

**PENGEMBANGAN KOMIK CERITA RAKYAT SI PAHIT LIDAH DAN SI
MATA EMPAT UNTUK MENDUKUNG KETERAMPILAN
MENYIMAK SISWA SD**

Lisa Nurmasari¹, Andri Wicaksono², Ridho Agung Juwantara³
¹²³STKIP PGRI Bandar Lampung
Email: lisanurmasari710@gmail.com¹, ctx.andrie@gmail.com²,
ridhoaj57@gmail.com³

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan komik cerita rakyat Si Pahit Lidah dan Si Mata Empat untuk mendukung keterampilan menyimak siswa SD khususnya SD Kartika II-5 Bandar Lampung kelas II.A. Jenis penelitian yang digunakan adalah *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan yang digunakan yaitu model ADDIE yang terdiri dari lima tahap, yaitu *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementantion*, dan *Evaluation*. Berdasarkan data validasi ahli materi memperoleh rata-rata nilai sebesar 83% dengan kategori “Sangat Layak”, ahli media memperoleh rata-rata sebesar 83% dengan kategori “Sangat Layak”, dan ahli bahasa memperoleh rata-rata sebesar 97% dengan kategori “Sangat Layak”. Respon siswa terhadap media komik cerita rakyat pada uji kelompok kecil memperoleh nilai rata-rata 79% dengan kriteria “Layak” dan untuk uji lapangan memperoleh nilai rata-rata 85% dengan kriteria “Sangat Layak”. Sedangkan respon guru terhadap media komik cerita rakyat memperoleh nilai 88% dengan kriteria “Sangat Layak”. Hasil uji efektif produk memperoleh capaian nilai yaitu 80 dengan kriteria “Sangat Tinggi”, sehingga media ajar berupa komik cerita rakyat Si Pahit Lidah dan Si Mata Empat untuk mendukung keterampilan menyimak siswa SD dinyatakan Layak, Sangat Layak, dan Sangat Tinggi untuk digunakan sebagai media ajar dalam proses pembelajaran.

Kata Kunci: Pengembangan, komik, Si Pahit Lidah dan Si Mata Empat, Keterampilan Menyimak

Abstract: *This study aims to develop the folklore comic Si Pahit Lidah and Si Mata Empat to support elementary school students' listening skills, especially SD Kartika II-5 Bandar Lampung class II.A. The type of research used is Research and Development (R&D) with the development model used, namely the ADDIE model which consists of five stages, namely Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. Based on validation data, material experts obtain an average score of 83% in the "Very Eligible" category, media experts obtain an average of 83% in the "Very Eligible" category, and linguists obtain an average of 97% in the "Very Eligible" category. Worthy. Students' responses to folklore comic media in the small group test obtained an average score of 79% with the "Suitable" criteria and for the field test obtained an average score of 85% with the "Very Eligible" criteria. Meanwhile, the teacher's response to folklore comic media obtained a score of 88% with the "Very Eligible" criteria. The product effectiveness test results obtained an achievement score of 80 with the criteria of "Very High", so that the teaching media in the form of folklore comics Si Pahit Lidah and Si Mata Empat to support elementary students' listening skills were declared Eligible, Very Eligible, and Very High to be used as teaching media in the learning process.*

Keywords: *Development, comics, The Bitter Tongue and The Four Eyes, listening skills*

PENDAHULUAN

Komik merupakan salah satu bacaan populer di Indonesia. Mulai dari anak-anak, remaja hingga orang dewasa pun gemar membaca komik. Toko-toko

buku maupun tempat persewaan komik menjamur memanjakan para pecinta dan penikmat komik dengan berbagai jenis dan genre nya. Tak heran puluhan ribu bahkan jutaan judul komik telah

diterbitkan. Komik dipilih sebagai media pembelajaran karena mampu memberikan rasa senang dan cerita diambil kedalam kehidupan nyata siswa.

Faktor-faktor yang membuat peneliti melakukan penelitian di kelas II A SD Kartika II-5 Bandar Lampung karena siswa kelas II masih banyak belum memenuhi standar keterampilan menyimak. Seringkali siswa salah dalam menyebutkan kosata yang jarang mereka dengar dan gunakan dalam kehidupan sehari-hari. Selain salah menyebutkan siswa juga sulit untuk menyebutkan kosa kata saat mereka ingin menyampaikan informasi ketika sedang berkomunikasi.

Dari kegiatan studi pendahuluan di SD Kartika II-5 Bandar Lampung sebagian besar siswa terlihat jenuh, membuat kegaduhan, sehingga pembelajaran menjadi tidak efektif. Pada pelaksanaan pembelajaran yang dilakukan di SD Kartika II-5 Bandar Lampung, ketika guru menerangkan tentang mengidentifikasi unsur cerita rakyat yang didengar, ada 80% siswa tidak dapat menyimak dengan baik, sementara 20% sudah dapat menyimak. Kejadian tersebut mungkin dikarenakan faktor guru dalam menggunakan model mengajar yang seadanya tanpa media yang dapat menarik perhatian atau merangsang minat anak untuk belajar. Melihat masih sedikit variasi pembelajaran untuk mendukung keterampilan menyimak, maka diperlukan media pembelajaran baru guna mempermudah kegiatan menyimak serta menambah variasi dalam pembelajaran di kelas.

Maka, untuk memudahkan pembelajaran peserta didik peneliti akan melakukan sebuah penelitian dengan berjudul “Pengembangan Komik Cerita Rakyat Si Pahit Lidah Dan Si Mata

Empat Untuk Mendukung Keterampilan Menyimak Siswa SD”.

Mc Cloud (1993) menekankan bahwa komik adalah gambar yang berjajar dalam urutan yang disengaja, dimaksudkan untuk menyampaikan informasi atau menghasilkan respons estetik dari pembaca.

M.S. Gumelar (2011: 70) dalam bukunya juga menjelaskan bahwa komik adalah urutan-urutan gambatr yang ditata sesuai tujuan dan filosofi pembuatannya sehingga pesan cerita tersampaikan, komik cenderung diberi lettering yang diperlukan sesuai dengan kebutuhan.

Daryanto (2011: 127) Komik didefinissikan sebagai bentuk kartu yang mengungkapkan karakter dan menerapkan suatu cerita dalam urutan yang erat hubungannya dengan gambar dan dirancang untuk memberikan hiburan kepada para pembaca.

Dari beberapa pengertian-pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa komik merupakan kumpulan gambar yang terdiri dari urutan-urutan tertentu, dan tokoh yang memiliki karakter dalam sebuah rangkaian cerita yang memberikan unsur hiburan dalam penyampaianya.

Media komik yang merupakan serta bentuk sumber belajar akan membantu peserta didik serta dapat menggantikan posisi seorang pendidik dalam suatu kegiatan pembelajran baik itu di kelas maupun di luar kelas, media komik juga dapat membantu peserta didik dalam proses pembelajran dan mempunyai dua arah, yaitu suatu alat bantu dalam proses mengajar serta sebagai alat belajr yang dapat digunakan sendiri oleh peserta didik. Akan tetapi sebelum komik akan dimanfaat sebagai media pembelajaran, komik haruslah dikembangkan terlebih dahulu agar komik tersebut telah sesuai dengan

kebutuhan peserta didik dan abgaimana karakteristik peserta didik tersebut. Agar penyampaian pesan-pesan pendidik yang melalui media komik agar dapat mencuri perhatian minat belajar peserta didik.

Media komik merupakan salah satu bacaan yang disukai pada anak anak, media komik juga memiliki ilustrasi gambar yang telah di sajikan dalam cerita tersebut media komik juga mempunyai gambaryang berwarna dan memiliki daya tarik agar mereka gemar membacanya. Media komik juga dapat menjadi salah satu alternatif media dalam proses pembelajaran. Media komik pembelajaran juga dapat digunakan dalam dunia pendidikan yang dapat di rancang akan tetapi harus sesuai dengan kebutuhan peserta didik serta da[at di sesuaikan juga dengan materi yang akan di sampaikan kepada pesert didik.

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), komik diartikan sebagai suatu cerita bergambar yang sifatnya mudah dicerna dan lucu (biasanya terdapat dimajalah surat kabar atau dibuat berbentuk buku). Secara umum komik dapat diartikan sebagai salah satu media yang berfungsi untuk menyampaikan cerita melalui ilustrasi gambar untuk mendeskripsikan cerita.Selain itu, komik juga dapat diartikan sebagai karya sastra berbentuk cerita yang ditampilkan berupa gambar, yang didala m kisah ceritanya terdapat satu tokoh yang diunggulkan. Komik pada umumnya berisi tentang cerita fiksi, sama seperti dengan karya sastra lainnya. Sementara komik digital adalah komik yang bentuknya dalam bentuk digital (PDF/EPUB) dan tidak berbentuk fisik (centak).

Berdasar maestro komik Will Einser dalam McCloud (2008) komik diartikan sebagai seni berturutan. Meski demikian pengertian tersebut belum menjelaskan arti kata komik dan masih

terbilang samar yang akan menimbulkan multi interpretasi. Nana Sudjana (2013) mendefinisikan komik sebagai suatu bentuk kartun yang mengungkapkan karakter dan memerankan suatu cerita dalam urutan yang erat dihubungkan dengan gambar dan dirancang untuk memberikan hiburan kepada para pembaca. Sedangkan menurut McCloud komik diartikan sebagai gambar-gambar serta lambanglambang lain yang terjukstaposisi dalam turutan tertentu, untuk menyampaikan informasi dan/atau mencapai tanggapan estetis dari pembacanya (McCloud, 2008: 9).

Komik sebagai bagian dari media cetak, dapat dikembangkan sebagai alternatif media pembelajaran.Berkenaan dengan peranan media komik, Maharsi (2011, p. 10) memberikan pendapat bahwa komik mempunyai peranan yang besar untuk memberikan informasi yang mendidik, menghibur, sekaligus mempegaruhi seperti hakekat fungsi dari komunikasi.Daryanto (2013, p. 128) memaparkan mengenai kelebihan komik sebagai media pemebelajaran, yakni komik mengandung unsur visual dan cerita yang kuat.

Dari beberapa pengertian tersebut komik dapat diartikan sebagai gambar-gambar serta lambang-lambang yang disusun secara berdampingan dan dalam urutan urutan baca tertentu dengan ujuan untuk menyampaikan informasi dan/atau mencapai tanggapan keindahan dari pembacanya.Berdasarkan berbagaipenjelasan diatas komik dapat didefinisikan sebagai gambar-gambar serta lambang-lambang lain yang disusun secara berdampingan dan dalam urutan urutan baca tertentu dengan ujuan untuk menyampaikan informasi dan/atau mencapai tanggapan keindahan dari pembacanya.

Pengertian cerita rakyat menurut Kamus Bahasa Indonesia adalah sastra

cerita zaman dahulu yang hidup dikalangan rakyat dan diwariskan secara lisan (alwi dkk, 2003: 210). Cerita rakyat juga di definisikan sebagai kesusatraan dari rakyat, yang penyebarannya pada umumnya melalui tutur kata atau lisan (Danandjaja, 2007: 5).

Bentuk dari karya sastra salah satunya adalah cerita rakyat. Cerita rakyat merupakan cerita zaman dahulu yang hidup dikalangan rakyat diwariskan serta dituturkan secara lisan. Selanjutnya (Wahyuddin, 2016) menyatakan bahwa cerita rakyat merupakan warisan budaya nasional dan masih mempunyai nilai-nilai yang patut dikembangkan dan dimanfaatkan untuk kehidupan masa kini dan masa yang akan datang antara lain hubungannya dengan apresiasi sastra. Cerita rakyat juga telah lama lahir sebagai wahana pemahaman dan gagasan serta pewaris tata nilai yang tumbuh dalam masyarakat. Bahkan cerita rakyat telah berabad-abad berperan sebagai dasar komunikasi antara pencipta dan masyarakat dalam arti ciptaan yang berdasarkan lisan dan lebih mudah diganti karena ada unsur yang dikenal masyarakat.

Menurut Nur'aini (2008, p.27) pengertian cerita rakyat adalah cerita yang berkembang di masyarakat dan warisan dari generasi ke generasi melalui verbal. Cerita rakyat juga cerita yang berkaitan dengan keadaan atau bukti peninggalan. Hal ini dipercaya bahwa cerita lokal dapat menumbuhkan sikap nasionalisme dan nilai-nilai karakter dari cerita-cerita rakyat.

Djamaris (1993: 15) mengatakan bahwa cerita rakyat adalah golongan cerita yang hidup dan berkembang secara turun temurun dari suatu generasi berikutnya. Disebut cerita rakyat karena cerita hidup ini hidup di kalangan rakyat dan hampir semua lapisan masyarakat mengenal cerita itu. Cerita rakyat milik masyarakat milik seorang. Cerita rakyat biasanya disampaikan secara lisan oleh tukang cerita yang hafal alur

ceritanya. Itulah sebabnya cerita rakyat disebut sastra lisan.

Danandjaja (1986: 2) mengemukakan bahwa folklor adalah sebagai kebudayaan suatu kolektif yang tersebar dan diwariskan turun-temurun, diantara kolektif macam apa saja, secara tradisional dalam versi yang berbeda, baik dalam bentuk lisan maupun contoh yang disertai gerak isyarat atau alat pembantu pengingat. Pendapat lain menjelaskan bahwa Cerita rakyat adalah sastra tradisional karena merupakan hasil karya yang dilahirkan dari sekumpulan masyarakat yang masih kuat berpegangan pada nilai-nilai kebudayaan yang bersifat tradisional (Dharmojo, 1998: 21).

Berdasarkan pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan cerita rakyat adalah cerita yang menyebar tumbuh di kalangan hidup masyarakat. Cerita rakyat berkembang secara turun-temurun dan di sampaikan secara lisan dan tulisan dalam berbagai bentuk media. Oleh karena itu, cerita rakyat dikenal sebagai sastra lisan yang bersifat anonim atau pengarangnya tidak dikenal.

Kata 'menyimak' dalam bahasa indonesia memiliki kemiripan makna dengan 'mendengar' dan 'mendengarkan'. Oleh karena itu, ketiga istilah itu sering menimbulkan kecacauan pemahaman, bahkan sering dianggap sama sehingga digunakan secara bergantian. Bahkan, Hartimurti kridalaksana menggunakan istilah 'mendengar' untuk istilah 'menyimak', sebagai terjemahan *listening* Slamet (dalam Wicaksono & Akhyar 2020: 33).

Secara umum, menyimak merupakan suatu kegiatan pikiran, mengkaji atau analisi suatu objek, baik berupa simbol maupun kenyataan atau situasi. Objek itu mungkin berupa benda, suara, konsep, proses ataupun perbuatan. Dalam menyimak, penyimak bukan saja menerima bunyi, tetapi juga mengolah bunyi bahasa yang disimak, sehingga menjadi pesan yang nantinya akan diakomodasikan. Dengan demikian,

menyimak adalah suatu proses kegiatan mendengar lambang-lambang lisan dengan penuh perhatian, pemahaman, apresiasi, serta interpretasi untuk memperoleh informasi, melengkapi isi atau pesan, serta memahami makna komunikasi yang telah disampaikan oleh pembicara melalui ujaran atau bahasa lisan.

Akhadiyah (dalam Wicaksono & Akhyar 2020: 33-34) berpendapat bahwa menyimak adalah suatu proses yang mencakup kegiatan mendengarkan bunyi bahasa, mengidentifikasi, menginterpretasikan, dan mereaksi atas makna yang terkandung di dalamnya. Dalam keterampilan menyimak, kemampuan menangkap dan memahami makna pesan, baik tersurat maupun tersirat yang terkandung dalam bunyi, unsur kemampuan mengingat pesan merupakan syarat yang harus dipenuhi oleh penyimak. Maka dari itu, menyimak dapat dibatasi sebagai proses mendengarkan, menyimak serta menginterpretasikan lambang-lambang lisan.

Menurut Tarigan (2008:31) menyimak adalah suatu proses kegiatan mendengarkan lambang-lambang lisan dengan penuh perhatian, pemahaman, apresiasi, serta interpretasi untuk memperoleh informasi, menangkap isi atau pesan, serta memahami makna komunikasi yang telah disampaikan oleh pembicara melalui ujaran atau bahasa lisan.

Menurut Djago Tarigan (2006:7) menyimak adalah suatu proses yang mencakup kegiatan mendengar, mengidentifikasi, menginterpretasi bunyi bahasa, kemudian menilai hasil interpretasi makna dan menanggapi pesan yang tersirat di dalam wahana bahasa tersebut. Secara umum tujuan menyimak dikemukakan oleh Supinah (1997: 7) adalah untuk memperoleh informasi, menangkap isi, serta memahami makna komunikasi yang hendak disampaikan oleh si pembicara melalui ujaran.

Berdasarkan pendapat para ahli tersebut maka dapat disimpulkan bahwa menyimak adalah proses yang mencakup kegiatan mendengarkan, mengidentifikasi bunyi bahasa serta untuk memperoleh informasi yang disampaikan, memahami pesan dan menanggapi.

Menurut Wicaksono & Akhyar (2020: 8) Keterampilan ialah kegiatan yang berhubungan dengan unsur-unsur syaraf dan otot-otot (*neuromuscular*) yang lazimnya tampak dalam kegiatan jasmaniah seperti menulis, mengetik, olahraga dan sebagainya.

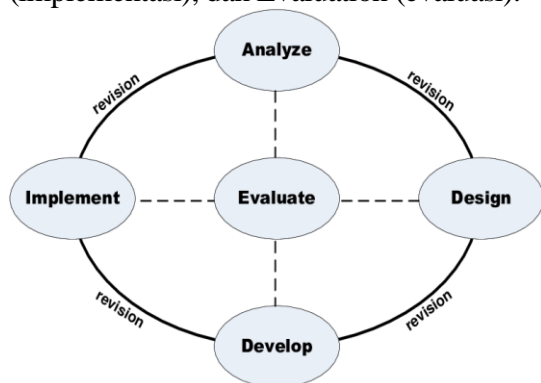
Menurut Wicaksono & Akhyar (2020: 34) Mendengarkan adalah keterampilan memahami bahasa lisan yang bersifat perspektif, bukan sekedar mendengarkan bunyi-bunyi bahasa, melainkan sekaligus memahaminya. Menyimak adalah suatu proses kegiatan mendengarkan lambang lisan-lisan dengan penuh perhatian, pemahaman, dan apresiasi serta interpretasi untuk memperoleh informasi menangkap isi serta memahami makna komunikasi yang disampaikan oleh pembicara melalui ujaran atau bahasa lisan. Menyimak adalah suatu proses mencakup kegiatan mendengarkan bunyi bahasa, mengidentifikasi, menginterpretasikan, dan mereaksi atas makna yang terkandung di dalamnya.

Dari pengertian diatas, dapat disimpulkan bahwa menyimak merupakan proses mendengarkan lambang-lambang bunyi untuk mendapatkan informasi yang dilakukan dengan sengaja dengan penuh perhatian disertai pemahaman, apresiasi, dan interpretasi dalam menangkap isi dan merespon makna yang terkandung di dalamnya.

METODE

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) dengan model penelitian ADDIE yang meliputi: Analysis (analisis),

Design (perancangan), Development (pengembangan), Implementatition (implementasi), dan Evaluation (evaluasi).



Gambar
Prosedur Penelitian Pengembangan Menggunakan Model ADDIE

Pengumpulan data dilakukan dengan teknik wawancara, dokumentasi, kuesioner (angket) dan teknik tes. Teknik analisis data dilakukan dengan menentukan skor rata-rata penilaian produk dengan rumus berikut:

$$P = \frac{\sum f \times 100\%}{n}$$

Keterangan:

P : nilai akhir

n : skor maksimal, dan

$\sum f$: jumlah pemerolehan skor

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini disusun dan dikembangkan berdasarkan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari 5 tahap yaitu Analysis (analisis), Design (perancangan), Development (pengembangan), Implementatition (implementasi), dan Evaluation (evaluasi).

Pada tahap awal, dilakukan analisis yang mencakup tiga hal yaitu: analisis kebutuhan peserta didik, analisis kurikulum dan analisis karakteristik peserta didik. Berdasarkan analisis permasalahan yang ada, salah satu solusi yang dapat diterapkan untuk mendukung keterampilan menyimak adalah menggunakan media komik cerita rakyat.

Selanjutnya dilakukan design, dalam perancangan media komik untuk penyusunan naskah dan cerita rakyat Si

Pahit Lidah Dan Si Mata Empat peneliti mengacu pada cerita berdasarkan video film dimedia Youtube (<https://youtu.be/-caI3XHIjyM?si=PHixa83hmch2yY-p>).

Pembuatan komik cerita rakyat ini menggunakan media Paint 3d dan Power Point.

Berikut adalah desain produk awal media komik cerita rakyat Si Pahit Lidah dan Si Mata Empat.

Gambar Desain Produk Awal



Tahap-tahapan dalam pengembangan adalah memproduksi media komik cerita rakyat Si Pahit Lidah Dan Si Mata Empat serta mengembangkan media komik berdasarkan uji kelayakan dan validasi dari dosen ahli. Uji kelayakan tersebut akan divalidasi oleh dosen ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa.

1. Validasi Ahli Materi

Tabel Hasil Validasi Ahli Materi

No	Pernyataan	Nilai			
		1	2	3	4

1.	Kejelasan informasi dalam cerita			√	
2.	Ketepatan dialog/teks dengan cerita			√	
3.	Penyajian media komik mendukung siswa untuk terlibat dalam pembelajaran			√	
4.	Cerita dalam komik mudah di pahami			√	
5.	Media komik dapat mendukung kemampuan menyimak				√
6.	Latar cerita dalam komik jelas			√	
7.	Kesesuaian materi dengan kebutuhan mengajar			√	
8.	Kesesuaian materi pembelajaran dengan indikator yang akan dicapai siswa				√
9.	Manfaat materi untuk menambah kemampuan menyimak siswa				√

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

$$= \frac{30}{36} \times 100\%$$

P = 83% dengan kategory **Sangat Layak**

Bersumber dari angket yang diajukan peneliti bahwa validator memberi kritik dan saran.Kritik yang diberikan validator ahli materi menurut pada beberapa bagian cerita ditambahkan penulisan alur cerita sehingga membuat cerita bagian perbagian menjadi berkesinambungan sehingga menjadikan cerita lebih sempurna.Kemudian kritikan lainnya ada pada kesesuaian cerita tentang Si Pahit Lidah dan Si Mata Empat.

Jadi berdasarkan penilaian kelayakan ahli materi, maka pengembangan media komik cerita rakyat dinyatakan Layak digunakan diujicoba dengan sedikit revisi.Angket validasi tersebut berisikan 9 butir pernyataan dengan sekala poin penilaian 1-4 dan poin maksimal 36.Angket yang telah diisi oleh validator mendapatkan perolehan skor 30 dan mendapatkan hasil

presentase 83% dengan kategori **Sangat Layak**.

2. Validasi Ahli Media

Tabel Hasil Validasi Ahli Media

No	Pernyataan	Nilai			
		1	2	3	4
1.	Kesesuain media dengan pembelajaran				√
2.	Media komik dapat memotivasi siswa dalam pembelajaran			√	
3.	Media mudah dan aman saat digunakan				√
4.	Sederhana dan mudah dibawa kemana-mana				√
5.	Desain cover komik menarik			√	
6.	Ketepatan proporsi warna			√	
7.	Pemilihan gambar yang digunakan sudah sesuai untuk mendukung cerita				√
8.	Kalimat yang digunakan sederhana			√	
9.	Kesesuaian tata letak isi komik			√	
10.	Kesesuaian background komik			√	
11.	Kesesuaian bentuk dan ukuran huruf komik		√		
12.	Kesesuaian karakter dengan cerita				√

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

$$= \frac{40}{48} \times 100\%$$

P = 83% dengan kategori **Sangat Layak**

Bersumber dari angket yang diajukan peneliti bahwa validator memberi kritik dan saran.Saran yang diberikan mengenai karakter tokoh Dirut yang terlalu dewasa agar dibuat menjadi lebih muda sehingga dapat membedakan umur dengan ibunya yaitu Bidadari.Mengubah pakaian karakter penduduk yang sudah modern mengubah menjadi pakaian penduduk yang lebih sederhana agar terlihat kesan cerita rakyat zaman dahulu.Perbaikan posisi urutan scane yang terbalik di bagian cerita Dirut menjumpai nenek saat pulang

dari dari memancing ikan. Memperbaiki kesalahan dalam penulisan kata. Halaman depan komik di beri kata pengantar. Dan dibagian belakang cerita diberi resume cerita terkait nilai-nilai moral yang dapat dipetik dari cerita.

Jadi berdasarkan penilaian kelayakan ahli media, maka pengembangan media komik cerita rakyat dinyatakan Layak digunakan diujicoba dengan sedikit revisi. Angket validasi tersebut berisikan 9 butir pernyataan dengan skala poin penilaian 1-4 dan poin maksimal 48. Angket yang telah diisi oleh validator mendapatkan perolehan skor 40 dan mendapatkan hasil presentase 83% dengan kategori **Sangat Layak**.

3. Validasi Ahli Bahasa

Tabel Hasil Validasi Ahli Bahasa

No	Pernyataan	Nilai			
		1	2	3	4
1.	Bahasa yang digunakan komunikatif				√
2.	Bahasa yang digunakan pada komik sederhana dan mudah dipahami				√
3.	Bahasa yang digunakan lugas dalam ketepatan struktur kalimat				√
4.	Kesesuaian bahasa dengan tingkat berfikir siswa				√
5.	Bahasa pada komik sesuai dengan Ejaan Bahasa Indonesia			√	
6.	Ketepatan pemilihan bahasa dalam menguraikan cerita				√
7.	Bahasa yang disampaikan menunjukkan adanya sebuah hubungan interaksi				√
8.	Keterkaitan antara makna dalam setiap cerita				√

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

$$= \frac{31}{32} \times 100\%$$

P = 97% dengan kategori **Sangat Layak**.

Bersumber dari angket yang diajukan peneliti bahwa validator memberi kritik dan saran. Saran yang

diberikan mengenai perbaikan penulisan kata dan penyusunan kalimat agar kalimat dalam cerita menjadi media yang baik untuk dibaca. Jadi berdasarkan penilaian kelayakan ahli bahasa, maka pengembangan media komik cerita rakyat dinyatakan Layak digunakan diujicoba dengan sedikit revisi. Angket validasi tersebut berisikan 8 butir pernyataan dengan skala poin penilaian 1-4 dan poin maksimal 32. Angket yang telah diisi oleh validator mendapatkan perolehan skor 31 dan mendapatkan hasil presentase 83% dengan kategori **Sangat Layak**.

Tahap selanjutnya yaitu tahap implementasi dengan melakukan uji coba. Hasil uji coba tersebut terlihat pada bahasan berikut:

1. Uji Coba Kelompok Kecil

Uji coba kelompok kecil ini dilakukan dikelas yang sama yaitu kelas II.A dengan melibatkan 10 peserta didik. Uji coba kelompok kecil ini bertujuan untuk mengetahui hasil produk pengembangan. Respon peserta didik terhadap komik cerita rakyat Si Pahit Lidah dan Si Mata Empat untuk mendukung keterampilan menyimak siswa SD ini menghasilkan nilai rata-rata 79% dengan kriteria "Layak". Selanjutnya hasil uji coba ini merupakan representasi kelayakan produk yang dikembangkan sebelum memasuki uji coba lapangan.

2. Uji Coba Lapangan

Produk yang telah diuji coba dalam kelompok kecil selanjutnya dilakukan uji coba produk lapangan atau kelompok besar. Uji coba ini melibatkan 25 peserta didik kelas II.A di SD Kartika II-5 Bandar Lampung. Produk media komik cerita rakyat Si Pahit Lidah dan Si Mata Empat dikembangkan sebagai media bahan ajar untuk meningkatkan

keterampilan menyimak siswa, setelah menggunakan media pembelajaran peserta didik akan diberi angket mengenai media pengembangan. Ujian coba lapangan ini untuk mengetahui respon peserta didik terkait media komik cerita rakyat Si Pahit Lidah dan Si Mata Empat memperoleh hasil nilai rata-rata yang dicapai yaitu 85% dengan kriteria interpretasi yaitu “Sangat Layak”.

3. Uji Keefektifan Produk

Pengambilan data dari hasil tes siswa digunakan untuk menilai keefektifan media komik cerita rakyat Si Pahit Lidah dan Si Mata Empat ditinjau dari penguasaan siswa terhadap cerita rakyat yang disampaikan. Presentase ketuntasan dari hasil tes mencapai nilai rata-rata 80 dengan kategori presentase “Sangat Tinggi”.

Nilai di peroleh dari soal yang di ajukan terdiri dari 10 soal pilihan ganda. Dapat dilihat dari tabel diatas bahwa terdapat 9 siswa yang mendapat nilai dengan kategori “Tinggi” dan 16 siswa mendapat nilai dengan kategori ”Sangat Tinggi” dan rata-rata nilai yang di peroleh dari seluruh siswa yang berjumlah 25 siswa adalah 80 maka dapat di simpulkan bahwa uji keefektifan produk pada kelas II.A SD Kartika II-5 Bandar Lampung mendapatkan kategori keefektifan “Sangat Tinggi”.

4. Hasil Respon Pendidik

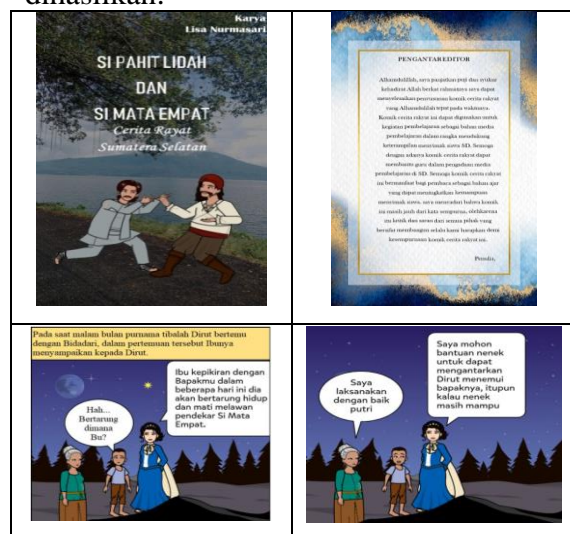
Setelah penelitian melukan uji coba kelompok kecil dan uji coba lapangan berikutnya produk diuji cobakan kembali untuk mengetahui respon pendidik terhadap komik cerita rakyat Si Pahit Lidah dan Si Mata Empat yang telah dikembangkan. Untuk mengetahui respon pendidik mengenai kemenarikan dan isi komik cerita rakyat Si Pahit Lidah dan Si Mata Empat yang telah dikembangkan. Uji coba dilakukan di SD Kartika II-5 Bandar Lampung yaitu oleh pendidik kelas II.A ibu Dewi Anggraini, S.Pd. hasil respon pendidik

terhadap media komik cerita rakyat Si Pahit Lidah dan Si Mata Empat diperoleh hasil rata-rata 88% dengan kriteria interpretasi yaitu “Sangat Layak”.

Produk akhir yang dihasilkan dalam penelitian ini adalah berupa video pembelajaran berbasis *Realistic Mathematic Education* (RME) pada materi aritmatika sosial siswa kelas VII UPT SMP Negeri 21 Bandar Lampung.

Dalam rangka penyempurnaan produk, selanjutnya dilakukan revisi produk yang dilakukan berdasarkan saran dan masukan dari validator ahli media, ahli bahasa, dan ahli materi.

Produk akhir berupa komik cerita rakyat Si Pahit Lidah dan Si Mata Empat untuk mendukung keterampilan menyimak siswa SD yang di uji cobakan di SD Kartika II-5 Bandar Lampung pada kelas II.A diperoleh dari hasil validasi ahli media, materi dan bahasa. Berikut beberapa visual produk akhir yang dihasilkan:



SIMPULAN

Simpulan yang diperoleh peneliti berdasarkan penelitian dan pengembangan media komik cerita rakyat Si Pahit Lidah dan Si Mata Empat untuk mendukung keterampilan menyimak siswa SD, yaitu:

1. Berdasarkan hasil analisis data penelitian dan perhitungan yang telah dilakukan, bahwa pengembangan

produk media komik cerita rakyat Si Pahit Lidah dan Si Mata Empat telah dilakukan uji validitas menurut ahli media, materi, dan bahasa. Nilai validitas bahan ajar media komik cerita rakyat Si Pahit Lidah dan Si Mata Empat untuk mendukung keterampilan menyimak ditunjukkan dari nilai validitas ahli media yaitu 83%, ahli materi 83%, dan ahli bahasa 97% dengan kategori validitas **“Sangat Layak”**. Sehingga disimpulkan bahwa media komik cerita rakyat Si Pahit Lidah dan Si Mata Empat untuk mendukung keterampilan menyimak dapat digunakan dalam proses pembelajaran di kelas II.A SD Kartika II-5 Bandar Lampung.

2. Pengembangan media komik cerita rakyat Si Pahit Lidah dan Si Mata Empat untuk mendukung keterampilan menyimak mendapat respon dari guru dan siswa. Dengan presentase respon siswa uji kelompok kecil 79% kategori **“Layak”** dan uji kelompok lapangan 85% kategori **“Sangat Layak”** sedangkan dari hasil respon guru 88% dengan kategori **“Sangat Layak”**. Maka dapat di simpulkan Pengembangan media komik cerita rakyat Si Pahit Lidah dan Si Mata Empat untuk mendukung keterampilan menyimak telah layak digunakan pada siswa kelas II.A SD Kartika II-5 Bandar Lampung.
3. Efektivitas bahan ajar produk Pengembangan media komik cerita rakyat Si Pahit Lidah dan Si Mata Empat untuk mendukung keterampilan menyimak mendapatkan tingkat keefektivan 80 dengan kategori **“Sangat Tinggi”** yang diperoleh dari hasil tes siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Arnun, A. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik Digital Pada Tema 6 Subtema 1 Pembelajaran 1 Di Kelas IV SD Swasta Arisa Medan Deli Tahun Ajaran 2020/2021 (Doctoral dissertation, UNIMED).
- Dahlia, E. (2017). Analisis Strukturisme dan Nilai Pendidikan dalam Cerita Rakyat “Si Pahit Lidah”. *Jurnal As-Salam*, 1(2), 47-54.
- Damayanti, M. I. Pengembangan Media Komik Digital untuk Meningkatkan Keterampilan Mendongeng Siswa Kelas II Sekolah Dasar.
- Darusalam, A. P. (2020). *Amanat Yang Terkandung Dalam Novel Tenki No Ko Karya Makoto Shinkai* (Doctoral dissertation, Univesitas Komputer Indonesia).
- Darusalam, A. P. (2020). *Amanat Yang Terkandung Dalam Novel Tenki No Ko Karya Makoto Shinkai* (Doctoral dissertation, Univesitas Komputer Indonesia).
- Emzir., Rohman, S., & Wicaksono, A., (2018). *Tentang Sastra Orkestrasi Teori dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Garudhawacana.
- Fahrurrozi & Wicaksono, A. (2022). *Pengembangan Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Sekolah Dasar*. Bandar Lampung: Arjasa Pratama.
- Haryadi.1996. Peningkatan Keterampilan Berbahasa Indonesia.Yogyakarta : Depdikbud
- Indriati, I., Murtiyasa, B., Kom, M., & Azizah Fatmawati, S. T.

- (2014). *Aplikasi Pengenalan Cerita Rakyat di Provinsi Jawa Tengah* (Doctoral dissertation, Universitas Muhammadiyah Surakarta).
- Istiana, I. (2020). *Pengembangan Media Berbasis Komik Pada Pembelajaran Tema 7 kelas IV SD/MI* (Doctoral dissertation, UIN Raden Intan Lampung).
- Kurniawan, A. C. (2012). *Mitos pernikahan ngalor-ngulon di Desa Tugurejo Kecamatan Wates Kabupaten Blitar: Kajian fenomenologis* (Doctoral dissertation, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim).
- Kustianingsari, N., & Dewi, U. (2015). Pengembangan media komik digital pada mata pelajaran Bahasa Indonesia tema lingkungan sahabat kita materi teks cerita manusia dan lingkungan untuk siswa kelas V SDN Putat Jaya III/379 Surabaya. *Jurnal Mahasiswa Teknologi Pendidikan*, 6(2), 1-9.
- Lauma, A. (2017). *Unsur-unsur intrinsik cerita pendek "Protes" karya Putu Wijaya* (Doctoral dissertation, Sam Ratulangi University).
- Maslichah, A. (2016). *Pengembangan media pembelajaran komik sains untuk meningkatkan pemahaman konsep materi gaya dan perubahannya kelas V MI Darul Muwahhidin Mojokerto* (Doctoral dissertation, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim).
- Noy, N., Susanti, Y., & Beding, V. O. (2016). Analisis Unsur Intrinsik Dan Nilai-Nilai Cerita Rakyat Dara Buak Dari Suku Dayak Mualang Desa Tapang Pulau Kecamatan Belitang Hilir Kabupaten Sekadau. *Jurnal Kansasi: Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia dan Sastra Indonesia*, 1(1).
- Nugroho, F. P. (2018). *Pengembangan media komik bergambar dalam pembelajaran tematik pada siswa kelas 4 sekolah dasar negeri sumberbendo 3 kabupaten tulungagung* (Doctoral dissertation, University of Muhammadiyah Malang).
- Nurhayani, I. (2017). Pengaruh penggunaan metode bercerita terhadap kemampuan menyimak siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Pendidikan UNIGA*, 4(1), 54-59.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian & Pengembangan Research And Development*. Bandung: ALFABETA.
- Tunjungsari, I. A. (2017). Pengembangan Media Komik Pembelajaran Matematika Untuk Meningkatkan Kemampuan Menganalisis Pada Materi Pecahan Siswa Kelas V SDN Tarokan 1.
- Wicaksono, A. (2022). *Metode Penelitian Pendidikan*. Yogyakarta: Garudhawacana.
- Yuswantara, I. (2021). *Pengembangan Media Komik Digital Pada Topik Siklus Hidup Makhluk Hidup Siswa Kelas IV SD* (Doctoral dissertation, Universitas Pendidikan Ganesha).

