

Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IVA SDN Medaeng 1 Sidoarjo

Hafidz Al Ashar¹, Suhartiningsih¹, Kendid Mahmudi¹

¹Program Studi PGSD, Universitas Jember, Indonesia

Email penulis pertama: hafidz1611@gmail.com

Received: 13/11/2022 / Accepted: 24/02/2023 / Published: 28/02/2023

Abstrak

Kemajuan teknologi dan ilmu pengetahuan sangat berpengaruh terhadap perkembangan proses pembelajaran, baik dalam strategi, metode, implementasi maupun media yang digunakan dalam menyampaikan pembelajaran. Berdasarkan analisis terhadap buku siswa kelas IV Tema 8 Daerah Tempat Tinggalku, diketahui bahwa teks cerita yang disajikan dalam buku tersebut kurang relevan jika diterapkan di berbagai daerah di Indonesia. Menurut hasil wawancara terbuka yang dilakukan dengan guru wali kelas IV SDN Medaeng 1 Sidoarjo, diketahui bahwa pembelajaran Tema 8 Daerah Tempat Tinggalku masih menggunakan cerita yang terdapat pada buku siswa tanpa adanya penyesuaian dengan cerita rakyat Sidoarjo. Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan kevalidan dan keefektifan media komik cerita rakyat Sidoarjo "Asal Mula Candi Pari" untuk digunakan dalam pembelajaran Tema 8 Subtema 1 Pembelajaran 3 pada siswa kelas IV A SDN Medaeng 1 tahun ajaran 2021/2022. Penelitian ini dilaksanakan di SDN Medaeng 1 Sidoarjo dengan subjek penelitian 21 orang siswa kelas IVA tahun ajaran 2021/2022. Penelitian ini menggunakan metode pengembangan "Research Based Development" menurut Borg and Gall dengan pendekatan kualitatif. Data yang didapatkan dari penelitian ini menunjukkan bahwa media yang dikembangkan mendapatkan skor kevalidan 90,8% dengan kriteria sangat layak. Berdasarkan test hasil belajar yang dilakukan siswa diketahui bahwa 19 dari 21 siswa mendapatkan nilai lebih dari 70 dengan presentase ketuntasan 90,47% atau kategori sangat efektif. Skor respon yang didapatkan dari angket respon siswa menunjukkan hasil skor 100% yang artinya media mendapatkan respon yang sangat positif dari siswa dengan kategori keefektifan sangat efektif.

Kata Kunci: Cerita rakyat, hasil belajar, komik, media pembelajaran.

Abstract

Advances in technology and science greatly affect the use of media in delivering learning. Based on an analysis of the fourthgrade student's book Theme 8, it is known that the story texts presented in the book are less relevant if applied in various regions in Indonesiabased on an interview with homeroom teachers for grade IV at SDN Medaeng 1 Sidoarjo, it was found that the learning still using the stories contained in student books without any adjustments to the Sidoarjo folklore. The purpose of this study was to describe the validity and effectiveness of the Sidoarjo folklore comic media "The Origin of Candi

Pari" to be used in learning. This research was conducted at SDN Medaeng 1 Sidoarjo with the research subject of 21 students. This study uses "Research Based Development" method with a qualitative approach. The data obtained from this study showed that the developed media got a validity score of 90.8% with very feasible criteria. Based on the learning outcomes test conducted by students, it is known that 90,47% has passed the test. The student response questionnaire shows a score of 100%, which means that the media gets a very positive response from students.

Keywords: *Comic, folklore, learning media, learning outcomes.*

1. Pendahuluan

Pembelajaran di sekolah dasar menerapkan pendekatan tematik terpadu yang terdiri dari beberapa tema yang didalamnya terdapat berbagai macam mata pembelajaran yang diintegrasikan. Dalam pembelajaran tematik terpadu terdapat buku guru yang digunakan sebagai pedoman oleh guru dalam melaksanakan pembelajaran dan buku siswa sebagai perantara dalam menyampaikan pembelajaran kepada siswa.

Pada buku siswa kelas IV pembelajaran dibagi menjadi 9 tema, setiap tema terdiri dari 3 subtema. Pada tema 8 daerah tempat tinggalku terdapat 3 subtema yang terdiri dari mata pelajaran Bahasa Indonesia, PPKn, SBdP, IPA, dan IPS yang terintegrasi. Dalam buku tersebut banyak sekali ditampilkan teks mengenai fiksi maupun non fiksi yang mengenalkan kepada siswa tentang lingkungan yang ada di Indonesia. Teks "Asal Mula Telaga Warna" yang mengenalkan lingkungan Provinsi Jawa Barat, Adapun teks "Asal Mula Bukit Catu" yang merupakan cerita rakyat masyarakat Bali.

Berdasarkan analisis terhadap buku siswa kelas IV Tema 8 Daerah Tempat Tinggalku, diketahui bahwa teks cerita yang disajikan dalam buku tersebut kurang relevan jika diterapkan di berbagai daerah di Indonesia. Seperti dalam Buku Siswa Kelas IV Tema 8 Daerah Tempat Tinggalku Subtema 1 Lingkungan Tempat Tinggalku, dalam pembelajaran 3 cerita yang digunakan adalah "Asal Mula Bukit Catu" yang merupakan cerita rakyat Bali. Cerita tersebut lebih tepat jika digunakan untuk mengenalkan lingkungan Bali. Namun, tidak dengan siswa yang berada di daerah lain seperti Kabupaten Sidoarjo.

Menurut hasil wawancara terbuka yang dilakukan dengan guru wali kelas IV SDN Medaeng 1 Sidoarjo, diketahui bahwa pembelajaran Tema 8 Daerah Tempat Tinggalku masih menggunakan cerita yang terdapat pada buku siswa tanpa adanya penyesuaian dengan cerita rakyat Sidoarjo. Setelah siswa menyelesaikan pembelajaran yang ada pada buku siswa, barulah siswa dikenalkan dengan keadaan lingkungan Sidoarjo dan cerita rakyat

Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IVA SDN Medaeng 1 Sidoarjo

yang menggambarkan keadaan lingkungan Sidoarjo. Guru menggunakan cerita rakyat Sidoarjo “Asal Mula Candi Pari” dan “Sarip Tambak Oso” yang disampaikan dalam bentuk teks, video, ataupun secara langsung diceritakan kepada siswa. Cerita rakyat Sidoarjo “Asal Mula Candi Pari” digunakan dalam mengenalkan siswa tentang bangunan atau lokasi bersejarah yang terdapat di Kabupaten Sidoarjo.

Berdasarkan permasalahan tersebut maka perlu dilakukan pengembangan dan penyesuaian media pembelajaran yang digunakan. Salah satunya dengan mengubah teks cerita tersebut kedalam media komik yang lebih diminati siswa, serta pemilihan cerita yang sesuai dengan daerah tempat tinggal siswa. Menurut Kurniawarsih dan Rusmana (2020) komik dapat meningkatkan motivasi belajar pada siswa karena tidak jarang siswa yang lebih tertarik untuk membaca komik dibandingkan dengan membaca buku pelajaran. Komik juga dapat membantu meningkatkan sensor *motoric* pada anak, membantu mengenal warna, dan memicu imajinasi siswa dalam menyampaikan pendapatnya. Bentuk visualisasi dari ekspresi tokoh-tokoh dalam komik membuat siswa sebagai pembaca secara tidak langsung masuk kedalam cerita. Hal tersebut mengakibatkan siswa bisa terlibat secara emosional dan membuat siswa lebih tertarik untuk membaca cerita tersebut hingga selesai.

Menurut Purba, dkk (2020) Asal kata “media” dalam bahasa Indonesia merupakan turunan dari bahasa latin “medium” yang memiliki arti “perantara” atau “pengantar”. Pakpahan, dkk (2020) memaknai media pembelajaran sebagai materi, orang, atau peristiwa yang memberikan kesempatan pada siswa untuk memperoleh pengetahuan, keterampilan dan sikap.

Menurut Mahmudah (2018) media pembelajaran adalah sarana non personal yang digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran dengan tujuan memudahkan guru sebagai pemegang peranan pembelajaran dalam mencapai tujuan pembelajaran. Menurut Tafonao (2019) media pembelajaran merupakan alat bantu yang digunakan pada proses pembelajaran yang bertujuan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemampuan siswa.

Berdasarkan berbagai pengertian tersebut dapat disimpulkan media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan oleh guru selaku pemegang peranan sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran berupa materi, orang, atau peristiwa, dengan tujuan

untuk mencapai tujuan serta merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan penerima informasi/siswa.

Kurniawarsih dan Rusmana (2020) menyatakan bahwa komik merupakan bentuk penyajian karya sastra berupa cerita dalam bentuk gambar yang umumnya menggunakan cerita fiksi sebagai dasar ceritanya serta terdapat tokoh yang diunggulkan dalam cerita tersebut. Aeni dan Yusupa (2018) memaknai komik sebagai bentuk kartun yang didalamnya terdapat teks yang bertujuan untuk menyampaikan pesan dengan gaya yang ringan dan menyenangkan.

Berdasarkan uraian tersebut komik adalah kumpulan gambar kartun sebagai salah satu bentuk penyajian cerita fiksi yang berisi rangkaian karakter tokoh dalam bingkai. Komik berisi ungkapan yang ringan dan menyenangkan dengan tujuan untuk merangsang imajinasi pembaca serta mempermudah siswa dalam menggabungkan informasi dalam bentuk visual dan teks dalam satu tampilan.

Cerita rakyat merupakan cerita yang asalnya dari masyarakat yang proses perkembangannya dilakukan secara turun temurun dalam kehidupan bermasyarakat masa lampau. Pada masyarakat lampau cerita rakyat muncul sebagai sarana penyampaian pesan moral yang diwariskan turun temurun menggunakan perantara bahasa lisan (Jayapada dkk., 2017). Afriyanti dkk (2020) menjelaskan bahwa cerita rakyat adalah salah satu aliran sastra anak sebagai wujud refleksi kehidupan masyarakat dimana sastra itu dilahirkan.

Menurut Indiarti (2017) cerita rakyat adalah karya sastra yang memuat kisah peristiwa sehari-hari yang dialami masyarakat dengan tujuan agar pembaca dapat memetik nilai-nilai yang terdapat pada tokoh dalam cerita.

Berdasarkan uraian tersebut dapat disimpulkan cerita rakyat adalah karya sastra yang asalnya dari masyarakat yang lahir dan berkembang secara turun temurun melalui bahasa lisan. Cerita rakyat merupakan suatu ciri khas dari sebuah bangsa sebagai wujud keberagaman, kekayaan budaya, dan nilai sejarah serta sebagai bentuk penyampaian pesan moral dan nilai luhur masyarakat.

Cerita rakyat yang akan digunakan dalam pengembangan media pembelajaran ini adalah cerita rakyat yang berasal dari Kabupaten Sidoarjo. Candi pari adalah sebuah candi yang berada di Desa Candipari, Kecamatan Porong, Kabupaten Sidoarjo. Cerita rakyat asal mula candi pari termasuk kedalam cerita rakyat jenis dongeng.

Menurut Ardiyatna dan Sudjanarti (2019) perangkat lunak *Adobe Photoshop* adalah perangkat lunak komputer yang digunakan untuk mengolah atau memanipulasi gambar dan foto sehingga menjadi lebih menarik. Fitur yang terdapat pada perangkat lunak ini cukup sederhana dan mudah digunakan dalam mengolah foto serta pembuatan gambar animasi seperti komik.

Perangkat lunak *Adobe Photoshop* yang digunakan dalam pengembangan komik cerita rakyat Sidoarjo "Asal Mula Candi Pari" adalah *Adobe Photoshop* 2018. Perangkat lunak ini digunakan untuk mendesain karakter komik, gambar *background*, serta menggabungkan karakter dan *background* hingga menjadi desain akhir komik cerita rakyat Sidoarjo "Asal Mula Candi Pari".

2. Metode Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian pengembangan atau dikenal juga dengan "*Research Based Development*". Tujuan dilakukannya penelitian ini adalah mengembangkan produk pendidikan yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran dalam proses belajar mengajar di sekolah. Pada penelitian ini akan dikembangkan media pembelajaran berupa komik cerita rakyat Sidoarjo "Asal Mula Candi Pari" yang terintegrasi dengan buku siswa Tema 8 Daerah Tempat Tinggalku Subtema 1 Lingkungan Tempat Tinggalku.

Pendekatan yang digunakan pada penelitian ini adalah pendekatan kualitatif. Data yang didapatkan dalam penelitian merupakan angka hasil pengukuran yang dideskripsikan dengan kalimat yang menggambarkan hasil penilaian. Pendekatan kualitatif dipilih karena sejalan dengan tujuan penelitian ini yaitu menilai efektifitas media pembelajaran komik cerita rakyat Sidoarjo "Asal Mula Candi Pari" dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas 4 SDN Medaeng 1 Kabupaten Sidoarjo.

Penelitian pengembangan media pembelajaran komik cerita rakyat Sidoarjo "Asal Mula Candi Pari" yang akan dilaksanakan di SDN Medaeng 1, Kecamatan Waru, Subjek penelitian ini adalah siswa kelas IV A SDN Medaeng 1 Kabupaten Sidoarjo semester genap tahun ajaran 2021/2022.

Penelitian pengembangan ini menggunakan model Borg and Gall dengan langkah-langkah penelitian sebagai berikut: (1) penelitian pendahuluan; (2) perencanaan dan pengembangan; (3) pengembangan desain produk awal; (4) validasi desain produk; (5)

revisi produk awal; (6) uji coba penggunaan; (7) revisi produk pengembangan; (8) uji coba keefektifan produk; (9) produk final dan produk massal; dan (10) desiminasi produk dan implementasi. Langkah-langkah yang dilakukan dalam penelitian ini hanya sampai tahap uji coba keefektifan. Hal itu dilakukan karena dianggap sudah dapat memenuhi tujuan penelitian untuk menyimpulkan kelayakan dan keefektifan produk media yang dikembangkan.

Teknik analisis data dalam penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut.

1. Analisis Data Hasil Validasi

Analisis data hasil validasi merupakan proses pengolahan dari hasil validasi yang dilakukan oleh validator dengan cara mengisikan skor 1- 5 pada setiap aspek yang ada pada lembar validasi yang diberikan Hasil analisis data validasi ini dijadikan sebagai dasar dalam menilai kelayakan produk media pembelajaran yang dihasilkan.

Skor yang telah diperoleh haruslah diubah menjadi skala 100 agar dapat diolah berdasarkan kriteria validasi yang ada dengan rumus sebagai berikut (Masyhud, 2021).

$$Valpro = \frac{srt}{smt} \times 100\%$$

Keterangan :

Valpro = validitas produk

Srt = skor riil tercapai

Smt = skor maksimal yang tercapai

Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik Untuk Meningkatkan Hasil Belajar
Siswa Kelas IVA SDN Medaeng 1 Sidoarjo

Hasil analisis validitas produk kemudian dikonfirmasi dengan kriteria validitas produk pada table berikut.

Tabel 2.1 Kriteria pencapaian nilai validitas

No	Presentase Pencapaian	Interpretasi
1.	$80 < \text{Valpro} \leq 100$	Sangat Layak
2.	$60 < \text{Valpro} \leq 80$	Layak
3.	$40 < \text{Valpro} \leq 60$	Cukup Layak
4.	$20 < \text{Valpro} \leq 40$	Kurang Layak
5.	$0 \leq \text{Valpro} \leq 20$	Sangat Kurang Layak

Sumber : Masyhud (2021)

Media pembelajaran dikatakan baik untuk digunakan jika tingkat validitasnya mencapai tingkat layak. Jika tingkat validitasnya tidak mencapai layak maka dapat dikatakan media pembelajaran belum cukup baik untuk digunakan, sehingga perlu dilakukan pembetulan sesuai dengan penilaian dan komentar validator sebelumnya. Setelah dilakukan pembetulan tersebut barulah media dapat diuji ulang kevalidannya hingga media pembelajaran tersebut memenuhi kriteria tingkat layak.

2. Analisis Data Respon Siswa

Data respon siswa merupakan tanggapan dan komentar yang diberikan siswa setelah mengikuti pembelajaran menggunakan komik cerita rakyat Sidoarjo “Asal Mula Candi Pari”. Data ini didapatkan dari angket respon siswa, dimana siswa akan diminta untuk merespon sesuai dengan pengalaman mereka dalam menggunakan media pembelajaran komik cerita rakyat Sidoarjo “Asal Mula Candi Pari”.

Analisis data respon siswa difungsikan sebagai pedoman dalam menentukan apakah penggunaan media belajar yang dikembangkan mendapatkan respon baik atau buruk dari siswa yang telah mengikuti pembelajaran menggunakan media tersebut.

Skor yang telah diperoleh haruslah diubah menjadi skala 100 agar dapat diolah berdasarkan kriteria keefektifan yang ada dengan rumus sebagai berikut (Masyhud, 2021).

$$Sas = \frac{St}{Smt} \times 100\%$$

Keterangan :

Sas = Skor angket siswa.

St = Skor tercapai

Smt = Skor maksimal yang bisa tercapai

Hasil analisis data respon siswa kemudian dikonfirmasi dengan kriteria validitas produk pada table berikut

Tabel 2.2 Kriteria skor respon siswa

No	Rentangan Skor	Kategori Keefektifan
1.	$80 < Sas \leq 100$	Sangat Efektif
2.	$70 < Sas \leq 80$	Efektif
3.	$60 < Sas \leq 70$	Cukup Efektif
4.	$40 < Sas \leq 60$	Kurang Efektif
5.	$0 \leq Sas \leq 40$	Sangat Kurang Efektif

Sumber: Masyhud (2021)

Respon terhadap media komik yang dikembangkan dinyatakan positif apabila rata-rata total skor yang didapatkan minimal lebih dari 70 atau dengan kategori efektif.

3. Analisis Data Uji Coba Keefektifan Produk

Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik Untuk Meningkatkan Hasil Belajar
Siswa Kelas IVA SDN Medaeng 1 Sidoarjo

Analisis data uji coba keefektifan produk merupakan proses pengolahan dari hasil penilaian melalui penilaian terhadap hasil belajar siswa dalam pembelajaran Tema 8 Subtema 1 Pembelajaran 3. Hasil analisis tersebut nantinya akan dijadikan sebagai dasar dalam menilai keefektifan produk untuk meningkatkan hasil belajar Tema 8 Subtema 1 Pembelajaran 3 siswa. Nilai hasil belajar siswa tersebut kemudian dikonfirmasi dengan kriteria keefektifan hasil belajar siswa berikut.

Tabel 2.3. Kriteria keefektifan hasil belajar

No	Rentangan Skor	Kategori Keefektifan
1.	$80 < NS \leq 100$	Sangat Efektif
2.	$70 < NS \leq 80$	Efektif
3.	$60 < NS \leq 70$	Cukup Efektif
4.	$40 < NS \leq 60$	Kurang Efektif
5.	$0 \leq NS \leq 40$	Sangat Kurang Efektif

sumber: Masyhud (2021)

Setelah diketahui kategori keefektifan dari nilai hasil belajar tiap siswa, dapat dilakukan perhitungan persentase siswa yang mendapatkan nilai lebih dari 70 atau nilai keefektifan minimal efektif dengan rumus berikut.

$$Pst = \frac{St}{Js} \times 100\%$$

Keterangan :

Pst = presentase siswa tuntas

St = banyak siswa tuntas

Js = Jumlah siswa keseluruhan

Keefektifan media komik yang dikembangkan dinyatakan efektif digunakan dalam pembelajaran jika persentase siswa tuntas mendapatkan nilai persentase lebih besar atau sama dengan 80%.

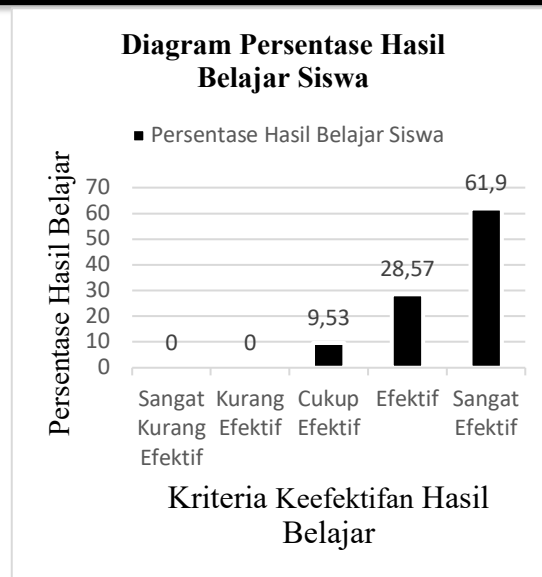
3. Hasil dan Pembahasan

Validasi produk komik cerita rakyat Sidoarjo “Asal Mula Candi Pari” dilakukan oleh 2 validator dosen FKIP Universitas Jember yaitu Bapak Ridho Alfarisi, S.Pd., M.Si. sebagai ahli media dan Ibu Nindya Nurdianasari, S.Pd., M.Pd. sebagai ahli materi. Validasi juga dilakukan oleh Ibu Anis Zulfa, S.Pd, wali kelas IVA SDN Medaeng 1 Sidoarjo sebagai ahli praktisi. Penilaian validitas produk terdiri dari aspek meliputi: (1) aspek isi berupa kesesuaian materi dengan KD, indikator, cakupa serta keruntutan materi, dan kesesuaian gambar dengan kompetensi yang harus dicapai; (2) aspek bahasa berupa keterbacaan, kesesuaian dengan kaidah bahasa Indonesia serta kognitif siswa, dan sifat komunikatif bahasa yang digunakan; (3) aspek tampilan berupa kemenarikan media dan kemudahan dalam membaca media. Hasil dari validasi ini nantinya digunakan sebagai dasar dalam memperbaiki produk agar layak untuk digunakan dalam pembelajaran.

Data yang diperoleh dari validasi ini berupa data kualitatif dan kuantitatif, data kuantitatif didapatkan dari point penilaian yang diberikan pada lembar validasi produk, sedangkan data kualitatif didapatkan dari kritik, saran, dan komentar yang diberikan secara langsung selama proses validasi. Berdasarkan analisis terhadap skor yang diberikan oleh 3 orang validator ahli diperoleh hasil validitas sebesar 90,8% dengan kriteria keefektifan sangat layak. Nilai tersebut didapat dari hasil rata-rata dari skor yang diberikan pada setiap aspek penilaian validasi media pembelajaran yang dilakukan oleh validator. Nilai validitas produk dapat dilihat dalam tabel data hasil validasi produk pada lampiran E.

Efektifitas pengembangan komik cerita rakyat Sidoarjo “Asal Mula Candi Pari” dapat disimpulkan dari skor yang didapatkan siswa dalam mengerjakan test hasil belajar angket respon siswa terhadap media yang dikembangkan. Skor tersebut diperoleh dari hasil uji coba internal yang dilakukan terhadap 21 siswa kelas IVA SDN Medaeng 1 Sidoarjo. Hasil belajar siswa merupakan salah satu nilai yang menjadi tolak ukur dalam menilai keefektifan komik cerita rakyat Sidoarjo “Asal Mula Candi Pari” untuk digunakan dalam pembelajaran. Pengukuran efektifitas didapatkan dari persentase siswa yang mendapatkan nilai diatas 70 atau dengan kategori keefektifan minimal “Efektif”.

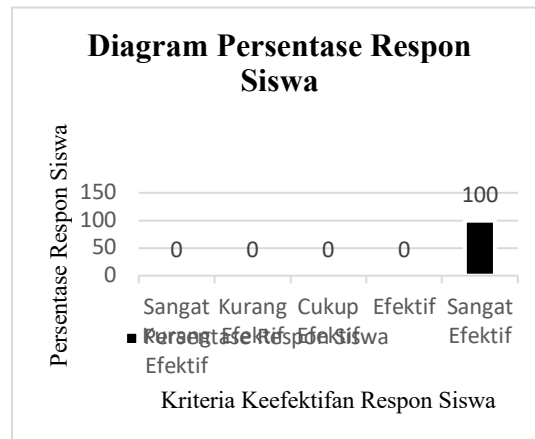
Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IVA SDN Medaeng 1 Sidoarjo



Gambar 3.1 Persentase Hasil Belajar Siswa

Hasil analisis hasil belajar yang ditampilkan pada Gambar 3.1 menunjukkan bahwa 9,53% siswa memenuhi kriteria keefektifan cukup efektif, 28,57% siswa memenuhi kriteria keefektifan efektif, dan 61,9% siswa memenuhi kriteria keefektifan sangat efektif. Dengan demikian presentase siswa yang mampu menuntaskan tes hasil belajar dengan kriteria keefektifan minimal “efektif” atau nilai lebih besar dari 70 adalah 90,47%. Analisis hasil belajar siswa dapat dilihat dalam lampiran F pada tabel nilai tes hasil belajar siswa. Berdasarkan data tersebut dapat disimpulkan bahwa komik cerita rakyat Sidoarjo “Asal Mula Candi Pari” sangat efektif dalam meningkatkan hasil belajar Tema 8 Subtema 1 Pembelajaran 3 pada siswa kelas IVA Medaeng 1 Sidoarjo.

Respon siswa terhadap penggunaan media komik cerita rakyat Sidoarjo “Asal Mula Candi Pari” dalam pembelajaran merupakan salah satu tolak ukur keberhasilan dalam penelitian ini. Pengukuran didapatkan dari skor angket siswa yang diisi oleh siswa setelah menggunakan media komik cerita rakyat Sidoarjo “Asal Mulaa Candi Pari”. Dimana skor ini digunakan sebagai tolak ukur apakah media yang dikembangkan mendapat respon baik atau buruk dari siswa.



Gambar 3.2 Persentase Respon Siswa

Hasil analisis data respon siswa yang ditampilkan pada Gambar 3.2 menunjukkan bahwa 100% siswa memenuhi kriteria keefektifan sangat efektif Dengan demikian nilai rata-rata total skor respon siswa yang didapatkan adalah 100 atau dengan kategori keefektifan sangat efektif. Analisis skor respon siswa dapat dilihat dalam lampiran G pada tabel skor angket siswa. Berdasarkan data tersebut maka dapat disimpulkan bahwa komik cerita rakyat Sidoarjo “Asal Mula Candi Pari” mendapatkan respon yang sangat baik dari siswa kelas IVA Medaeng 1 Sidoarjo.

4. Kesimpulan

Berdasarkan hasil pengembangan komik cerita rakyat Sidoarjo “Asal Mula Candi Pari” yang sudah dilakukan, maka diperoleh kesimpulan sebagai berikut.

1. Validitas komik cerita rakyat Sidoarjo “Asal Mula Candi Pari” untuk digunakan dalam pembelajaran sebesar 90,8% dengan interpretasi sangat layak.
2. Efektifitas komik cerita rakyataat Sidoarjo “Asal Mula Candi Pari” didapatkan dari hasil test hasil belajar dan angket respon yang diisi oleh siswa setelah melakukan pembelajaran menggunakan produk yang dikembangkan. Test hasil belajar yang dilakukan oleh siswa kelas IVA SDN Medaeng 1 Sidoarjo mendapatkan hasil sebesar 90,47% dengan kriteria keefektifan sangat efektif. Hasil respon siswa terhadap penggunaan komik cerita rakyat sidoarjo “Asal Mula Candi Pari” dalam pembelajaran memperoleh hasil sebesar 100% dengan kategori keefektifan sangat efektif. Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan

bahwa komik cerita rakyat Sidoarjo “Asal Mula Candi pari” sangan efektif untuk digunakan dalam pembelajaran dan mendapatkan respon yang positif dari siswa.

Ucapan Terima Kasih

Peneliti mengucapkan terimakasih banyak kepada Universitas Jember tahun 2023.

Daftar Pustaka

- Aeni, W. A. dan A. Yusupa. 2018. Model Media Pembelajaran E-komik untuk SMA. *Jurnal Teknologi Pendidikan*. 6(1): 43-59.
- Afriyanti, I., S. Somadayo, dan D. Hadi. 2020. Pemanfaatan Media Cerita Rakyat Sebagai Upaya Membangun Kreativitas Anak. *Jurnal Pedagogik*. 7(2): 1-12.
- Ardiyatna, R. dan D. Sudjanarti. 2019. Desain E-catalog Menggunakan Aplikasi Adobe Photoshop CS3 Sebagai Pengembangan Promosi di Instagram untuk Meningkatkan Minat Beli pada Three Brother Blitar. *Jurnal Aplikasi Bisnis*. 5(2): 549-552.
- Indiarti, W. 2017. Nilai-nilai Pembentuk Karakter dalam Cerita Rakyat Asal-usul Watu Dodol. *Jurnal Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa*. 6(1): 26-41.
- Jayapada, G., F. Faisol, dan B.M. Kiptiyah. 2017. Kearifan Lokal dalam Cerita Rakyat Sebagai Media Pendidikan Karakter Untuk Membentuk Literasi Moral Siswa. *Jurnal Kajian Perpustakaan dan Informasi*. 1(2): 60-62.
- Kurniawarsih, M. dan I. M. Rusmana. 2020. Pengembangan Media Pembelajaran Komik Mtematika Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Berbasis Budaya. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika, Matematika dan Statistika*. 1(1): 39-48.
- Mahmudah, S. 2018. Media Pembelajaran Bahasa Arab. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Bahasa Arab*. 20(1):129-138.
- Masyhud, M.Sulthon. 2021. *Metode Penelitian Pendidikan Penuntun Teori dan Praktik Penelitian bagi Calon Guru, Guru dan Praktisi Pendidikan*. Jember:LPMPK.
- Pakpahan, A., dkk. 2020. *Pengembangan Media Pembelajaran*. Medan: Yayasan Kita Menulis.
- Purba, R., dkk. 2020. *Pengantar Media Pembelajaran*. Medan: Yayasan Kita Menulis.
- Tafonao, T. 2018. Peranan Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*. 2(2): 103-114.
- .