan untuk menyampaikan pesan dalam berbagai disiplin ilmu, dan karena tampilannya yang menarik, bentuk komik tersebut seringkali mendapat penafsiran serius lebih dari sekedar hiburan. Media komik pada hakikatnya membantu memotivasi siswa untuk membangkitkan minat belajarnya. Membantu anak mengembangkan kemampuan berbahasa, aktivitas seni dan ekspresi kreatif dalam bercerita, drama, membaca, menulis, menggambar, melukis serta membantu mereka menafsirkan dan mengingat isi buku pelajaran yang dibaca di sekolah. Komik

wayang merupakan media yang menyenangkan untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Selain untuk mengajarkan kebudayaan Indonesia juga dapat dikembangkan sebagai bahan pembelajaran yang sesuai dengan materi pembelajaran yang akan dipelajari. Pada dasarnya masyarakat

hanya mengetahui wayang dari cerita atau legenda Jawa. Namun seiring berkembangnya zaman, wayang dapat dijadikan sebagai salah satu metode pembelajaran yang 25 mendidik dan efektif dengan berbagai cara mengemas yang berbeda-beda serta membangkitkan minat belajar siswa, salah satunya adalah dalam bentuk komik. Komik wayang dapat dibuat dengan bahan sederhana. Guru dapat membuat cerita yang menarik perhatian siswa terhadap isi pelajaran. Komik wayang merupakan sebuah inovasi baru dalam dunia pendidikan, khususnya digunakan sebagai sarana pembelajaran yang menyenangkan. Komik wayang dapat dijadikan alternatif oleh guru sebagai sarana pembelajaran untuk meningkatkan minat dan hasil belajar siswa terhadap pembelajaran yang akan dilaksanakan. B. Penerapan Media Komik Wayang Terhadap

Materi Menguraikan Pesan Dalam Dongeng Materi menguraikan pesan dalam dongeng materi yang diajarkan pada siswa kelas 3 sekolah dasar yang masuk pada tema 2 sub tema 2. Materi menguraikan pesan dalam dongeng pada pembelajaran ini disajikan secara lisan, tulisan, dan visual agar menarik minat siswa sebagai pembaca. Materi menguraikan pesan dalam dongeng

merupakan bagian dari pelajaran bahasa Indonesia. Dongeng sendiri memiliki beberapa arti menurut para ahli. Beberapa pendapat para ahli mengenai arti dari dongeng antara lain sebagai berikut. 1. Dongeng merupakan kisah atau cerita yang disampaikan oleh pengarang yang berisikan cerita prosa rakyat yang tidak benar - benar terjadi. Dongeng diciptakan agar menjadi hiburan pembaca (Rukiyah, 2018). 2. Dongeng adalah suatu seni yang dimanfaatkan untuk menarasikan suatu cerita dalam bentuk kalimat prosa yang disusun untuk disampaikan pada pendengarnya (Nuryanto, 2015) 3. Dongeng dapat diartikan sebagai upaya yang dilakukan penulis untuk menyampaikan pikiran dan perasaan dalam bentuk fantasi sehingga diharapkan pembaca dapat mengambil pesan yang tersirat (Puspitasari et al., 2018). Berbagai definisi dongeng dikatakan oleh para ahli, sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa dongeng merupakan cerita atau kisah dalam bentuk prosa yang belum tentu kebenarannya namun memiliki pesan tersirat untuk disampaikan pada pembaca. Dongeng sendiri dibedakan menjadi berbagai jenis antara lain sebagai berikut. 1. Mite merupakan dongeng yang menceritakan tentang dewa - dewa atau makhluk halus, mite sendiri berisikan tentang kepercayaan animisme (Hanafi, 2017). 2. Legenda adalah sebuah dongeng yang kebenarannya bisa dipertimbangkan karena ditemukan bukti berupa artefak yang ada hingga saat ini, sehingga legenda dapat dikatakan sebagai cerita masa lampau yang dipercaya secara turun - temurun (Rakhman et al., 2021) 3. Fabel memiliki arti sebuah dongeng yang tokoh utamanya adalah hewan yang memiliki sifat layaknya manusia (Rakhman et al., 2021) 4. Parabel ialah sebuah dongeng yang berisi nilai - nilai pendidikan didalamnya (Rakhman et al., 2021) 5. Sage adalah dongeng yang berisi cerita - cerita bersejarah (Rakhman et al., 2021) 6. Jenaka merupakan dongeng dari cerita orang - orang yang terdengar lucu dan menghibur, namun dongeng jenaka sering melebihi - lebihkan dan memandang lucu kebodohan orang lain (Tilami, 2014) Dalam pengembangan media pembelajaran komik wayang jenis dongeng yang digunakan yaitu sage. Sage merupakan sebuah cerita yang berkembang secara lisan dari waktu ke waktu yang didasarkan atas tradisi maupun sejarah yang keakuratannya tidak dapat diidentifikasi. Definisi serta macam - macam dongeng yang ada tentunya menarik untuk dibahas. Pesan yang tersirat dalam dongeng tentunya berguna untuk diterapkan di masa depan oleh pembaca atau siswa sehingga materi menguraikan pesan dalam dongeng penting untuk disampaikan dan dikuasi oleh siswa. Oleh karena itu untuk menarik perhatian siswa dalam pembelajaran materi ini dibutuhkan inovasi yang menggugah dan menarik perhatian siswa. Dengan adanya inovasi komik wayang tentunya dapat menarik perhatian serta minat siswa untuk membaca dan meresapi serta menemukan menguraikan pesan yang ada dalam dongeng. Pembelajaran dengan media komik sendiri memiliki manfaat yang menurut Zuhrowati et al. (2018) manfaat media pembelajaran dengan menggunakan komik dapat menyalurkan energi positif pada siswa karena adanya berbagai macam gambar dapat mendorong siswa untuk fokus dan melatih imajinasinya, selain itu juga membantu siswa untuk berpikir kritis dalam menanggapi permasalahan yang timbul di kelas. Manfaat komik tersebut apabila digabungkan dengan wayang yang tentunya memiliki banyak cerita yang dapat diambil sebagai pelajaran sangat cocok dimanfaatkan untuk menyampaikan materi menguraikan pesan dalam dongeng. Setyani et al., (2019) menyampaikan bahwa wayang merupakan kesenian tradisional yang memiliki cerita dengan banyak pesan yang dapat diambil. Wayang sendiri menjadi kurang terkenal akibat semakin majunya teknologi. Dengan penggabungan komik dan cerita wayang tentu saja akan menambah daya tarik siswa dalam membaca. Wayang sendiri memiliki manfaat untuk menyampaikan informasi, sebagai media pembelajaran dan media pendidikan. Manfaat wayang dalam media pendidikan antara lain 28 melatih siswa untuk lebih termotivasi untuk belajar karena belajar menjadi lebih menyenangkan. Banyaknya manfaat dari komik serta wayang tentu saja sangat mendukung adanya penerapan media komik wayang dalam menyampaikan materi pembelajaran. Menariknya, komik dengan cerita wayang sebagai budaya yang memiliki sejuta pesan tersirat tentu saja akan efektif untuk diaplikasikan menjadi media pembelajaran, mengingat menguraikan pesan merupakan materi yang harus diajarkan secara berulang dan penuh dengan latihan maka fokus siswa dalam membaca tentu saja dibutuhkan. Dengan adanya komik wayang ini maka materi menguraikan pesan dalam dongeng diyakini dapat tersampaikan dengan baik. C. Penelitian Terdahulu 1. Penelitian dilakukan oleh Nurul Hidayah (2017) dengan judul

"Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas Iv Mi Nurul Hidayah Roworejo Negerikaton Pesawaran".

Penelitian ini menghasilkan hasil yang layak berdasarkan hasil validasi, selain itu penelitian ini juga meningkatkan respon peserta didik terhadap media pembelajaran berbasis komik pada mata pelajaran ilmu

Quotes detected: 0.08% id: 46

"Pengembangan Media Komik Berbasis Pendidikan Karakter Pada Pembelajaran Tematik-Integratif Kelas Iv Sd".

Penelitian menghasilkan beberapa hasil yang mendukung diterapkannya media komik diantaranya sebagai berikut. 29 a. Berdasarkan hasil validasi seluruh aspek komik memperoleh penialain sangat baik yang membuktikan bahwa penerapan media tersebut valid dan layak untuk dipergunakan dalam pembelajaran. b. Media komik berbasis karakter mampu meningkatkan karakter disiplin dan tanggung jawab siswa karena hasil observasi menunjukkan presentasi karakter disiplin dan tanggung jawab mengalami peningkatan. Dengan adanya hasil yang baik dan positif tersebut guna meningkatkan minat belajar peserta didik haruslah dibuat media yang sama untuk menyampaikan materi pembelajaran pada tema yang lain. 3. Penelitian dilakukan oleh Saraswati et al., (2019) dengan judul

Quotes detected: 0.04% id: 47

"Pemanfaatan Wayang sebagai Media Pembelajaran"

Plagiarism detected: 0.13% <https://proceeding.unindra.ac.id/index.php/DPN...> id: 48

. Penelitian tersebut menghasilkan hasil berupa media wayang mendapatkan respon positif jika diterapkan sebagai media pembelajaran. Hasil uji coba produk

menghasilkan presentasi yang baik seperti pada aspek kevalidan produk mendapatkan presentase 85,35%, kepraktisan produk mendapatkan presentase 89%, keefektifan produk 93,2%, dan kemenarikan produk 88,15%. Menggunakan media pembelajaran wayang dapat menjadikan peserta didik belajar mengenai pendidikan karakter dari cerita yang disampaikan. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa wayang dapat dijadikan sebagai media transfer of knowledge sekaligus media untuk transfer of value. 4. Penelitian dilakukan oleh Oktaviani dan wiyanto (2014) dengan judul "

Plagiarism detected: 0.11% <http://lib.unnes.ac.id/28827/1/4401412015.pdf> + 4 resources! id: 49

Pengembangan Media Gayanghetum (Gambar Wayang Hewan Dan Tumbuhan) Dalam Pembelajaran Tematik Terintegrasi Kelas Iv Sd

" dari penelitian tersebut diketahui bahwa media wayang yang dikembangkan layak digunakan dalam 30 pembelajaran tematik terintegrasi siswa SD Kelas IV. Media ini efektif digunakan dalam proses pembelajaran karena berdasarkan uji validator dan guru mendapatkan nilai 90%, kelayakan materi dari validator sebesar 88,33%, sedangkan kelayakan materi diperoleh presentase sebesar 89,16%, serta 91,48% diperoleh dari angket siswa. 5. Penelitian dilakukan oleh Nugraheni (2017) dengan judul "Penerapan Media Komik Pada Pembelajaran Matematika Di Sekolah Dasar" dengan hasil bahwa komik yang digunakan sebagai media pendidikan dapat menarik minat baca siswa, berpikir kritis, dan menanamkan nilai karakter yang positif, dapat memotivasi siswa untuk belajar dan bersemangat untuk mempelajari mata pelajaran matematika yang terlihat sulit dan tidak menyenangkan. Hal tersebut dapat meningkatkan antusias belajar siswa hingga akhirnya

Plagiarism detected: 0.66% <https://www.researchgate.net/publication/35321...> + 3 resources! id: 50

meningkatkan hasil belajar siswa 31 Rumusan masalah 1. Bagaimana validitas media pembelajaran komik wayang materi menguraikan pesan dalam dongeng siswa kelas III SDN Lirboyo 2 Kota Kediri? 2. Bagaimana keefektifan media pembelajaran komik wayang materi menguraikan pesan dalam dongeng siswa kelas III SDN Lirboyo 2 Kota Kediri? 3. Bagaimana kepraktisan media pembelajaran komik wayang materi menguraikan pesan dalam dongeng siswa kelas III SDN Lirboyo 2 Kota Kediri? D. Kerangka Berfikir Teori Konsep : 1. Hakikat media pembelajaran 2. Hakikat media pembelajaran komik wayang 3. Penerapan Media Komik Wayang Terhadap Materi Menguraikan Pesan Dalam Dongeng

Penelitian terdahulu : 1. Peneliti : Nurul Hidayah (2017) Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas Iv Mi Nurul Hidayah Roworejo Negerikaton Pesawaran 2. Peneliti : Saputro dan Soeharto (2015) Judul : Pengembangan Media Komik Berbasis Pendidikan Karakter Pada Pembelajaran Tematik- Integratif Kelas Iv Sd 3. Peneliti

Plagiarism detected: 0.24% <https://proceeding.unindra.ac.id/index.php/DPN...> + 5 resources! id: 51

Saraswati et al (2019) Judul : Pemanfaatan Wayang sebagai Media Pembelajaran 4. Peneliti Oktaviani dan Wijayanto (2014) Judul : Pengembangan Media Gayanghetum (Gambar Wayang Hewan Dan Tumbuhan) Dalam Pembelajaran Tematik Terintegrasi Kelas Iv Sd

5. Peneliti Nugraheni (2017) Judul : Penerapan Media Komik Pada Pembelajaran Matematika Di Sekolah Dasar Tujuan Penelitian 1. Untuk mengetahui validitas media pembelajaran komik wayang

Plagiarism detected: 0.36% <https://www.researchgate.net/publication/35321...> id: 52

materi menguraikan pesan dalam dongeng siswa kelas III SDN Lirboyo 2 Kota Kediri. 2. Untuk mengetahui keefektifan media pembelajaran komik wayang materi menguraikan pesan dalam dongeng siswa kelas III SDN Lirboyo 2 Kota Kediri. 3. Untuk mengetahui kepraktisan media pembelajaran komik wayang materi menguraikan pesan dalam dongeng siswa kelas III SDN

Lirboyo 2 Kota Kediri. Pengembangan Model ADDIE Analysis, Development, Design, Implementation, Evaluation 32 BAB III METODE PENGEMBANGAN A. Model Pengembangan Metode pengembangan yang akan digunakan pada penelitian ini merupakan

Plagiarism detected: 0.19% <https://www.researchgate.net/publication/35321...> + 2 resources! id: 53

metode penelitian dan pengembangan Research and development (R&D). Zakariah et al. (2020) menjelaskann definisi dari Research and development (R&D) adalah suatu metode penelitian dan pengembangan yang digunakan

dengan tujuan menguji suatu produk perihal keefektifan produk tersebut hingga akhirnya dapat menghasilkan produk. Penelian sendiri memiliki arti suatu kegiatan ilmiah yang mengikuti norma tertentu sesuai ketentuan yang ada. Sedangkan pengembangan adalah suatu peningkatan atau penambahan kuantitas atau kualitasa suatu objek atau produk. Seels and Richey (1994) dalam Rayanto dan Sugianti (2020) menyatakan definisi Research and development (R&D) sebagai berikut. "

Plagiarism detected: 0.08% <https://maglearning.id/2021/03/03/definisi-teknol...> id: 54

Instructional technology is the theory and practice of design development, utilization, and evaluation od process and resources of learning" Ungkapan tersebut mengartikan bahwa

Plagiarism detected: 0.1% <https://www.researchgate.net/publication/36319...> + 3 resources! id: 55

teknologi pembelajaran merupakan teori dan praktek dalam desain, pengembangan, pemanfaatan, pengelolaan dan penilaian proses

serta sumber belajar yang berinteraksi satu sama lain. Yusuf (2021) mengutarakan bahwa metode penelitian

pengembangan inisiatif mengacu pada model ADDIE. ADDIE merupakan model prosedural sederhana serta mudah untuk melakukan pengembangan bahan ajar dan pelatihan jangka pendek ataupun berkesinambungan. Langkah yang dapat diterapkan untuk metode ADDIE ini adalah Analisis, Desain, Development, Implementation serta Evaluasi. Rayanto dan Sugianti (2020) menambahkan bahwa ADDIE merupakan pendekatan yang berfokus pada analisa komponen yang dimiliki saling 33 berinteraksi satu sama lain. Fase saling berinteraksi model ADDIE disajikan dalam diagram berikut. Gambar 3. 1 Fase Model ADDIE Sumber Rayanto dan Sugianti (2020) B. Prosedur Pengembangan Pembentukan produk tentunya membutuhkan langkah - langkah tertentu yang harus ditempuh oleh peneliti. Pada penelitian ini prosedur pengembangan mengacu pada model ADDIE. Oleh karena hal tersebut maka langkah - langkah prosedur pengembangan antara lain sebagai berikut. 1. Tahap analisis (Analysis) Tahap analisis memiliki aktifitas rancangan objektif yang terdiri dari beberapa fase. Fase - fase tersebut antara lain seperti isi, pembelajaran, kebutuhan instruksional, dan hasil instruksional (Rayanto dan Sugianti, 2020). Pada tahap analisis sendiri berdasarkan pribadi (2009) terdiri dari 2 tahap. 2 tahap tersebut diantaranya adalah sebagai berikut. a. Analisis Kinerja Tahap analisis kinerja merupakan tahap untuk mengetahui kinerja guru dalam proses

 Plagiarism detected: **0.07%** <https://www.researchgate.net/publication/35321...> id: **56**

pembelajaran pada materi menguraikan pesan dalam dongeng siswa kelas III

yang dilakukan di SDN Lirboyo 2 Kota Kediri. Pada tahap ini dilakukan observasi dan wawancara. 34 Teknik observasi digunakan untuk mengetahui proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru. Diketahui bahwa dalam proses pembelajaran guru hanya menyediakan lembar kerja siswa minim bacaan dongeng dan saat proses pembelajaran belum didampingi dengan media yang menarik. Hal tersebut mengakibatkan siswa masih kesulitan dalam menerapkan

 Plagiarism detected: **0.19%** <https://www.researchgate.net/publication/35321...> + 2 resources! id: **57**

materi menguraikan pesan dalam dongeng. Teknik wawancara digunakan untuk mengetahui hasil belajar siswa setelah guru mengajar. Diketahui bahwa hasil belajar siswa pada materi menguraikan pesan dalam dongeng

kurang maksimal karena ada beberapa siswa yang masih belum mencapai nilai KKM. b. Analisis Kebutuhan Pribadi (2009) menyatakan bahwa analisis kebutuhan merupakan langkah - langkah yang dilaksanakan untuk mengetahui kompetensi yang perlu dipelajari oleh siswa guna meningkatkan proses belajar, sehingga dapat diketahui hal apa saja yang harus dikembangkan untuk meningkatkan proses belajar. Tahap ini memerlukan wawancara dengan guru kelas III SDN Lirboyo 2 tentang masalah atau kendala apasaja yang mungkin dialami siswa selama penyampaian materi mengungkapkan pesan dalam dongeng, dengan diketahuinya kendala yang ada maka dapat ditemukan solusi yang tepat guna mengatasi kendala tersebut. Solusi tersebut nantinya akan digunakan sebagai landasan guna melakukan pengembangan media pembelajaran yang dapat menarik minat peserta didik untuk mempelajari materi menguraikan pesan dalam dongeng. Media yang dapat diterapkan untuk menarik minat dan perhatian peserta didik adalah penerapan komik wayang yang dapat mempermudah serta menarik perhatian siswa dalam mempelajari materi mengungkapkan pesan dalam dongeng. 35 2. Tahap Desain (Design) Berdasarkan Rayanto dan Sugianti, 2020 tahap desain merupakan tahap awal jika peneliti berupaya untuk melakukan pengembangan. Peneliti harus melakukan desain produk yang akan diciptakan terlebih dahulu. Pada tahap ini sebelumnya peneliti harus menentukan lingkungan yang akan dijadikan lokasi pengembangan bahan ajar. Pada penelitian ini dipilih kelas III SDN Lirboyo 2 Kediri. Desain dibuat untuk memastikan pengembangan bahan ajar sesuai dengan rencana yang dibuat. Pada penelitian ini desain komik wayang dibuat dengan penentuan cerita serta ilustrasi komik yang akan digambar. Gambar 3.2 Desain Awal Cover Media Pembelajaran Komik Wayang Gambar 3.3 Desain Halaman Penyusun Media Pembelajaran Komik Wayang 36 Gambar 3.4 Desain Halaman Pengenalan Tokoh pada Media Pembelajaran Komik Wayang Gambar 3.5 Desain Halaman Sekilas tentang Isi Komik Wayang 37 Gambar 3.6 Desain Halaman Isi Media Pembelajaran Komik Wayang Gambar 3.7 Desain Halaman Isi Media Pembelajaran Komik Wayang 38 Gambar 3.8 Desain Halaman Isi Media Pembelajaran Komik Wayang Gambar 3.9 Desain Halaman Akhir Media Pembelajaran Komik Wayang 39 3. Tahap Pengembangan (Development) Pengembangan pada prosedur pengembangan ADDIE ini merupakan pengembangan guna melakukan upgrade pada suatu produk menjadi lebih baik karena alasan tertentu (Rayanto dan Sugianti, 2020). Pengembangan dilakukan sesuai dengan bidang yang diteliti sesuai dengan materi instruksional sebagai bahan ajar. Produk yang dihasilkan pada penelitian ini merupakan pengembangan komik bacaan yang biasa digunakan sebagai bahan hiburan menjadi komik wayang yang dibuat sebagai media pembelajaran yang memiliki makna didalamnya. Gambar 3.10 Cover Media Pembelajaran Komik Wayang Yang Telah Dikembangkan Gambar 3.11 Halaman Penyusun Media Pembelajaran Komik Wayang Yang Telah Dikembangkan 40 Gambar 3.12 Halaman Pengenalan Tokoh pada Media Pembelajaran Komik Wayang Yang Telah Dikembangkan Gambar 3.13 Halaman Sekilas tentang Isi Komik Wayang Yang Telah Dikembangkan 41 Gambar 3.14 Halaman Isi Media Pembelajaran Komik Wayang Yang Telah Dikembangkan Gambar 3.15 Halaman Isi Media Pembelajaran Komik Wayang Yang Telah Dikembangkan 42 Gambar 3.16 Halaman Isi Media Pembelajaran Komik Wayang Yang Telah Dikembangkan Gambar 3.17 Halaman Akhir Media Pembelajaran Komik Wayang Yang Telah Dikembangkan 43 4. Tahap Implementasi (Implementation) Pada tahap ini, hasil pengembangan diterapkan dalam pembelajaran untuk mengetahui pengaruhnya terhadap kualitas pembelajaran. Tahap implementasi dilakukan dengan dua tahap yaitu uji coba terbatas dan uji coba luas. Uji coba terbatas dilakukan secara acak pada 10 siswa dan uji coba luas dilakukan pada 30 siswa kelas III SDN Lirboyo 1 Kota Kediri. 5. Tahap Evaluasi (Evaluation) Tahap evaluasi dilakukan dengan memberikan evaluasi pada media pembelajaran yang telah dikembangkan berupa evaluasi berupa ulangan harian ataupun sumatif. Hal ini digunakan untuk mengetahui seberapa efektif media pembelajaran tersebut

 Plagiarism detected: **0.17%** <https://www.researchgate.net/publication/35321...> + 2 resources! id: **58**

saat digunakan dalam proses pembelajaran. Pada penelitian ini evaluasi juga digunakan untuk mengetahui validitas serta kepraktisan produk komik wayang untuk menguraikan pesan dalam dongeng.

Pada tahap evaluasi ini apabila ditemukan hal - hal yang harus direvisi maka akan dilakukan perbaikan hingga media komik wayang benar - benar sempurna dan valid serta siap untuk digunakan. C. Lokasi dan Subjek Penelitian 1. Lokasi Penelitian Lokasi Penelitian yang dipilih pada penelitian pengembangan media pembelajaran komik wayang ini bertempat pada SDN Lirboyo 2

 Plagiarism detected: **0.09%** <https://www.researchgate.net/publication/35321...> + 2 resources! id: **59**

Kota Kediri. Pemilihan lokasi tersebut dikarenakan proses belajar - mengajar yang dilakukan pada

sekolah tersebut merupakan proses belajar - mengajar dimana guru menjadi pusat yang hanya menggunakan media belajar berupa papan tulis ketika dilakukan pembelajaran luring. Dengan demikian pada sekolah tersebut masih minim media pembelajaran yang menarik perhatian serta minat belajar siswa. 44 2. Subjek Penelitian Subjek penelitian ini merupakan siswa kelas III SDN Lirboyo 2 Kota Kediri. D. Validasi Produk Validasi produk merupakan kegiatan untuk memvalidasi isi dari suatu produk berdasarkan penilaian yang ada, selain penilaian juga dibutuhkan tanggapan serta dari para ahli yang dinilai memumpuni dalam hal tersebut. Tanggapan pada tahap validasi produk ini akan digunakan untuk mengetahui apakah media pembelajaran komik wayang dapat dilanjutkan menuju tahap berikutnya. Apabila ditemukan kekurangan pada komik wayang kulit maka akan

dilakukan perbaikan sesuai dengan arahan dari validator dengan validasi ahli materi dan validasi media. Validasi materi dilakukan oleh Dr. Abdul Aziz Hunaifi, S.S., M.A selaku dosen ahli pembelajaran Bahasa Indonesia dan validasi media dilakukan oleh Sutrisno Sahari, S.Pd ,M.Pd selaku dosen ahli media pembelajaran. E. Uji Coba Produk Uji coba produk dilakukan untuk mengetahui kelayakan produk, uji coba produk dapat digunakan untuk mengetahui apakah suatu sasaran atau tujuan yang diinginkan telah tercapai. Uji coba produk dapat dilakukan melalui dua tahap sebagai berikut. 1. Desain Uji Coba Desain uji coba dilakukan menggunakan uji coba terbatas dan uji coba luas. Desain uji coba divalidasi melalui ahli media pembelajaran dan ahli materi bahasa Indonesia yang dalam penelitian ini hal tersebut digunakan sebagai pengumpulan data untuk dasar menetapkan kualitas media komik wayang. Tahapan desain uji disajikan pada tabel berikut. 45 Tabel 3.1 Tahap Uji Coba Produk No. Tahap Pelaksanaan Item Keterangan 1. Mengumpulkan Informasi Desain awal rancangan produk Menentukan solusi dari permasalahan yang ditemukan untuk menentukan media apa yang akan digunakan agar siswa dapat memahami materi 2. Desain awal media komik wayang Desain rancangan produk Penentuan media komik wayang pada materi menguraikan pesan dalam Dongeng 3. Validasi ahli media dan materi Desain rancangan produk Validasi oleh dosen ahli media dan materi No. Tahap Pelaksanaan Item Keterangan 4. Revisi sesuai dengan saran dan tanggapan serta arahan validator Desain rancangan produk Validasi ahli media dan ahli materi 5. Respon guru Angket guru Guru 2. Subjek Uji Coba Penelitian pengembangan media komik wayang ini memiliki 10 siswa kelas III untuk uji coba terbatas dan 30 siswa kelas III untuk uji coba luas. Seluruh siswa berasal dari SDN Lirboyo 2 Kota Kediri. F. Instrumen Pengumpulan Data Instrumen pengumpulan data merupakan instrumen pada penelitian ini yang digunakan untuk memperoleh dan mengumpulkan data, menjawab serta memecahkan masalah yang berhubungan dengan prosuk yang dikembangkan. Pada penelitian ini instrumen pengumpulan data yang digunakan menggunakan tes dan angket berupa angket media pembelajaran, soal tes dan angket respon guru. Pengembangan instrumen antara lain sebagai berikut. 46 1. Angket Validasi Media Komik Wayang Angket media komik wayang digunakan untuk mengukur kevalidan media komik wayang. Angket validasi ini berfungsi

 Plagiarism detected: 0.08% <https://www.researchgate.net/publication/35321...>

id: 60

untuk mengetahui kelayakan media komik wayang pada materi menguraikan pesan dalam dongeng.

Angket yang diajukan disajikan pada tabel berikut. Tabel 3.2 Angket Validasi Media Aspek Komponen Indikator Skor 5 4 3 2 1 Tampilan a. Desain Ilustrasi Komik wayang 1. Ketepatan pemilihan tokoh wayang dengan materi 2. Ketepatan pemilihan warna b. Teks 1. Ketepatan pemilihan jenis font pada komik 2. Ketepatan pemilihan ukuran font 3. Ketepatan pemilihan warna teks c. Kenyamanan 1. Ketepatan pemilihan jenis kertas yang dipilih 2. Kemanana produk untuk anak - anak Program a. Penggunaan 1. Kesesuaian dengan pengguna 2. Fleksibel mudah digunakan berkali - kali dalam kelas 3. Kelengkapan cerita Fungsi 1. Media membantu dalam memahami materi 2. Mengasah kemampuan berpikir anak Manfaat 1. Membangun daya tarik siswa dalam belajar 2. Meningkatkan kemampuan siswa untuk berpikir kritis 3. Membantu siswa mengenali budaya Indonesia 4.7 4. Lebih mudah dalam menerapkan cara menguraikan pesan dalam dongeng Jumlah Skor Skor Maksimal Presentase Skor 2. Angket Validasi Materi dalam Media Komik Wayang Angket digunakan untuk mengukur kevalidan materi yang disajikan dalam media komik wayang. Angket validasi berfungsi untuk mengetahui kelayakan materi atau pesan yang disampaikan sebelum diterapkan pada tahap uji coba. Angket ini dapat digunakan untuk mengukur media pembelajaran komik wayang. Tabel 3.3 Angket Validasi Materi No. Indikator/Aspek yang divalidasi Skor 1 2 3 4 5 1. Kesesuaian materi dengan KD yang harus dicapai 2. Kesesuaian indikator dengan materi 3. Materi dongeng tersusun secara runtut 4. Gambar sesuai dengan materi dongeng 5. Gambar sesuai deskripsi materi 6. Pemilihan gambar pada materi dongeng jelas dan menarik 8. Isi materi sesuai dengan materi dongeng Jumlah Skor Skor maksimal Presentase skor 3. Tes Tes dilakukan guna mengukur kemampuan siswa setelah dilakukan proses pembelajaran dengan menggunakan media 48 pembelajaran komik wayang. Tes yang akan diberikan oleh siswa adalah berupa 15 soal pilihan ganda yang diambil dari dongeng yang disajikan guna mengetahui tingkat pemahaman siswa serta soal esai mengenai pesan yang tersimpan dalam dongeng. Sebelum diberikan kepada siswa soal - soal tersebut akan divalidasi kepada validator. 4. Angket Respon Guru Angket respon guru digunakan untuk mengetahui respon yang diberikan oleh guru perihal media pembelajaran komik wayang yang telah dikembangkan. Lembar angket respon guru berisikan penilaian yang nantinya berguna untuk mengetahui kepraktisan media komik wayang pada materi menguraikan pesan dalam dongeng. Tabel 3.4 Angket Respon Guru Aspek Indikator Setuju Tida Setuju Tampilan Tulisan mudah dibaca Tampilan komik menarik Menyajikan gambar dan animasi wayang yang menarik Isi Kejelasan gambar Kejelasan bahasa Pembelajaran Kejelasan tujuan pembelajaran Kesesuaian dengan materi Kemudahan Lebih efisien Kemudahan Media dapat digunakan kapanpun Penggunaan Media komik wayang mudah digunakan Memiliki daya tarik Pembawaan Tidak merepotkan Meningkatkan minat belajar siswa Memenuhi prinsip / syarat media pembelajaran 49 Jumlah Skor Skor Maksimal Presentase Skor 5. Angket Respon Siswa Angket respon siswa digunakan untuk mengetahui respon yang diberikan oleh siswa perihal media pembelajaran komik wayang yang telah dikembangkan. Lembar angket respon siswa berisikan penilaian yang nantinya berguna untuk mengetahui kepraktisan media komik wayang pada materi menguraikan pesan dalam dongeng. Tabel 3.5 Angket Respon Siswa Aspek Indikator Ya Tidak Tampilan Tulisan mudah dibaca Tampilan komik menarik Menyajikan gambar dan animasi wayang yang menarik Isi Gambar wayang kulit yang disajikan jelas Bahasa yang digunakan jelas Pembelajaran Dongeng mudah dipahami Dongeng wayang yang disajikan menarik Kemudahan Media dapat digunakan kapanpun Mudah menarik kesimpulan dari pesan yang disajikan Penggunaan Media komik wayang mudah digunakan Memiliki daya tarik untuk terus - menerus dibaca Pembawaan Tidak merepotkan Meningkatkan minat belajar untuk terus membaca 50 Jumlah Skor Skor Maksimal Presentase Skor G. Teknik Analisis Data Analisis data diukur berdasarkan hasil validasi, Hasil kepraktisan dan hasil nilai atau keefektifitasan. Hasil validasi ditentukan berdasarkan seberapa valid media pembelajaran dalam mengungkap materi yang dipilih. Hal tersebut diketahui berdasarkan lembar validasi ahli. Hasil kepraktisan ditentukan berdasarkan respon siswa mengenai bagaimana nilai kepraktisan media pembelajaran untuk menyampaikan materi pembelajaran. Hasil nilai diukur dari kemampuan siswa menerima materi yang diberikan dengan penggunaan media pembelajaran tersebut. 1. Tahap Analisis Data Penelitian pengembangan dilakukan dengan menggunakan dua teknik analisis data. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis deskriptif kualitatif dan teknik analisis kuantitatif. Data kualitatif berupa komentar, tanggapan atau saran perihal apapun yang dapat digunakan untuk melakukan perbaikan produk menjadi lebih baik yang berasal dari

 Plagiarism detected: 0.09% [https://eprints.uny.ac.id/63865/4/BAB\\_2.pdf](https://eprints.uny.ac.id/63865/4/BAB_2.pdf)

id: 61

ahli media dan ahli materi pada pembelajaran bahasa Indonesia yang kemudian akan dilakukan

penjabaran secara deskriptif kualitatif guna merevisi produk yang telah dikembangkan. Data kuantitatif yaitu data yang berasal dari skor angket. Angket dibuat dengan berbagai pertanyaan guna mengetahui informasi dari responden. Pengumpulan data dengan angket dilakukan dengan mendaftar pertanyaan yang sudah disiapkan kemudian responden hanya menjawab sesuai dengan pendapat yang dirasakan dengan mudah. Analisis data yang digunakan sebagai berikut. a. Analisis Data Lembar Validasi Ahli Dilakukan penilaian pada angket validasi ahli guna mengetahui kelayakan dan kevalidan produk yang sudah 51 dikembangkan yang kemudian dinilai oleh ahli media dan ahli materi. Nantinya para ahli atau responden diminta untuk memberi tanda centang pada kolom

guna mengetahui hasil kevalidan yang dapat dihitung nilai rata - rata nya. b. Analisis Data Lembar Respon Guru Nilai dari angket respon guru berguna untuk mengetahui kepraktisan produk komik wayang yang telah dikembangkan. Nilai dari angket respon guru menggunakan skala likert. Responden diminta untuk memberi tanda centang pada kolom yang disediakan sesuai dengan tanggapan responden. Data yang didapat kemudian dilakukan penjumlahan untuk mengetahui kevalidan. Tabel 3.6 Skor Penilaian Media Peringkat Skor Sangat Baik 5 Baik 4 Cukup 3 Kurang Baik 2 Tidak baik 1 Riduwan (2010) c. Analisis Nilai Nilai dari angket respon siswa berguna untuk mengetahui keefektifan produk komik wayang yang telah dikembangkan. Nilai dari angket respon siswa menggunakan skala likert. Responden diminta untuk memberi tanda centang pada kolom yang disediakan sesuai dengan tanggapan responden. Data yang didapat kemudian dilakukan penjumlahan untuk mengetahui kevalidan dari kepraktisan media. 52 Tabel 3.7 Skor Penilaian Media Peringkat Skor Sangat Baik 5 Baik 4 Cukup 3 Kurang Baik 2 Tidak baik 1 Riduwan (2010) Dari data hasil yang didapat dari angket kemudian dianalisis menggunakan kuantitatif sebagai berikut. 1) Menghitung total skor dari hasil validasi ahli 2) Menghitung presentasi hasil dari validasi berdasarkan penilaian oleh validator dengan rumus sebagai berikut :  $V\text{-ah} = \frac{Tse}{Tsh} \times 100\%$  (Akbar, 2015) Keterangan : V-ah : Validasi ahli Tse : Total skor empiris Tsh : Total skor maksimal yang diharapkan 3) Mengubah nilai skor menjadi bentuk kualitatif sebagai berikut. (Akbar, 2015) Tabel 3.8 Kriteria Tingkat Kevalidan dan Revisi Produk No. Kriteria Validasi (%) Kategori 1 81,00 - 100,00 Sangat valid 2 61,00 - 80,00 Cukup valid 3 41,00 - 60,00 Kurang valid 4 21,00 - 40,00 Tidak valid 5 0,00 - 20,00 Sangat tidak valid 53 4) Melakukan analisis validasi media pembelajaran berdasar kategori validitas untuk menentukan kelayakan atau perbaikan produk. d. Analisis Nilai Hasil Belajar Hasil belajar digunakan untuk mengetahui keefektifan media komik wayang. Nilai didapat dari hasil ujian siswa pada materi menguraikan pesan dalam dongeng. Apabila hasil belajar memiliki nilai melebihi KKM yang ada maka media pembelajaran komik wayang dinyatakan efektif. 2. Norma Pengujian Hasil yang sudah dianalisis kemudian ditarik kesimpulan untuk mendapatkan keputusan akhir untuk mengetahui apakah produk memenuhi kriteria valid, efektif dan praktis. Kriteria tersebut memenuhi apabila: a. Produk dinyatakan valid jika memenuhi kriteria layak uji dari hasil validasi oleh ahli media dan materi. Jika presentasi menunjukkan angka 61, 00 % - 80,00% dengan kategori cukup valid maka dapat diartikan produk dapat digunakan dengan melakukan revisi sedikit. Angka 81,00% - 100% dengan kategori sangat valid memiliki arti produk tidak perlu dilakukan revisi. b. Produk dinyatakan praktis jika hasil nilai dari angket respon guru memiliki persentasi minimal 81,00%. c. Produk dinyatakan evetif jika memenuhi syarat Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) belajar siswa, hal tersebut dinilai dari kemampuan siswa untuk menjawab soal yang diberikan dengan mencapai tujuan pembelajaran. Sedangkan keberhasilan kelas dilihat dari jumlah peserta didik yang mampu mencapai sekurang - kurangnya 85% dari jumlah peserta didik atau yang biasa disebut dengan ketuntasan klasikal (Subono, 2011). 54 BAB IV DESKRIPSI, INTERPRETASI DAN PEMBAHASAN HASIL PENELITIAN A. Prosedur Pengembangan Media Pembelajaran Komik Wayang 1. Tahap Analisis Tahap analisis yang dilakukan meliputi analisis kinerja dan analisis kebutuhan pada bulan September 2021 di SDN Lirboyo 2 Kota Kediri dengan menggunakan metode wawancara dan observasi. Sasaran penelitian ini yaitu siswa kelas III SDN Lirboyo 2 Kota Kediri. Berdasarkan hasil analisis kinerja dan analisis kebutuhan menunjukkan bahwa dalam proses pembelajaran guru hanya menyediakan lembar kerja siswa minim bacaan dongeng dan saat proses pembelajaran belum didampingi dengan media yang menarik. Oleh karena itu, pada penelitian ini dikembangkan

 **Plagiarism detected: 0.17%** <https://www.researchgate.net/publication/35321...> + 3 resources! id: 62

media pembelajaran yang efektif pada materi menguraikan pesan dalam dongeng berupa pengembangan media pembelajaran komik wayang agar dapat mempermudah peserta didik dalam memahami materi.

2. Tahap Desain Berdasarkan hasil kegiatan analisis, maka dibuatlah rancangan media pembelajaran komik wayang. Rancangan atau desain ini mulai dibuat pada tanggal 13 November 2022. Adapun rancangan atau desain media pembelajaran komik wayang yaitu sebagai berikut. 55 Tabel 4.1 Desain Awal Media Pembelajaran Komik Wayang Desain Cover Desain Halaman Penyusun Desain Halaman Tokoh Desain Halaman Sekilas Isi Komik 56 Desain Halaman Isi Komik Desain Halaman Isi Komik Desain Halaman Isi Komik Desain Halaman Akhir Isi Komik 57 3. Tahap Pengembangan Setelah desain atau rancangan media pembelajaran komik wayang selesai dibuat, selanjutnya rancangan tersebut dikembangkan. Rancangan media pembelajaran komik wayang dikembangkan pada tanggal 19 Desember 2022. Hasil

 **Plagiarism detected: 0.11%** <https://www.researchgate.net/publication/35861...> + 3 resources! id: 63

pengembangan media pembelajaran komik wayang sebagai berikut. Tabel 4.2 Hasil Pengembangan Media Pembelajaran Komik

Wayang Saran Perbaikan Tampilan Media Pembelajaran Komik Wayang Sebelum Validasi Tampilan Media Pembelajaran Komik Wayang Sesudah Validasi Tidak ada saran perbaikan Penambahan gambar pada cover berwarna abu sebagai halaman kedua dari komik 58 Tidak ada saran perbaikan (hanya perubahan urutan halaman) Tidak ada saran perbaikan (hanya perubahan urutan halaman) Tidak ada saran perbaikan (hanya perubahan urutan halaman) 59 Tidak ada saran perbaikan(hanya perubahan urutan halaman) Tidak ada saran perbaikan (hanya perubahan urutan halaman) Tidak ada saran perbaikan (hanya perubahan urutan halaman) Tidak ada saran perbaikan (hanya perubahan urutan halaman) 60 Tidak ada saran perbaikan (hanya perubahan urutan halaman) Kosong 4. Tahap Implementasi Setelah media pembelajaran komik wayang di evaluasi dan dinyatakan valid, maka media tersebut dapat diimplementasikan pada siswa kelas III sekolah dasar. Dalam pengimplementasian media pembelajaran tersebut menggunakan uji coba terbatas dan uji coba luas. Uji coba terbatas dilakukan pada tanggal 12 Desember 2023 dengan sasaran 10 siswa kelas III SDN Lirboyo 2 Kota Kediri. Sedangkan uji coba luas dilakukan pada tanggal 12 Desember 2023 dengan sasaran 28 siswa kelas III SDN Lirboyo 2 Kota Kediri. 5. Tahap Evaluasi Pada tahap evaluasi dilakukan di setiap langkah dalam prosedur pengembangan mulai dari tahap analisis, perancangan atau desain, pengembangan, dan implementasi. Hal tersebut dilakukan guna dapat mengetahui keberhasilan produk media pembelajaran komik wayang. 61 B. Hasil Validasi Media Pembelajaran Komik Wayang 1. Hasil Validitas Media Pembelajaran Validasi media pembelajaran dilakukan selama satu kali pada tanggal 20 Desember 2023. Berikut angket validasi media pembelajaran komik wayang. Tabel 4.3 Hasil Validasi Media Pembelajaran Komik Wayang Aspek Komponen Indikator Skor 5 4 3 2 1 Tampilan a. Desain Ilustrasi Komik wayang 1. Ketepatan pemilihan tokoh wayang dengan materi √ 2. Ketepatan pemilihan warna √ b. Teks 1. Ketepatan pemilihan jenis font pada komik √ 2. Ketepatan pemilihan ukuran font √ 3. Ketepatan pemilihan warna teks √ c. Kenyamanan 1. Ketepatan pemilihan jenis kertas yang dipilih √ 2. Keamanan produk untuk anak - anak √ Program a. Penggunaan 1. Kesesuaian dengan pengguna √ 2. Fleksibel mudah digunakan berkali - kali dalam kelas √ 3. Kelengkapan cerita √ Fungsi 1. Media membantu dalam memahami materi √ 2. Mengasah kemampuan berpikir anak √ Manfaat 1. Membangun daya tarik siswa dalam belajar √ 2. Meningkatkan kemampuan siswa untuk berpikir kritis √ 3. Membantu siswa mengenali budaya Indonesia √ 62 4. Lebih mudah dalam menerapkan cara menguraikan pesan dalam dongeng √ Jumlah Skor 69 Skor Maksimal 80 Presentase Skor 86,25% Berdasarkan penilaian di atas dapat diketahui bahwa, media pembelajaran komik wayang mendapat skor 86,25% dengan kategori sangat valid dan dapat digunakan tanpa perbaikan. 2. Hasil Validitas Materi Tabel 4.4 Hasil Validasi Materi No. Indikator/Aspek yang divalidasi Skor 1 2 3 4 5 1. Kesesuaian materi dengan KD yang harus dicapai √ 2. Kesesuaian indikator dengan materi √ 3. Materi dongeng tersusun secara runtut √ 4. Gambar sesuai dengan materi dongeng √ 5. Gambar sesuai deskripsi materi √ 6. Pemilihan gambar pada materi dongeng jelas dan

menarik √ 7. Isi materi sesuai dengan materi dongeng √ Jumlah Skor 30 Skor maksimal 35 Presentase skor 85% Berdasarkan penilaian di atas dapat diketahui bahwa hasil validasi materi mendapat skor 85% dan termasuk dalam kategori valid dan dapat digunakan dengan revisi kecil. 63 C. Hasil Efektifitas Media Pembelajaran Komik Wayang 1. Keefektifan Media Pembelajaran Komik Wayang pada Uji Coba Terbatas Uji coba terbatas terhadap media pembelajaran komik wayang dilakukan pada siswa kelas III SDN Lirboyo 2 Kota Kediri pada tanggal 12 Desember 2023. Hasil tes evaluasi dari uji coba terbatas dapat dilihat pada tabel berikut. Tabel 4.5 Nilai Tes Evaluasi Uji Coba Terbatas No Nama Nilai keterangan 1 AAK 87 T 2 CAL 93 T 3 JIK 87 T 4 LTA 87 T 5 NAMS 100 T 6 NAPR 93 T 7 TCP 93 T 8 YRS 87 T 9 ZFA 93 T 10 YG 87 T Jumlah 907 Rata-rata 90,7% Keterangan : T : Tuntas TT : Tidak Tuntas P = 100% P = 907/1000 100% P = 90,7% 64 Dari data hasil evaluasi yang dilakukan pada uji coba terbatas diperoleh hasil persentase 90,7%. Berdasarkan kriteria efektifitas, media pembelajaran komik wayang dinyatakan dalam kriteria sangat baik. Dengan demikian, media pembelajaran komik wayang

 **Plagiarism detected: 0.2%** <https://www.researchgate.net/publication/35321...> + 3 resources! id: 64

bisa digunakan dalam proses pembelajaran. 2. Keefektifan Media Pembelajaran Komik Wayang pada Uji Coba Luas Uji coba luas terhadap media pembelajaran komik wayang dilakukan pada siswa kelas III SDN

Lirboyo 2 Kota Kediri pada tanggal 12 Desember 2023. Hasil tes evaluasi dari uji coba luas dapat dilihat pada tabel berikut. Tabel 4.6 Nilai Tes Evaluasi Uji Coba Luas No Nama Nilai keterangan 1 AHF 87 T 2 AFZ 93 T 3 AAK 93 T 4 BTRS 93 T 5 CAL 93 T 6 FMM 87 T 7 GRAA 87 T 8 JIG 93 T 9 JIK 80 T 10 LSA 80 T 11 YG 73 TT 12 LTA 87 T 13 MAR 87 T 14 MAN 87 T 15 MAA 93 T 16 MAAP 93 T 17 MNA 93 T 18 MNBP 80 T 19 MRAS 87 T 20 NAMS 93 T 21 NAPR 87 T 22 NBAP 93 T 23 NYMK 93 T Jumlah 2.032 Rata-rata 88,3% Keterangan : T : Tuntas TT : Tidak Tuntas P = 100% P = 2.032/2.300 100% P = 88,3% Dari data hasil evaluasi yang dilakukan pada uji coba luas diperoleh hasil persentase 88,3%. Berdasarkan kriteria efektifitas, media pembelajaran komik wayang dinyatakan dalam kriteria sangat baik. Dengan demikian, media pembelajaran komik wayang bisa digunakan dalam proses pembelajaran. D. Hasil Uji Kepraktisan Terhadap Media Pembelajaran Komik Wayang 1. Hasil Respon Guru Pada Uji Coba Terbatas Angket respon guru pada uji coba terbatas diberikan pada tanggal 12 Desember 2023. Berikut hasil dari respon guru media pembelajaran komik wayang

 **Plagiarism detected: 0.17%** <https://repository.uinjkt.ac.id/dspace/bitstream/...> + 2 resources! id: 65

dapat dilihat pada tabel berikut. 66 Tabel 4.7 Hasil Respon Guru Pada Uji Coba Terbatas Aspek Indikator Skor 1 2 3 4 5

Tampilan Tulisan mudah dibaca √ Tampilan komik menarik √ Menyajikan gambar dan animasi wayang yang menarik √ Isi Kejelasan gambar √ Kejelasan bahasa √ Pembelajaran Kejelasan tujuan pembelajaran √ Kesesuaian dengan materi √ Kemudahan Lebih efisien √ Kemudahan Media dapat digunakan kapanpun √ Penggunaan Media komik wayang mudah digunakan √ Memiliki daya tarik √ Pembawaan Tidak merepotkan √ Meningkatkan minat belajar siswa √ Memenuhi prinsip / syarat media pembelajaran √ Jumlah Skor 60 Skor Maksimal 70 Presentase Skor 85,7% Berdasarkan angket respon guru terhadap media pembelajaran komik wayang yang telah dikembangkan diperoleh presentase skor 85,7%. Angket tersebut masuk kedalam kriteria sangat baik. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa media pembelajaran komik wayang sangat baik digunakan dalam pembelajaran. 2.

 **Plagiarism detected: 0.26%** <https://repository.uinjkt.ac.id/dspace/bitstream/...> id: 66

Hasil Respon Siswa Pada Uji Coba Terbatas Pengambilan data respon siswa pada uji coba terbatas pada tanggal 12 Desember 2023. Hasil respon siswa tersebut dapat dilihat pada tabel berikut. 67 Tabel 4.8 Hasil Respon Siswa Pada

Uji Coba Terbatas Aspek Indikator Alternatif Jawaban Jumlah Siswa Yang Memilih Ya Tidak Tampilan Tulisan mudah dibaca √ 10 Tampilan komik menarik √ 10 Menyajikan gambar dan animasi wayang yang menarik √ 10 Isi Gambar wayang kulit yang disajikan jelas √ 10 Bahasa yang digunakan jelas √ 10 Pembelajaran Dongeng mudah dipahami √ 9 Dongeng wayang yang disajikan menarik √ 10 Kemudahan Media dapat digunakan kapanpun √ 10 Mudah menarik kesimpulan dari pesan yang disajikan √ 10 Penggunaan Media komik wayang mudah digunakan √ 10 Memiliki daya tarik untuk terus - menerus dibaca √ 9 Pembawaan Tidak merepotkan √ 9 Meningkatkan minat belajar untuk terus membaca √ 10 Jumlah Skor 127 Skor Maksimal 130 Presentase Skor 97,7% Berdasarkan angket respon siswa pada uji coba terbatas pada diperoleh presentase skor 97,7%. Maka media pembelajaran komik wayang termasuk dalam kriteria sangat baik. 68 3. Hasil Respon Guru Pada Uji Coba Luas Angket respon guru pada uji coba luas diberikan pada tanggal 12 Desember 2023. Berikut hasil dari respon guru terhadap media pembelajaran komik wayang

 **Plagiarism detected: 0.16%** <https://www.researchgate.net/publication/37107...> + 3 resources! id: 67

dapat dilihat pada tabel berikut. Tabel 4.9 Hasil Respon Guru Pada Uji Coba Luas Aspek Indikator Skor 1 2 3 4 5

Tampilan Tulisan mudah dibaca √ Tampilan komik menarik √ Menyajikan gambar dan animasi wayang yang menarik √ Isi Kejelasan gambar √ Kejelasan bahasa √ Pembelajaran Kejelasan tujuan pembelajaran √ Kesesuaian dengan materi √ Kemudahan Lebih efisien √ Kemudahan Media dapat digunakan kapanpun √ Penggunaan Media komik wayang mudah digunakan √ Memiliki daya tarik √ Pembawaan Tidak merepotkan √ Meningkatkan minat belajar siswa √ Memenuhi prinsip / syarat media pembelajaran √ Jumlah Skor 60 Skor Maksimal 70 Presentase Skor 85,7% Berdasarkan angket respon guru terhadap media pembelajaran komik wayang yang telah dikembangkan diperoleh presentase skor 85,7%. Angket tersebut masuk kedalam kriteria sangat baik. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa media pembelajaran komik wayang sangat baik digunakan dalam pembelajaran. 69 4.

 **Plagiarism detected: 0.25%** <https://repository.uinjkt.ac.id/dspace/bitstream/...> id: 68

Hasil Respon Siswa Pada Uji Coba Luas Pengambilan data respon siswa pada uji coba luas pada tanggal 12 Desember 2023. Hasil respon siswa tersebut dapat dilihat pada tabel berikut. Tabel 4.10 Hasil Respon Siswa Pada

Uji Coba Luas Aspek Indikator Alternatif Jawaban Jumlah Siswa Yang Memilih Ya Tidak Tampilan Tulisan mudah dibaca √ 22 Tampilan komik menarik √ 23 Menyajikan gambar dan animasi wayang yang menarik √ 23 Isi Gambar wayang kulit yang disajikan jelas √ 23 Bahasa yang digunakan jelas √ 23 Pembelajaran Dongeng mudah dipahami √ 21 Dongeng wayang yang disajikan menarik √ 23 Kemudahan Media dapat digunakan kapanpun √ 23 Mudah menarik kesimpulan dari pesan yang disajikan √ 21 Penggunaan Media komik wayang mudah digunakan √ 21 Memiliki daya tarik untuk terus - menerus dibaca √ 22 Pembawaan Tidak merepotkan √ 21 Meningkatkan minat belajar untuk terus membaca √ 21 Jumlah Skor 287 Skor Maksimal 299 Presentase Skor 96% Berdasarkan angket respon siswa pada uji coba luas pada diperoleh presentase skor 96%. Maka media pembelajaran komik wayang termasuk dalam kriteria sangat baik. 70 E. Pembahasan Hasil Penelitian 1. Spesifikasi Media Pembelajaran Komik Wayang Media pembelajaran komik wayang berisi materi menguraikan pesan-pesan dongeng yang disajikan dalam bentuk dan isi yang diambil dari cerita wayang serta divisualisasikan dengan gambar wayang. Dengan penerapan media ini, anak-anak dapat dikenalkan dengan

warisan budaya salah satunya sejak dini. 2. Keunggulan dan Kelemahan Media Pembelajaran Komik Wayang a. Keunggulan Media pembelajaran komik wayang memiliki keunggulan sebagai berikut. 1) Media pembelajaran komik wayang dapat meningkatkan pengetahuan siswa tentang budaya daerah 2) Media pembelajaran komik wayang berisi gambar-gambar wayang yang dapat menarik minat siswa ketika membaca 3) Berisi cerita yang menarik, media pembelajaran komik wayang dapat menggugah rasa ingin tahu siswa terhadap komik. b. Kelemahan Selain keunggulan, media pembelajaran komik wayang juga memiliki kelemahan yaitu cerita wayang yang masih belum familiar dikalangan anak sekolah, serta komik rentan sobek jika tidak digunakan dengan hati-hati. 3. Faktor Pendukung dan Penghambat Media Pembelajaran Komik Wayang a. Faktor Pendukung Dalam penerapannya, media pembelajaran komik wayang memiliki faktor pendukung sebagai berikut. 1) Peserta didik memiliki pengetahuan awal terkait materi menguraikan pesan dalam dongeng. 71 2) Ketertarikan dan rasa ingin tahu peserta didik terhadap media pembelajaran komik wayang. 3) Antusiasme peserta didik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. b. Faktor Penghambat Selain faktor pendukung, dalam implementasi media pembelajaran komik wayang terdapat faktor penghambat yaitu komik masih dicetak dalam jumlah sedikit sehingga siswa harus bergantian saat membacanya. 72 BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN A. Simpulan Berdasarkan dari hasil penelitian media pembelajaran komik wayang

 **Plagiarism detected: 0.98%** <https://www.researchgate.net/publication/35321...> + 2 resources! id: 69

materi menguraikan pesan dalam dongeng kelas III yang sudah dilakukan di SDN Lirboyo 2 Kota Kediri dapat disimpulkan sebagai berikut. 1. Media pembelajaran komik wayang materi menguraikan pesan dalam dongeng untuk siswa kelas III SDN Lirboyo 2 Kota Kediri dinyatakan sangat valid dan dapat digunakan tanpa perbaikan karena hasil validitas memperoleh presentase skor 86,25% sehingga sangat baik digunakan dalam mendukung terciptanya pembelajaran yang lebih baik. 2. Media pembelajaran komik wayang materi menguraikan pesan dalam dongeng untuk siswa kelas III SDN Lirboyo 2 Kota Kediri dinyatakan sangat efektif karena hasil ketuntasan belajar siswa memperoleh presentase skor 90,7% untuk uji coba terbatas dan 88,3% untuk uji coba luas dengan klasifikasi sangat baik. 3. Media pembelajaran komik wayang materi menguraikan pesan dalam dongeng untuk siswa kelas III SDN Lirboyo 2 Kota Kediri dinyatakan sangat praktis digunakan dalam proses pembelajaran karena

mendapat hasil pada uji coba terbatas dari respon guru sebesar 85,7% dan respon siswa sebesar 97,7%. Hasil pada uji coba luas dari respon guru sebesar 85,7% dan respon siswa sebesar 96%. B. Implikasi 1. Implikasi teoritis Media pembelajaran komik wayang yang dikembangkan dapat meningkatkan pemahaman siswa dalam memahami materi menguraikan pesan dalam dongeng, sehingga hasil belajar siswa 73 setelah menggunakan media pembelajaran komik wayang mengalami peningkatan dengan memperoleh hasil tuntas di atas KKM. 2. Implikasi Praktis Media pembelajaran komik wayang yang dikembangkan dalam penelitian ini dapat dijadikan masukan dan solusi bagi guru dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran untuk siswa yang lebih baik. Selain itu, bahan ajar yang dikembangkan dapat menarik perhatian dan memotivasi siswa dalam belajar serta dapat meningkatkan pemahaman siswa terkait materi yang dipaparkan. C. Saran Saran-saran yang dapat diberikan berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan yaitu

 **Plagiarism detected: 0.08%** <http://lib.unnes.ac.id/30476/1/2401410025.pdf> id: 70

sebagai berikut. 1. Bagi Peneliti Lain Penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan referensi untuk mengembangkan media pembelajaran sejenis yang lebih baik lagi guna membantu pemecahan masalah dalam mewujudkan pembelajaran yang lebih baik khususnya dalam penggunaan media dalam pembelajaran. 2. Bagi Kepala Sekolah Saran yang dapat diberikan kepada kepala sekolah yaitu sebaiknya memberikan motivasi dan keleluasaan kepada guru agar dapat meningkatkan kualitas mengajar dengan memberi arahan untuk mengikuti pelatihan, seminar, dan juga pengembangan media yang bervariasi untuk mendukung proses pembelajaran. 3. Bagi Guru Masukan yang dapat diberikan kepada guru yaitu terus mencari informasi mengenai pembelajaran yang baik guna mewujudkan pembelajaran yang lebih baik salah satunya dalam membuat atau menggunakan media pembelajaran yang dapat membantu siswa dalam memahami materi serta memotivasi siswa dalam belajar. 74 DAFTAR PUSTAKA Aghni, R. I. (2018). Fungsi dan Jenis Media Pembelajaran dalam Pembelajaran Akuntansi.

 **Plagiarism detected: 0.13%** <https://www.researchgate.net/publication/35321...> + 4 resources! id: 71

Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia, 16 (1), 98-107). Akbar, Sa'dun. (2015). Instrumen Perangkat Pembelajaran. Bandung : Pt. Remaja Rosdakarya.

Anggoro, B. (2018).

 **Quotes detected: 0.03%** id: 72

"Wayang dan Seni Pertunjukan"

 **Plagiarism detected: 0.14%** <https://journal.upgris.ac.id/index.php/jisabda/art...> + 3 resources! id: 73

Kajian Sejarah Perkembangan Seni Wayang di Tanah Jawa sebagai Seni Pertunjukan dan Dakwah. JUSPI (Jurnal Sejarah Peradaban Islam), 2(2), 257-268. Bamai Uma. 21 Juli 2022. 5 Types of Popular Puppets in Indonesia. Diakses pada 02 April 2023, dari <https://bamai.uma.ac.id/2022/07/21/5-jenis-wayang-populer-diindonesia/> Daryanto. 2013. Media Pembelajaran. Gava Media. Yogyakarta. Farhurohman, O. (2017). Implementasi Pembelajaran Bahasa Indonesia di SD/MI. Primary: Jurnal Keilmuan dan Kependidikan Dasar, 9(1), 23-34. Gasong, D. (2018). Belajar dan pembelajaran. Deepublish. Gramedia.com. 2021.

 **Plagiarism detected: 0.11%** <https://www.gramedia.com/literasi/jenis-komik/> id: 74

Jenis Komik: Pengertian, Fungsi dan Contohnya. Diakses pada 02 April 2023, dari <https://www.gramedia.com/literasi/jenis-komik>

/ Hamid, M., R. Ramadhani., M. Juliana., M. Safitri., M. Munsarif., dan J. Simamata. 2020. Media Pembelajaran. Yogyakarta. Yayasan Kita Menulis. h 4 Hanafi.2017. Pembentukan Karakter Anak Melalui Dongeng. Jurnal Pendidikan Karakter. 3(2) : 117 - 129 Hasan, M., Milawati, M., Darodjat, D., Harahap, T. K., Tahrir, T., Anwari, A. M., ... & Indra, I. (2021). Media Pembelajaran. Hidayah, N. (2015). Penanaman nilai-nilai karakter dalam pembelajaran bahasa Indonesia di Sekolah Dasar.

 **Plagiarism detected: 0.27%** <https://www.researchgate.net/publication/37107...> + 4 resources! id: 75

TERAMPIL: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar, 2(2), 190-204. Hidayah, N. (2017). Pengembangan media pembelajaran berbasis komik 75 pada mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial kelas IV MI Nurul Hidayah Roworejo Negerikaton Pesawaran. Terampil: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar,

4(1), 34-46.

 **Plagiarism detected: 0.06%** <https://badanbahasa.kemdikbud.go.id/artikel-de...> + 2 resources! id: 76

Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia.

2023. Latar Belakang Kurikulum Merdeka. Diakses pada 03 Juli 2023, dari

<https://pusatinformasi.guru.kemdikbud.go.id/hc/enus/articles/6824331505561-Latar-Belakang-Kurikulum->

Merdeka

 **Plagiarism detected: 0.53%** <https://media.neliti.com/media/publications/271...> + 8 resources! id: 77

Komik Digital (Cartoon Story Maker) dalam pembelajaran Tema Selalu Berhemat Energ. JURNAL PANCAR (Pendidik Anak Cerdas dan Pintar), 2(1). Natalya, Prima. 2015. Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Nugraheni, Nursiwi 2017. Penerapan Media Komik Pada Pembelajaran Matematika Di Sekolah Dasar. Jurnal Refleksi Edukatika 7 (2) : 111- 117 Nurgiyantoro, B. (2011). Wayang dan pengembangan karakter bangsa. Jurnal Pendidikan Karakter, 1(1). Nurrita, T. (2018). Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Jurnal misykat, 3(1), 171-187.

Nuryanto, Sidik. 2015. Internalisasi Pendidikan Karakter Melalui Dongeng. Disadur Dari Oktavianti, R., A,

 **Plagiarism detected: 0.18%** <http://lib.unnes.ac.id/28827/1/4401412015.pdf> + 4 resources! id: 78

Wiyanto. 2014. Pengembangan Media Gayanghetum (Gambar Wayang Hewan Dan Tumbuhan) Dalam Pembelajaran Tematik Terintegrasi Kelas Iv Sd. Mimbar Sekolah Dasar. 1 (1) : 65 - 70

Permainan Tradisional Congklakuntuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Pada Siswa Sekolah Dasar. Jurnal Ilmu Psikologi Terapan. 3 (2) : 343 - 358 Pane, A., & Dasopang, M. D. (2017). Belajar dan pembelajaran. Fitrah: Jurnal Kajian Ilmu-Ilmu Keislaman, 3(2), 333-352. Pengajar.co.id. 31 Maret 2023. Pengertian Komik. Diakses pada 02 April 2023, dari <https://pengajar.co.id/pengertian-komik/> Pribadi, A Benny. 2009. Model Desain Sistem Pembelajaran. Jakarta: Dian Rakyat. Puspitasari, Nur., S, Hidayatullah., A, Rahman. 2018. Keterampilan 76 Mendongeng. Jakarta. Nuansa Grafika. 1 H Rakhman, R., Y. Amir., H, Aziz., I. Gunawan. 2021. Pemetaan Jenis Dongeng Nusantara Dalam Infografis. Adharupa. 7(1) : 59 -71 Rahmat, Abdul., dan Yundra, Eppy. 2019. Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Pada Mata Pelajaran Penerapan Rangkaian Elektronika Kelas XI TEI di SMK Negeri 1 Driyorejo. J. Pendidikan Teknik elektro. 8(3) : 385 - 392 Rayanto, Yudi Dan Sugianti. 2020 Penelitian Dan Pengembangan Model Addie Dan R2d2. Pasuruan. Uiniwara Riduwan. 2010. Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian. Bandung:

 **Plagiarism detected: 0.08%** <https://journals.ums.ac.id/index.php/buletinkknd...> id: 79

Riwanto, M. A., & Wulandari, M. P. (2019). Efektivitas Penggunaan Media

Rukiyah, 2018. Dongeng, Mendongeng, Dan Manfaatnya. Anuva. 2(1) : 99 - 106 Nurfadhillah, Sri. 2021. Media Pembelajaran. Sukabumi. Jejak Publisher Saputro, Henggang Dan Soeharto. 2015. Pengembangan Media Komik Berbasis Pendidikan Karakter Pada Pembelajaran TematikIntegratif Kelas Iv Sd. Jurnal Prima Edukasi. 3(1) : 61 - 72 Saraswati, D., D, Pratama., D, Achadina. 2019.

 **Plagiarism detected: 0.06%** <https://proceeding.unindra.ac.id/index.php/DPN...> + 2 resources! id: 80

Pemanfaatan Wayang Sebagai Media Pembelajaran. Prosiding Dpnpn Unindra 2019

Septianingtias, Veria. 2015. Pola Kalimat Pada Kumpulan Dongeng Gadis Korek Api Karya H.C. Andersen (Suatu Kajian Sintaksis). Jurnal Pesona. 1(1) : 42 - 49

 **Plagiarism detected: 0.16%** <https://www.seputarpengetahuan.co.id/2020/10...> id: 81

Seputarpengetahuan.co.id. 2023. Pengertian Wayang : Sejarah, Fungsi, Jenis dan Kandungan Ceritanya. Diakses pada 02 April 2023, dari <https://www.seputarpengetahuan.co.id/2020/10>

/pengertianwayang.html Setiawan, M. A. (2017). Belajar dan pembelajaran. Uwais Inspirasi Indonesia. Setyani, A., N. Rachma., V.Ayuissa. 2019. Penggunaan Wayang Sebagai Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Antusiasme Siswa Kelas Iv Di Sd Sronol Wetan 02 Dalam Mengikuti Layanan Bimbingan Klasikal. Disadur Dari : <https://Conference.Umk.Ac.Id/t/Suardi>, M. (2018). Belajar & pembelajaran. Deepublish. 77 Subroto. E., A, Qohar., Dan Dwiwana.

 **Plagiarism detected: 0.11%** <https://journals.ums.ac.id/index.php/buletinkknd...> + 2 resources! id: 82

2020. Efektivitas Pemanfaatan Komik Sebagai Media Pembelajaran Matematika. Jurnal Pendidikan. 5(2) : 135 - 141

Sudarso, Nick. 2015. Komik: Karya Sastra Bergambar. Humaniora. 6 (4) : 496 -506 Tilami, M. 2014. Makna Budaya Dalam Dongeng Humor Masyarakat Banten. Journal Of Local Culture. 1(1) : 21 - 39 Yusuf, Yusron. 2021. Menggagas Pembelajaran Bahasa Indonesia Pada Era Kelimpahan. Malang. Unisma Zakariah, A., V.Afriani., M, Zakariah. 2020. Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif , Action Research, Research And Development. Ponorogo. Pp Al-Mawaddah Warrahmah Zuhrowati, M., Abdurrahman., A, Suyatna. 2018. Pengembangan Komik Sebagai Media Pembelajaran Ipa Pada Materi Pemanasan Global. Jpf. 6(2) : 144 - 158

Disclaimer:

This report must be correctly interpreted and analyzed by a qualified person who bears the evaluation responsibility!

Any information provided in this report is not final and is a subject for manual review and analysis. Please follow the guidelines: [Assessment recommendations](#)



Plagiarism Detector - Your right to know the authenticity! SkyLine LLC