



PENGEMBANGAN MEDIA CERITA BERGAMBAR BERBASIS CERITA RAKYAT KEDIRI PADA MATERI PENDAPAT PRIBADI ISI BUKU SD

Septa Rosdiana Putri¹, Abdul Aziz Hunaifi², Rian Damariswara³

^{1,2,3}PGSD, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Nusantara PGRI Kediri

Informasi Artikel

Riwayat Artikel:
Diterima: 5 Juni 2024
Revisi: 15 September 2024
Diterima: 18 September 2024
Diterbitkan: 31 Oktober 2024

Keywords:
Pictures story, folklore

Kata Kunci:
Cerita bergambar, cerita rakyat

DOI :
10.31932/jpdp.v10i2.3660

Surel Korespondensi:
septarosdianaputri@gmail.com

Abstract

The use of engaging and interactive learning media can help students become more enthusiastic and motivated in their learning. This study aims to develop a picture story-based learning media centered on Kediri folklore, which is rich in cultural values. The research method used is the ADDIE research and development model, consisting of the stages of analysis, design, development, implementation, and evaluation. The illustrated folklore learning media was found to meet the criteria for validity, practicality, and effectiveness, with a limited trial yielding a 100% success rate and a broader trial showing 90%, both of which are considered highly effective in learning. This media is concluded to be suitable for elementary school students and also introducing students to local folklore, including stories such as Mount Kelud, Totok Kerot, and the Tale of Calon Arang.

Abstrak

Penggunaan media pembelajaran yang menarik dan interaktif dapat membantu siswa siswi lebih antusias dan termotivasi dalam belajarnya. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran cerita bergambar berbasis cerita rakyat Kediri yang kaya akan nilai budaya. Metode penelitian menggunakan research and development model ADDIE dengan tahapan analysis, design, development, implementation, dan evaluation. Media pembelajaran cerita rakyat bergambar dinyatakan dapat memenuhi kriteria kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan dengan hasil uji yang terbatas didapatkan persentase 100% dan uji luas sebesar 90%, dimana nilai persentase tersebut sangat efektif dalam kategori pembelajaran. Media ini disimpulkan cocok digunakan pada siswa sekolah dasar, ditujukan juga untuk memperkenalkan siswa tentang cerita rakyat pada daerah lokal antara lain Gunung Kelud, Totok Kerot, dan Kisah Calon Arang.

This is an open access article under the CC BY-SA license.

Copyright © 2024 by Author. Published by STKIP Persada Khatulistiwa



Pendahuluan

Bahasa Indonesia sebagai mata pelajaran yang ditujukan meningkatkan siswa melakukan komunikasi dengan baik benar sesuai dengan Subyek Predikat Obyek Keterangan (SPOK) dan memahami

kalimat dengan baik dan benar. Dalam kegiatan membaca buku seperti buku cerita hal tersebut dapat lebih membantu dalam melatih kemampuannya. Salah satu materi dalam pembelajaran bahasa Indonesia kelas IV siswa melakukan penguraian

pendapat pribadi dari buku cerita yang dibaca. Materi pembelajaran ini dapat meningkatkan daya ingat tentang isi yang didapatkan dari membaca. Dalam penelitian ini yang dilakukan di SDN Ngadi Mojo pada kelas IV dari materi pembelajaran cerita rakyat, peneliti menemukan beberapa permasalahan yaitu (1) siswa belum mampu dalam menuliskan pengetahuan baru yang didapatkan dari isi cerita yang dibaca, (2) siswa lupa apa saja yang didapatkan dari cerita, (3) siswa banyak mendapatkan nilai dibawah KKM dengan standar 75, (4) peneliti memfokuskan cerita rakyat dari Kediri, namun di SDN Ngadi Mojo ini masih belum menggunakan cerita rakyat Kediri. Dari permasalahan tersebut peneliti mengembangkan sebuah metode pembelajaran cerita rakyat menggunakan media cerita rakyat dalam bentuk buku cerita rakyat kediri itu sendiri dengan tampilan yang menarik.

Interaksi dengan setiap individual siswa dalam segala kondisi merupakan proses pembelajaran. Menurut dari Sudjana (1997: 90) pembelajaran merupakan sebuah

peristiwa yang dapat mempengaruhi siswa sedemikian rupa sehingga siswa memperoleh kemudahan. Guru sebagai faktor utama bertanggung jawab dalam kegiatan pembelajaran. Berdasarkan penjelasan dari para ahli dalam mengemukakan sebuah pengertian istilah, dapat disimpulkan pembelajaran merupakan proses dari interaksi antara guru dan siswa untuk mencapai sebuah tujuan Pendidikan secara bersama-sama dapat juga disimpulkan bahwa proses belajar ini adalah diskusi yang terjadi dalam satu ruangan untuk mempersatukan pemahaman antara siswa dan guru.

Komponen dari sebuah pembelajaran yang berkaitan dengan proses belajar yaitu guru, siswa, tujuan, metode, materi, dan media. Menurut dari peneliti Adisel (2022) masing-masing dari komponen tersebut secara aktif saling berhubungan dan dapat mempengaruhi satu sama lain dalam berpikir maupun mengemukakan pendapat. Adapun pendapat lain menyatakan dalam pembelajaran akan ada komponen pembelajaran yaitu tujuan, bahan ajar, media, metode, dan evaluasi peserta didik, serta pendidik

sebagai suatu sistem. Dari pemaparan pendapat para ahli tersebut disimpulkan bahwa komponen-komponen dari pembelajaran yaitu tujuan, media dan metode, evaluasi, peserta didik, serta pendidik yang dimana satu sama lain saling mempengaruhi proses pembelajaran.

Evaluasi pembelajaran merupakan proses sistematis dalam mengumpulkan, menganalisis, dan menginterpretasikan informasi yang didapat dari sebuah kejadian guna menentukan tingkat dari sebuah pencapaian tujuan pembelajaran. Menurut Ralph Tyler dalam Arikunto (2016) mendefinisikan bahwa evaluasi pembelajaran merupakan proses pengumpulan data untuk menemukan sejauh mana, dalam hal apa, dan bagian mana tujuan Pendidikan sudah tercapai. Dari pemaparan pendapat para ahli yang dijabarkan dapat disimpulkan bahwa pembelajaran sebagai proses interaksi aktif antara pengajar dan peserta, dalam menyampaikan ilmu pengetahuan untuk meningkatkan kompetensi peserta didik.

Media pembelajaran berasal dari bahasa latin yaitu *medius* yang berarti

‘tengah’, ‘preantara’ atau ‘pengantar’. Menurut Sudjana dan Rifa’I media pembelajaran sebagai alat bantu atau alat peraga yang digunakan dalam proses belajar mengajar untuk menunjang metode mengajar yang digunakan oleh pengajar atau pendidik. Dari pemaparan tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran ialah sesuatu alat dan bahan yang digunakan dalam menunjang proses pembelajaran yang melibatkan interaksi langsung antara guru dan siswa, dengan menggunakan alat bantu media pembelajaran tersebut dapat memudahkan dan menarik perhatian audien dalam memahami sebuah teori baru yang dijelaskan oleh pendidik. Dalam pemilihan media pembelajaran ini terdapat prinsip yang mendasari terutama keaktifan dari audien dan keterlibatan langsung dengan audien serta perbedaan individu. Media harus didasarkan juga dengan beberapa hal yaitu tujuan pembelajaran, tingkat perkembangan peserta didik, dan kemampuan guru.

Media buku cerita rakyat ini memiliki peran penting dalam memperkuat sebuah identitas dari

budaya suatu daerah. Sebagai alat yang digunakan meneruskan pengetahuan tradisi, dan nilai-nilai leluhur dari generasi ke generasi media ini juga membantu dalam melestarikan, menjaga warisan budaya. Cerita rakyat memiliki nilai hiburan dan edukasi. Bahasa yang digunakan media buku cerita rakyat menggunakan bahasa yang mudah dan baik untuk dipahami oleh pembaca dan penyajian yang menarik dapat dengan mudah meningkatkan minat membaca dengan *visualisasi* yang ada dalam buku.

Prosa rakyat yang diwariskan secara turun temurun pada suatu daerah dengan cara lisan berisi tentang nilai-nilai sebuah tradisi dan budaya merupakan pengertian dari cerita rakyat. Cerita rakyat terdapat 3 jenis menurut dari William R. Bascom dalam (Sulistiati, et al., 2016: 1) mengemukakan bahwa buku cerita dikelompokkan menjadi tiga yaitu, legenda, mite, dan dongeng. Mite disebut sebagai mitos bercerita tentang kejadian yang dipercayai oleh masyarakat yang meyakini, kejadiannya nyata dan memiliki unsur suci dikarenakan terkait dengan

kepercayaan masyarakat. Mite bercerita tentang dewa, makhluk setengah dewa, atau entitas gaib lain yang memiliki nilai penting dalam kehidupan beserta peristiwa yang terjadi. Legenda bentuk cerita yang di dalam cerita tersebut dianggap benar-benar terjadi tetapi tidak terkait dengan unsur keagamaan dan kesucian seperti mite. Dongeng bentuk cerita rakyat yang tokoh dan peristiwa bersifat khayalan atau fiksi dan tidak dianggap pernah terjadi dalam kehidupan, dongeng dibuat ditujukan sebagai hiburan dengan nilai moral, agama, dan sindiran. Dongeng ini kebanyakan ditujukan untuk anak-anak yang masih dalam masa pertumbuhan.

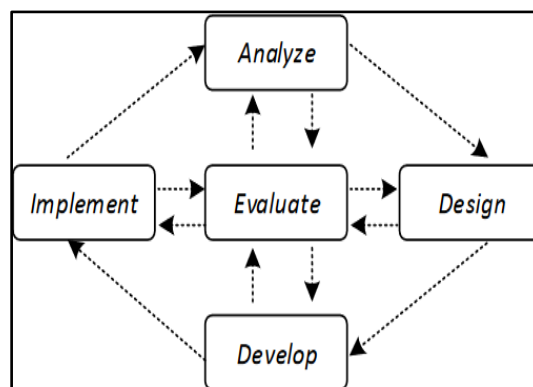
Berdasarkan uraian yang telah disampaikan, maka perlu dilakukan kajian mendalam untuk merancang dan mengembangkan media cerita bergambar berbasis cerita rakyat daerah Kediri, untuk mengoptimalkan proses pembelajaran Bahasa Indonesia.

Metode

Peneliti ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan

Research and Development (R&D). Menurut Sugiyono (2017: 297) metode dari pengembangan ini adalah metode yang digunakan dalam menghasilkan sebuah produk tertentu dan akan diuji keefektifannya. Dari pernyataan ahli tersebut penelitian dilakukan bukan hanya melakukan penelitian dalam observasi atau menyimpulkan hasil, tetapi peneliti diharuskan menghasilkan sebuah produk yang memberikan timbal balik dari produk yang dikembangkan tersebut. Desain dari penelitian yang

dilakukan digunakan juga model pendekatan sistematis dalam proses pengembangan instruksional atau pembelajaran yaitu model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Model pengembangan ini terdiri dari lima (5) tahapan dimana setiap komponennya saling berkaitan dan terstruktur. Metode dan model ini dipilih dengan tujuan peneliti dapat menghasilkan sebuah produk berupa media cerita bergambar berbasis cerita rakyat Kediri.



Gambar 1. Model ADDIE

Gambar 1. merupakan tahapan dari model pengembangan ADDIE, dengan penjelasan singkat terkait tahapan modelnya sebagai berikut.

1. Analisis (*Analysis*)

Tahapan ini melibatkan identifikasi dari kebutuhan pembelajaran, pemahaman tentang karakteristik

peserta didik, tujuan pembelajaran, dan konteks pengajaran.

2. Desain (*Design*)

Tahapan ini digunakan untuk merancang rencana pembelajaran secara terperinci sesuai kebutuhan. Perancangan ini ditujukan juga

untuk menciptakan kerangka instruksional yang efektif.

3. Pengembangan (*Development*)

Tahapan ini dilakukan pembuatan materi, pengembangan media, dan pengujian prototipe. Pada tahap ini elemen yang diperlukan dalam pembelajaran dan pelaksanaan diproduksi.

4. Implementasi (*Implementation*)

Tahapan ini dilakukan pelaksanaan sesuai dengan rancangan yang telah disusun. Media yang sudah diproduksi dipakai dalam proses ini, guru bertindak sebagai pengajar dan siswa sebagai penerima pembelajaran atau audien yang dituju.

5. Evaluasi (*Evaluation*)

Pada tahapan ini dilakukan evaluasi keefektifan dari pembelajaran yang telah dilakukan. Evaluasi ini hanya dapat dilakukan apabila proses dari implementasi sudah dilaksanakan, karena proses evaluasi ini memerlukan sampel data yang akan diukur hasilnya. Tahapan ini bermanfaat dalam membantu menilai proses belajar dan menentukan juga tingkat keberhasilan pengajar.

Validasi produk menggunakan instrument pengumpulan data yang merupakan alat bantu untuk mengumpulkan data dari berbagai sumber. Alat ini berupa soal, lembar observasi, angket, daftar pertanyaan, dan daftar pernyataan. Menurut Komang dan Kadek (2020:1) mutu alat ukur yang digunakan dalam pengambilan sampel data penelitian sangat mempengaruhi terhadap keterpercayaan hasil penelitian data yang diperoleh. Maka dari itu ketepatan dan kepercayaan hasil penelitian ditentukan oleh kualitas instrument yang digunakan. Penelitian ini menggunakan instrument angket dan tes, dimana angket tersebut digunakan dalam mengetahui validitas materi yang dikembangkan serta respon dari guru dan siswa. Sedangkan tes digunakan untuk mengetahui efektifitas dari media pembelajaran cerita rakyat yang dilakukan.

Analisis data dilakukan setelah data terkumpul, informasi yang didapatkan diuraikan dan disimpulkan untuk memutuskan apakah tujuan penelitian telah tercapai. Data mentah yaitu informasi yang belum dilakukan

analisis dan mengarah pada temuan ilmiah. Dalam penelitian ini Teknik analisis yang digunakan adalah analisis kuantitatif dan kualitatif. Ahli media, materi, dan bahasa memberikan komentar dan saran berbasis data kualitatif sebelum dilakukan uji coba media pembelajaran, sedangkan nilai tes, validasi, dan angket respon siswa merupakan data kuantitatif.

Hasil dan Pembahasan

Kegiatan pengembangan diawali dengan pengumpulan data awal. Setelah diperoleh data awal yang cukup, selanjutnya dirancang media berupa cerita bergambar berbasis cerita rakyat. Setelah itu, dilakukan penilaian oleh validator ahli. Hasil penilaian dari validator ahli media dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Angket Validasi Ahli Media

NO	Aspek	Skor				
		1	2	3	4	5
1	Terdapat judul media pembelajaran.					√
2	Terdapat kompetensi dasar atau materi pokok.					√
3	Media cerita bergambar berbasis cerita rakyat kediri dapat membantu menjelaskan materi.				√	
4	Kejelasan penulisan materi dalam media.				√	
5	Penyajian materi dalam media sesuai dengan kompetensi dasar atau materi menguraikan pendapat pribadi tentang isi buku cerita.				√	
6	Keserasian penggunaan font dan tata letak teks.				√	
7	Bahasa yang digunakan sesuai kaidah bahasa Indonesia dan mudah dipahami.					√
8	Materi disajikan secara runtut.					√
9	Tampilan media cerita bergambar berbasis cerita rakyat Kediri menarik.				√	
10	Kualitas materi pada media cerita bergambar berbasis cerita rakyat Kediri jelas.				√	
11	Ketepatan pemilihan warna teks dan warna media cerita bergambar berbasis cerita rakyat kediri jelas.				√	
12	Media pembelajaran dapat menumbuhkan minat siswa dalam belajar.				√	
13	Kualitas tampilan media cerita bergambar berbasis cerita rakyat kediri keseluruhan.				√	
Jumlah Skor						56
Skor Maksimal						65
Presentasi Skor						86%

Berdasarkan Tabel 1., hasil penilaian validasi ahli media diatas,

didapatkan skor total validasi 56 dari skor maksimal 65. Dari angket

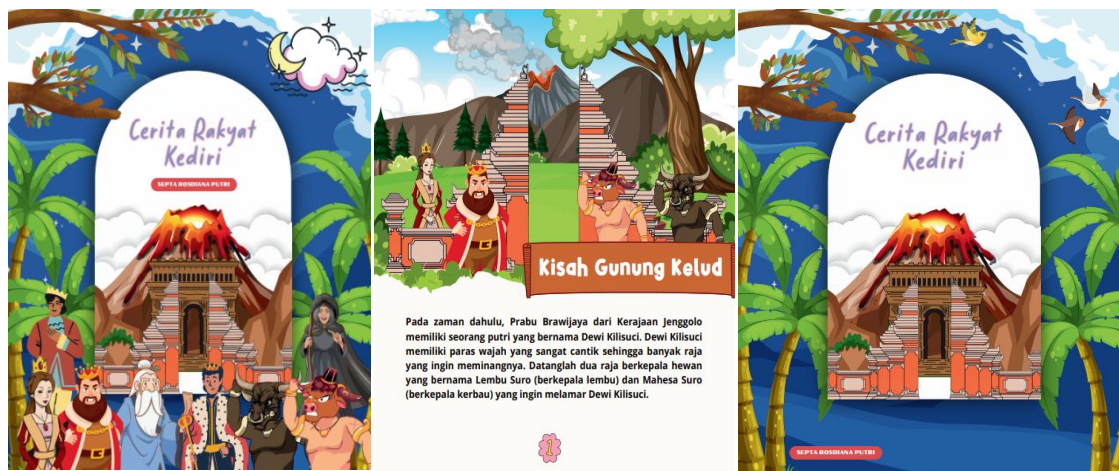
tersebut didapati juga komentar dan saran oleh ahli materi yakni 1) media sudah sangat valid; dan 2) media bisa digunakan dalam pembelajaran dan penelitian.

Tabel 2. Hasil Uji Kepraktisan

NO	Aspek	Skor				
		1	2	3	4	5
1	Materi yang terdapat dalam media cerita bergambar berbasis cerita rakyat Kediri sesuai dengan KD dan indikator.				√	
2	Isi materi dalam media cerita bergambar berbasis cerita rakyat Kediri sudah sesuai.				√	
3	Media cerita bergambar berbasis cerita rakyat Kediri mempermudah guru dalam menyampaikan materi.				√	
4	Isi materi dalam media cerita bergambar berbasis cerita rakyat Kediri mudah dipahami.					√
5	Media cerita bergambar berbasis cerita rakyat Kediri menarik untuk pembelajaran.					√
6	Siswa mendapatkan penguatan penanaman konsep dengan bantuan media cerita bergambar berbasis cerita rakyat Kediri.					√
7	Media cerita bergambar berbasis cerita rakyat Kediri dapat digunakan dengan mudah.					√
8	Media cerita bergambar berbasis cerita rakyat Kediri menjadikan siswa aktif dalam pembelajaran.					√
9	Tes/ soal yang diberikan dapat dipahami siswa.					√
Jumlah Skor		42				
Skor Maksimal		45				
Presentasi Skor		93%				

Berdasarkan Tabel 2., hasil uji kepraktisan belajar mendapatkan persentasi sebesar 93%. Ini berarti kepraktisan belajar ini sangat bermanfaat dan membantu dalam proses belajar mengajar. Berdasarkan hasil analisa, media pembelajaran berbasis cerita bergambar ini dikatakan layak dalam meningkatkan interaksi siswa dan pemahaman siswa. Sehingga dapat menunjang dalam kenaikan nilai pada masing-

masing siswa. Gambar dalam buku cerita dibuat lebih menarik agar siswa termotivasi dalam belajar. Media ini menjadikan siswa agar lebih aktif dalam membaca sebuah buku, dengan membaca siswa akan lebih termotivasi mengikuti proses belajar serta ditujukan agar lebih mudah dalam menyerap materi dari pengajar. Adapun tampilan cover dan salah satu isi dari buku cerita bergambar dapat dilihat pada Gambar 2.



Gambar 2. Tampilan Media Cerita Bergambar Berbasis Cerita Rakyat Kediri

Keunggulan media cerita bergambar yaitu memudahkan siswa dalam kegiatan belajar, meningkatkan semangat siswa dan tidak merasa bosan, dan meningkatkan minat belajar siswa, dengan visualisasi yang menarik lebih menghibur. Adapun kelemahan penerapan metode ini dalam proses pembelajaran dikarenakan tema yang diangkat sebuah cerita rakyat Kediri yaitu budaya lokal, dalam hal tersebut jika siswa kurang memiliki pengetahuan terkait cerita rakyat tersebut maka bisa saja makna dan konteks dari cerita tersebut kurang bisa diresapi secara baik dikarenakan keterbatasan tersebut.

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan di SDN NGADI, media pembelajaran cerita rakyat bergambar dinyatakan dapat memenuhi kriteria kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan dengan hasil uji yang terbatas didapatkan persentasi 100% dan uji luas sebesar 90%, dimana nilai persentasi tersebut sangat efektif dalam kategori pembelajaran. Diharapkan penerapan media ini dapat bermanfaat dalam proses belajar mengajar. Diharapkan kepada peneliti selanjutnya yang ingin mengembangkan metode media ini dapat diperbanyak dalam penerapan cerita rakyat dan dibuat lebih

interaktif sehingga menjadikan media tersebut lebih baik dari sebelumnya.

Daftar Pustaka

Adisel. Aprilia, Z. U., Putra, R., & Prastiyo, T. (2022). Komponen-Komponen Pembelajaran dalam Kurikulum 2013 Pada Mata Pelajaran IPS. *Journal of Education and Instruction (JOEAI)*, Volume 5, Nomor 1, (hlm. 298–304).
<https://doi.org/10.31539/joeai.v5i1.3646>

Sudjana, N., & Rivai, A. (1997). *Media pengajaran: (penggunaan dan*

pembuatannya). Bandung: Sinar Baru.

Sugiyono, (2017). *Metode penelitian pendidikan pendekatan kuantitatif, kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta CV.

Sukendra, I.K., & Admaja, I.K.S. (2020). *Instrumen Penelitian*. Denpasar: Mahameru Press.

Sulistiati, Mahmud, A., & Suharto, P. (2016). *Cerita Rakyat Nusantara Analisis Struktur Cerita dan Fungsi Motif Penjelmaan*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.