



Pengembangan Media Pembelajaran Komik Wayang Materi Menguraikan Pesan dalam Dongeng Siswa Kelas III SDN Lirboyo 2 Kota Kediri

Galih Apriliyan Permana¹, Rian Damariswara², Ilmawati Fahmi Imron³

Universitas Nusantara PGRI Kediri

galihap27@gmail.com¹, riandamar08@unpkediri.ac.id², ilmawati@unpkediri.ac.id³

ABSTRACT

The research and development carried out was based on the learning process, teachers only provided student worksheets with minimal reading of fairy tales and during the learning process they were not accompanied by interesting media so that students were not able to decipher the messages in fairy tales well. This can be seen from the learning results of students, the majority of whom still get low scores. The aim of developing wayang comic learning media is to determine the validity, effectiveness and practicality of the wayang comic learning media being developed. This research uses a Development Research (R&D) approach with the ADDIE development model which has five stages, namely (1) Analysis, (2) Design, (3) Development, (4) Implementation, (5) Evaluation (Evaluation). The subjects of this research were teachers and students of class III at SDN Lirboyo 2, Kediri City. The data analysis technique used is quantitative in the form of a Likert scale and qualitative. The results of research and development of wayang comic learning media are (1) the results of the validity of the learning media by learning media and material experts are 86.25%; (2) the results of the effectiveness of using learning media through limited trials and extensive trials show an increase in student learning outcomes reaching 89.5%; and (3) the results of the practicality of using wayang comic learning media through teacher and student responses received a score of 91.3%. Based on these results, it can be seen that the wayang comic learning media developed is declared to be very valid, effective and practical, so it is suitable for use in supporting the learning process.

Keywords: Learning media, wayang comics, explain the messages in fairy tales

ABSTRAK

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 siswa kelas III SDN Lirboyo 2 Kota Kediri. Teknik analisis data yang digunakan adalah kuantitatif berupa skala likert dan 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 melalui respon guru dan siswa mendapat skor 91,3%. 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.

Kata Kunci: Media pembelajaran, komik wayang, menguraikan pesan dalam dongeng

PENDAHULUAN

Usaha meningkatkan kualitas pendidikan dapat dilakukan dengan berbagai upaya. Upaya yang dapat dilakukan salah satunya adalah terciptanya proses pembelajaran yang efektif. 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.

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 dibuktikan 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 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.

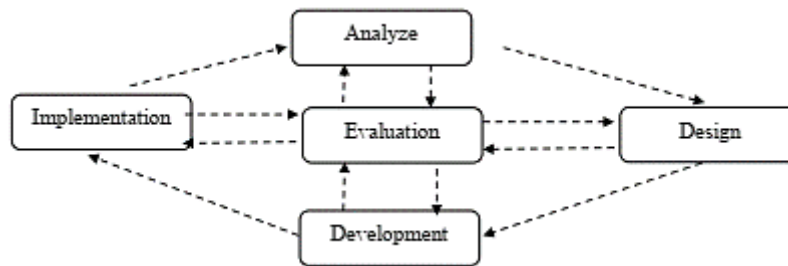
Untuk mengatasi permasalahan tersebut di susunlah media pembelajaran yang dapat diterapkan dengan mudah dan dinilai dapat membantu guru untuk menyampaikan materi yaitu media pembelajaran komik wayang. Media pembelajaran komik wayang merupakan komik dengan tampilan dan isi yang mengambil dari cerita wayang 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.

Berdasarkan penjelasan di atas, tujuan dilakukannya penelitian ini yaitu untuk mengetahui kevalidan, keefektifan, dan kepraktisan media pembelajaran komik wayang yang dikembangkan.

METODE

Pada pengembangan produk media pembelajaran komik wayang menggunakan model penelitian dan pengembangan yang diadaptasi dari model ADDIE. Menurut Tegeh. Dkk (2014:42), "Model ADDIE memiliki lima langkah yaitu 1) analisis (analyze), 2) perancangan (design), 3) pengembangan (development), 4) implementasi (implementation), dan 5)

evaluasi (evaluation)". Model ADDIE dapat digambarkan dan dilihat pada gambar berikut.



Gambar 1. Model ADDIE

Pada tahap analisis kinerja, menggunakan teknik pengumpulan data yaitu observasi dan wawancara yang dapat ditarik kesimpulan bahwa dalam proses pembelajaran guru hanya menyediakan lembar kerja siswa minim bacaan dongeng dan saat proses pembelajaran belum didampingi dengan media yang menarik serta hasil belajar siswa pada materi menguraikan pesan dalam dongeng kurang maksimal. Selain itu, pada tahap analisis kebutuhan diketahui bahwa diperlukan media yang dapat diterapkan untuk menarik minat dan perhatian peserta didik yaitu penerapan komik wayang yang dapat mempermudah serta menarik perhatian siswa dalam mempelajari materi mengungkapkan pesan dalam dongeng.

Penelitian dilaksanakan di kelas III SDN Lirboyo 2 Kota Kediri pada tanggal 21 Desember 2023 sebagai lokasi uji coba terbatas dan uji coba luas. Instrumen yang digunakan dalam penelitian pengembangan media pembelajaran komik wayang meliputi angket atau kuesioner dan tes. Angket digunakan untuk mengetahui kevalidan dan kepraktisan media pembelajaran komik wayang. Sedangkan tes digunakan untuk mengetahui keefektifan media pembelajaran komik wayang.

Teknik analisis data yang digunakan adalah kuantitatif berupa skala likert dan kualitatif. Teknik tersebut untuk mengetahui dan mengolah hasil data mengenai validasi, keefektifan, dan kepraktisan dari media pembelajaran komik wayang yang dikembangkan. Tahap-tahap analisis data yang dilakukan yaitu sebagai berikut.

A. Analisis Data Angket

Analisis ini mencakup data kevalidan dan kepraktisan.

1. Kevalidan

Tabel 1. Kriteria Kevalidan

Kriteria Validitas (%)	Kategori Validitas
81,00% - 100,00%	Sangat valid, dapat digunakan tanpa perbaikan.
61,00% - 80,00%	Valid, dapat digunakan namun perlu perbaikan kecil.
41,00% - 60,00%	Kurang valid, disarankan tidak dipergunakan karena pergunakan karena perlu perbaikan besar.
21,00% - 40,00%	Tidak valid, tidak bisa digunakan.



00,00% - 20,00%	Sangat tidak valid, tidak dapat digunakan.
-----------------	--

Sumber: Akbar (2017:42)

2. Kepraktisan

Tabel 2. kriteria kepraktisan

Presentase	Keterangan
81% - 100%	Sangat Baik
61% - 80%	Baik
41% - 60%	Cukup
21% - 40%	Kurang
0% - 20%	Sangat Kurang

Sumber: Kartini dan I Nyoman (2020: 14)

B. Analisis Data Tes

Data keefektifan didapatkan dari nilai hasil belajar sesudah pembelajaran yang dilakukan oleh siswa dengan mengerjakan tes yang terdiri dari 15 soal. Apabila hasil sesudah pembelajaran diperoleh lebih dari KKM yaitu 75, dan hasil sesudah pembelajaran mencapai ketuntasan klasikal 80% maka pengembangan media pembelajaran dikatakan efektif. Berikut langkah-langkah yang perlu dilakukan untuk mendapatkan data keefektifan media pembelajaran komik wayang.

1. Menghitung skor tes hasil belajar setiap siswa dengan nilai KKM yaitu 75.
2. Menghitung presentase kelulusan klasikal dengan menggunakan rumus berikut.

$$P = \frac{L}{n} \times 100\%$$

Keterangan :

P = presentase kelulusan siswa secara klasikal

L = jumlah siswa yang lulus KKM

n = jumlah seluruh siswa

3. Mengkonversikan hasil perhitungan menjadi bentuk kualitatif dengan kategori skala likert. untuk menentukan kategori kecakapan akademik siswa secara klasikal pada tabel berikut.

Tabel 3. Kriteria Keefektifan

Kriteria pencapaian nilai	Kategori
81,00% - 100,00%	Sangat efektif, dapat digunakan tanpa perbaikan.
61,00% - 80,00%	Cukup efektif, dapat digunakan namun perlu perbaikan kecil.
41,00% - 60,00%	Kurang efektif, disarankan tidak dipergunakan karena perlu perbaikan besar.
21,00% - 40,00%	Tidak efektif, tidak bisa digunakan.
00,00% - 20,00%	Sangat tidak efektif, tidak dapat digunakan.

Sumber: Akbar (2017:42)



HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Validasi Media Pembelajaran Komik Wayang

Tabel 4. Rekapitulasi Validasi Ahli Materi dan Ahli Media

No.	Validasi	Presentasi	Keterangan
1.	Ahli Media	86,25%	Sangat valid
2.	Ahli Materi	85%	Sangat valid

Berdasarkan tabel di atas, dijelaskan bahwa validasi ahli media pembelajaran yang telah dilakukan memperoleh presentase sebesar 86,25% dan untuk validasi materi yang telah dilakukan memperoleh presentase sebesar 85%. Dari dua hasil ahli tersebut termasuk ke dalam kategori sangat valid dan dapat digunakan tanpa perbaikan. Maka, dalam hal ini media pembelajaran komik wayang serta materi menguraikan pesan dalam dongeng dinyatakan sangat valid dan dapat digunakan tanpa perbaikan.

B. Hasil Efektifitas Media Pembelajaran Komik Wayang

Tabel 5. Hasil Keefektifan Media Pembelajaran Komik Wayang

No.	Uji Coba	Presentasi	Keterangan
1.	Terbatas	90,7%	Sangat efektif
2.	Luas	88,3%	Sangat efektif

Setelah melakukan uji coba terbatas di SDN Lirboyo 2 Kota Kediri dengan menggunakan media pembelajaran komik wayang di kelas III diperoleh hasil persentase secara klasikal sebesar 90,7% dengan kriteria sangat efektif. Uji coba luas di SDN Lirboyo 2 Kota Kediri diperoleh hasil persentase kelulusan secara klasikal sebesar 88,3% dengan kriteria sangat efektif dan dapat digunakan dalam pembelajaran tanpa perbaikan.

C. Hasil Uji Kepraktisan Media Pembelajaran Komik Wayang

Tabel 6. Rekapitulasi Uji Kepraktisan Media Pembelajaran Komik Wayang

No.	Uji Coba	Presentasi		Keterangan
		Guru	Siswa	
1.	Terbatas	85,7%	97,7%	Sangat baik
2.	Luas	85,7%	96%	Sangat baik

Berdasarkan tabel di atas, dijelaskan bahwa media pembelajaran komik wayang sangat baik 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%.

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan dari hasil penelitian media pembelajaran komik wayang materi menguraikan pesan dalam dongeng kelas III yang sudah dilakukan di SDN Lirboyo 2 Kota Kediri dapat disimpulkan sebagai berikut.



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.

Media pembelajaran komik wayang materi menguraikan pesan dalam dongeng untuk siswa kelas III SDN Lirboyo 2 Kota Kediri dinyatakan sangat efektif dengan klasifikasi sangat baik.

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 dengan klasifikasi sangat baik.

DAFTAR RUJUKAN

- Hidayah, N. (2017). Pengembangan media pembelajaran berbasis komik pada mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial kelas IV MI Nurul Hidayah Roworejo Negerikaton Pesawaran. Terampil: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar, 4(1), 34-46.
- Saputro, Hengkang Dan Soeharto. 2015. Pengembangan Media Komik Berbasis Pendidikan Karakter Pada Pembelajaran Tematik-Integratif Kelas Iv Sd. Jurnal Prima Edukasi. 3(1) : 61 – 72.
- Saraswati, D., D, Pratama., D, Achadina. 2019. Pemanfaatan Wayang Sebagai Media Pembelajaran. Prosiding Dpnpm Unindra 2019.
- Setyani, A., N. Rachma., V.Ayuissa. 2019. Penggunaan Wayang Sebagai Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Antusiasme Siswa Kelas Iv Di Sd Sronдол Wetan 02 Dalam Mengikuti Layanan Bimbingan Klasikal. Disadur Dari : <https://Conference.Umk.Ac.Id/t>
- Oktavianti, R., A, Wiyanto. 2014. Pengembangan Media Gayanghetum (Gambar Wayang Hewan Dan Tumbuhan) Dalam Pembelajaran Tematik Terintegrasi Kelas Iv Sd. Mimbar Sekolah Dasar. 1 (1) : 65 – 70.
- Nugraheni, Nursiwi 2017. Penerapan Media Komik Pada Pembelajaran Matematika Di Sekolah Dasar. Jurnal Refleksi Edukatika 7 (2) : 111-117.
- Pribadi, A Benny. 2009. Model Desain Sistem Pembelajaran. Jakarta: Dian Rakyat.
- Tegeh, I Made. dkk. 2014. Model Penelitian Pengembangan. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Zuhrowati, M., Abdurrahman., A, Suyatna. 2018. Pengembangan Komik Sebagai Media Pembelajaran Ipa Pada Materi Pemanasan Global. Jpf. 6(2) : 144 – 158