



Pengembangan Komik Digital Berbasis Cerita Rakyat Putri Mandalika Untuk Meningkatkan Kemampuan Berbahasa Indonesia Siswa Kelas IV SDN 42 Cakranegara

Nur'aini^{1*}, Sukri², Lalu Wira Zain Amrullah³, Siti Istiningsih⁴

^{1,2,3,4} Program Studi PGSD, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Mataram, Kota Mataram, Indonesia.

DOI: <https://doi.org/10.29303/jcar.v7i2.11240>

Received: 25 Maret 2025

Revised: 15 Mei 2025

Accepted: 20 Mei 2025

Abstract: This study aims to develop a digital comic based on the folklore of Princess Mandalika to improve the Indonesian language skills of fourth grade students of SDN 42 Cakranegara which is valid and practical. The type of research used is R&D (Research and Development). This study uses the Hannafin and Peck model which consists of three phases, namely (Assessment, Design and Develop & Implement). The subjects of the study were fourth grade students of SDN 42 Cakranegara while the object of this study was a digital comic based on the folklore of Princess Mandalika. Valid and practical data collection techniques used questionnaires, observations, interviews and documentation. The data analysis techniques in this study were descriptive quantitative and qualitative. The validity of the data was obtained from questionnaires from media experts and material experts which were then analyzed into qualitative data on a Likert scale of 1-5. The Monopoly Keranu learning media can be said to be valid if the learning media meets the minimum criteria for an achievement level of 71% with a valid category. While the Monopoly Keranu media can be said to be practical if the percentage obtained is at least 70% with a practical category. Based on the results of the study on the feasibility of digital comic media, the results of the media expert validation test were obtained with a percentage of 93.84% with a very valid category and material expert validation with a percentage of 93.07% with a very valid category, then the language expert test obtained a percentage of 77.05% with a very feasible category. And the practicality expert test from the large and small group tests obtained a percentage of 87.67% for the small group test and the large group test of 99.31% with both categories very practical. In the teacher response test, a percentage of 96% was obtained with a very practical category, which means that digital comics are proven to be valid and practical to improve the Indonesian language skills of grade IV students of SDN 42 Cakranegara. The development of digital comics based on the folklore of Putri Mandalika was declared very valid and very practical based on expert tests and user responses, so it is suitable for use as a learning medium in improving the Indonesian language skills of grade IV students of SDN 42 Cakranegara.

Keywords: Digital Comics, Princess Mandalika, Indonesian Language Ability.

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk pengembangan komik digital berbasis cerita rakyat putri mandalika untuk meningkatkan kemampuan berbahasa indonesia siswa kelas IV SDN 42 Cakranegara yang valid dan praktis. Jenis penelitian yang digunakan adalah R&D (*Research and Development*). Pada penelitian ini menggunakan model Hannafin and Peck yang terdiri dari tiga fase yaitu (*Assesment, Design dan Develop&Implement*). Subjek dari penelitian adalah peserta didik kelas IV SDN 42 Cakranegara sedangkan objek dari penelitian ini adalah komik digital berbasis cerita rakyat putri mandalika. Teknik

pengambilan data yang valid dan praktis menggunakan angket, observasi, wawancara dan dokumentasi. Teknik analisis data dalam penelitian ini adalah deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Data kevalidan didapatkan dari angket ahli media dan ahli materi yang kemudian dianalisis ke data kualitatif skala likert 1-5. Media pembelajaran Monopoli Keranu dapat dikatakan valid apabila media pembelajaran memenuhi kriteria minimal tingkat pencapaian sebesar 71% dengan kategori valid. Sedangkan media Monopoli Keranu dapat dikatakan praktis jika persentase yang diperoleh minimal 70% dengan kategori praktis. Berdasarkan hasil penelitian kelayakan media komik digital memperoleh hasil uji validasi ahli media dengan presentase sebesar 93,84% dengan kategori sangat valid dan validasi ahli materi dengan presentase sebesar 93,07% dengan kategori sangat valid kemudian uji ahli bahasa memperoleh presentase sebesar 77,05% dengan kategori sangat layak. Dan uji ahli kepraktisan dari uji kelompok besar dan kecil memperoleh persentase 87,67% untuk uji kelompok kecil dan uji kelompok besar sebesar 99,31% dengan kedua kategori sangat praktis. Pada uji respon guru memperoleh presentase sebesar 96% dengan kategori sangat praktis yang berarti komik digital terbukti valid dan praktis untuk meningkatkan kemampuan berbahasa Indonesia siswa kelas IV SDN 42 Cakranegara. Pengembangan komik digital berbasis cerita rakyat Putri Mandalika dinyatakan sangat valid dan sangat praktis berdasarkan uji ahli dan respon pengguna, sehingga layak digunakan sebagai media pembelajaran dalam meningkatkan kemampuan berbahasa Indonesia siswa kelas IV SDN 42 Cakranegara.

Kata Kunci: Komik Digital, Putri Mandalika, Kemampuan Berbahasa Indonesia.

Pendahuluan

Pendidikan merupakan salah satu upaya penting dalam menciptakan sumber daya manusia yang berkualitas dan kreatif (Sanga & Wangdra, 2023). Pendidikan dasar, khususnya, berperan sebagai kunci dalam membentuk karakter siswa, baik dalam sikap maupun pemahaman materi pelajaran (Ananda, 2022).

Pelajaran bahasa Indonesia yang diajarkan merupakan mata pelajaran untuk mengembangkan aktivitas berbahasa siswa (Yusrin, et al., 2023). Bahasa merupakan alat komunikasi untuk belajar. Keterampilan berbahasa terdiri atas mendengarkan, membaca, berbicara dan menulis (Aryanti, et al., 2024). Bahasa Indonesia menekankan pada keterampilan komunikasi siswa dalam bahasa Indonesia yang baik dan benar. Oleh karena itu dengan keterampilan berbahasa ini diharapkan siswa dapat menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan benar (Padmawati, et al., 2019).

Menurut Rahmi (2023) menyatakan bahwa kemampuan berbahasa Indonesia siswa di SDI No. 249 Tunrung Ganrang, baik secara lisan maupun tulisan, masih tergolong rendah. Hal ini terlihat dari kesulitan siswa dalam menyampaikan ide secara tepat, baik dari segi pemilihan kata, kelogisan pemikiran, maupun susunan kalimat yang sistematis. Hal ini diperkuat dengan pendapat Saputra (2024) menyatakan bahwa kenyataan pembelajaran berbicara di sekolah –sekolah belum bisa dikatakan maksimal, sehingga keterampilan murid dalam berbicara pun masih rendah. Permasalahan dalam kemampuan berbicara juga terjadi pada murid kelas V SDN 219 Ara Kecamatan

Bontobahari Kabupaten Bulukumba. Selain itu menurut Navida, et al (2023) menyatakan bahwa siswa III C SDN Sendangmulyo 02 selama pembelajaran berlangsung di sekolah peserta didik ada yang belum bisa membaca lancar.

SD Negeri 42 Cakranegara merupakan sekolah dasar yang terletak di Jalan Prabub Rangkasari Gg. Ampera 3 Abian Tubuh Baru, Kecamatan Sandubaya, Kota Mataram, Dusun Karang Plambek, Nusa Tenggara Barat. Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan pada tanggal 25 Juni 2024 kepada guru kelas IV SD Negeri 42 Cakranegara menunjukkan bahwa selama ini bahan ajar yang digunakan hanya buku paket untuk siswa kelas 3 dan 6 serta modul cetak untuk siswa kelas 1, 2, 4 dan 5. Salah satu kelemahan penggunaan buku teks atau buku pelajaran adalah siswa kurang memahami pesan yang disampaikan. Selain itu pembelajaran kurang efektif karena siswa tidak aktif mendengarkan penjelasan guru yang monoton.

Berdasarkan hasil observasi ditemukan bahwa kurangnya penanaman penggunaan bahasa Indonesia di lingkungan sekolah baik pada saat kegiatan pembelajaran atau diluar kegiatan pembelajarann, adapun hal yang mendasari peneliti untuk menganalisis kemampuan berbahasa siswa SDN 42 Cakranegara adalah karena adanya masalah dikemampuan memahami bahasa Indonesia yang masih sangat kurang dengan dikuatkan oleh indeks nilai KKM yang rata-rata mendapatkan skor sebanyak 70 dan ini adalah nilai paling tinggi yang di dapatkan dengan nilai KKM bahasa Indonesia paling rendah sebesar 65, yang dimana hal ini menjadi penyebab rendahnya kemampuan berbahasa Indonesia siswa SD Negeri 42

Cakranegara, dan siswa tersebut masih mengalami kesulitan dalam berbicara di depan umum. Hal ini harus diperhatikan oleh pendidik, agar siswa terbiasa dalam mengemukakan pendapatnya. Selain itu, ditemukan pula bahwa penggunaan bahan pembelajaran yang umum berupa buku teks yang hanya berisi tulisan -tulisan panjang tanpa adanya keterangan gambar-gambar yang membuat proses pembelajaran menjadi menarik, sehingga bahan pembelajaran menjadi sangat penting dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, guru harus mampu merancang media ajar yang kreatif dan inovatif untuk meningkatkan kemampuan berbahasa Indonesia siswa, dan menggunakan pendekatan yang membuat siswa mempelajari mata pelajaran daripada objek belajar (Juniar, et al., 2023).

Menurut Alwan (2023) pengembangan merupakan kegiatan yang berfokus pada menghasilkan produk pembelajaran tertentu dengan tujuan untuk memenuhi kebutuhan pendidikan dan memastikan efektivitasnya sebelum digunakan secara luas dalam masyarakat. Kegiatan ini mencakup berbagai tahapan, mulai dari analisis kebutuhan yang mendalam untuk mengidentifikasi masalah dan kebutuhan spesifik peserta didik, hingga desain, implementasi, dan evaluasi produk pembelajaran. Proses ini tidak hanya menghasilkan buku ajar yang relevan dan inovatif, tetapi juga melibatkan uji coba yang ketat untuk memastikan bahwa produk tersebut benar-benar efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Dengan demikian, produk yang dikembangkan dapat berfungsi secara optimal dalam berbagai konteks pendidikan di masyarakat luas, menjawab kebutuhan nyata dan memberikan dampak positif yang signifikan. Didalam kurikulum mata pelajaran bahasa dan sastra Indonesia dijelaskan bahwa kemampuan berbahasa memiliki peran sentral dalam perkembangan intelektual, sosial dan emosional peserta didik. Kemampuan berbahasa merupakan penunjang keberhasilan dalam mempelajari semua bidang studi (Pratama, et al., 2022). Sementara itu, ruang lingkup mata pelajaran bahasa dan sastra Indonesia mencakup komponen kemampuan berbahasa dan kemampuan bersastra yang meliputi aspek: mendengarkan, berbicara membaca dan menulis (Musaddat, 2018).

Peran media pendidikan dalam proses pembelajaran semakin penting seiring dengan perkembangannya (Hadisaputra, et al., 2019). Media tidak lagi sekadar dianggap sebagai alat bantu, melainkan telah menjadi bagian yang tak terpisahkan dari sistem pendidikan dan proses pembelajaran itu sendiri (Mukrromah, 2023)

Penggunaan media komik berbasis cerita membantu memudahkan siswa dalam memahami secara

keseluruhan sebuah pembelajaran media melalui desain gambar yang unik, serta mampu membangun imajinasi siswa serta dapat membiasakan siswa untuk lebih banyak literasi melalui media komik digital sehingga proses belajar mengajar bahasa Indonesia lebih baik (Meliana, 2024). Komik sering diartikan sebagai sesuatu yang bersifat lucu dan menggelikan yang berasal dari bahasa Perancis yaitu "comique" (Aeni & Yusupa, 2018). Media komik merupakan sesuatu yang berbentuk kartun yang biasanya mengungkapkan karakter tertentu yang didalamnya berisikan gambar-gambar unik serta dirancang untuk mampu memberikan hiburan kepada setiap orang yang membaca isi dari komik tersebut (Angga, 2020). Menurut Risti (2021) kelebihan yang dimiliki oleh komik yaitu dalam penyajiannya, komik mempunyai ciri khas yang sederhana dan mempunyai unsur urutan cerita yang memuat informasi atau pesan yang besar tetapi disajikan secara ringkas dan mudah dipahami, serta dilengkapi dengan bahasa verbal yang dialogis. Peranan pokok media e-komik adalah kemampuan menciptakan minat peserta didik.

Unsur *novelty* dalam penelitian pengembangan media mengacu pada bentuk inovasi atau kebaruan yang dihadirkan oleh produk atau metode pembelajaran, baik dari sisi strategi penyampaian, desain visual, pemanfaatan teknologi, maupun konten materi yang relevan dengan kebutuhan siswa. Kehadiran unsur kebaruan ini sangat penting karena dapat memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan kualitas proses dan hasil pembelajaran (Yustiqvar, et al, 2019)

Novelty penelitian ini terletak pada pendekatan inovatif yang menggabungkan pembelajaran berbasis komik dengan pemanfaatan teknologi digital untuk memperkenalkan dan mengajarkan materi cerita rakyat lokal suku Sasak kepada siswa. Penelitian ini tidak hanya mengeksplorasi potensi media komik dalam meningkatkan minat dan pemahaman siswa terhadap cerita lokal yang ada, akan tetapi juga menghadirkan pendekatan yang lebih menarik dan relevan dengan anak-anak zaman sekarang yang terbiasa dengan teknologi digital. Letak posisi penelitian ini dengan penelitian sebelumnya adalah untuk melengkapi sekaligus menemukan suatu penelitian yang baru.

Penggunaan e-komik dalam pembelajaran hendaknya dipadukan dengan metode mengajar yang tepat sehingga media e-komik akan dapat menjadi alat pengajaran yang efektif dan efisien. Hal inilah yang mendasari peneliti ingin melakukan penelitian di SDN 42 Cakranegara dikarenakan belum adanya inovasi media pembelajaran menggunakan e-komik atau komik digital sebagai bahan media pembelajaran untuk

siswa di kelas IV dengan muatan mata pelajaran bahasa Indonesia dengan materi kisah cerita rakyat Putri Mandalika dalam bentuk komik digital.

Penelitian ini diharapkan dapat membantu siswa SD Negeri 42 Cakranegara dalam memecahkan masalah bahasa Indonesia siswa dengan bahan pembelajaran media komik digital berbasis cerita rakyat. Media Komik Digital berbasis cerita rakyat putri Mandalika ini tidak dikembangkan di SD Negeri 42 Cakranegara. Oleh karena itu peneliti mengangkat judul penelitian yaitu, "Pengembangan Komik Digital berbasis cerita rakyat putri Mandalika untuk meningkatkan kemampuan berbahasa Indonesia siswa kelas IV SDN 42 Cakranegara".

Metode

Penelitian ini menggunakan jenis Penelitian dan Pengembangan (*Research and Development*) R&D, singkatan dari *research and development* atau penelitian dan pengembangan, merupakan jenis penelitian yang bertujuan untuk menciptakan produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada dengan cara melakukan analisis dan peningkatan terhadap kualitas produk tersebut (Farenda, 2018). Penelitian ini dilakukan di kelas IV SDN 42 Cakranegara. Waktu pelaksanaan penelitian ini pada bulan Juni 2024. Penelitian ini menggunakan model pengembangan Hannafin and Peck. Model Hannafin and Peck terdiri dari tiga fase yaitu penilaian kebutuhan, desain, pengembangan dan implementasi. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas IV SDN 42 Cakranegara dengan jumlah siswa sebanyak 23 orang. Objek Penelitian ini adalah buku cerita bergambar yang telah dikembangkan yang berjudul "Legenda Putri Mandalika". Jenis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif yang diperoleh yaitu dari data deskripsi yang kemudian dibuat kesimpulan secara umum. Data kuantitatif diperoleh dari hasil penilaian oleh validator dan angket respon siswa. Teknik pengumpulan data menggunakan wawancara, observasi dan angket. Angket adalah metode pengumpulan data yang dapat dilakukan dengan memberikan beberapa pertanyaan yang telah disediakan dan berkaitan dengan masalah pada penelitian. Paraphrase kalimat ini agar tidak kena plagiarisme (Intiana, 2023). Adapun Instrumen yang digunakan adalah berupa angket sebagai analisis data kepraktisan oleh siswa melalui seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya. Teknik analisis data dalam penelitian ini adalah deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Data kevalidan didapatkan dari angket ahli media dan ahli

materi yang kemudian dianalisis ke data kualitatif skala likert 1-5. Media pembelajaran Monopoli Keranu dapat dikatakan valid apabila media pembelajaran memenuhi kriteria minimal tingkat pencapaian sebesar 71% dengan kategori valid. Sedangkan media Monopoli Keranu dapat dikatakan praktis jika persentase yang diperoleh minimal 70% dengan kategori praktis.

Hasil dan Pembahasan

Penilaian Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan dilakukan untuk menganalisis keadaan dan ketersediaan bahan ajar sebagai pendukung terlaksananya suatu pembelajaran. Pada tahap ini akan ditentukan bahan ajar yang perlu dikembangkan untuk membantu peserta didik belajar. Setelah melakukan wawancara dan observasi peneliti menganggap perlunya dikembangkan suatu perangkat pembelajaran yang mampu membantu siswa dalam belajar dan membantu guru dalam mengelola pembelajaran dengan lebih menarik.

Analisis Kurikulum

Secara umum, kurikulum dipahami sebagai suatu sistem yang berisi rancangan dan pengorganisasian materi pembelajaran yang berfungsi sebagai acuan bagi pendidik dalam melaksanakan proses belajar mengajar (Aulia, 2023). Analisis kurikulum dilakukan dengan memperhatikan karakteristik kurikulum yang sedang digunakan dalam suatu sekolah. Hal ini dilakukan agar pengembangan yang dilakukan dapat sesuai tuntutan kurikulum yang berlaku. Kemudian peneliti mengkaji kompetensi dasar sesuai dengan materi yang dipilih untuk merumuskan indikator-indikator pencapaian pembelajaran. Kurikulum yang digunakan di SDN 42 Cakranegara yaitu Kurikulum merdeka. Materi cerita rakyat pada Kurikulum merdeka terdapat dalam materi ajar SD Kelas IV Semester 2 bab 7 Asal-usul cerita rakyat Putri Mandalika.

Berdasarkan observasi yang dilakukan di SDN 42 Cakranegara pada tanggal 11 Januari 2025, bahwa pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung, guru hanya menggunakan media berupa buku paket dan buku tema saja tanpa menggunakan media tambahan yang lebih konkrit. Kemudian berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan kepada wali kelas IV SDN 42 Cakranegara bahwa penggunaan pembelajaran selain buku tema dan buku paket atau LKS memang kurang. Hal itu dikarenakan minimnya ketersediaan media pembelajaran di sekolah, dan juga guru sendiri memiliki kendala dalam hal waktu untuk pembuatan media pembelajaran. Hal ini menyebabkan penggunaan media pembelajaran menjadi kurang. Akibatnya siswa menjadi kurang aktif dalam kegiatan

pembelajaran di kelas. Penggunaan media dalam sebuah kegiatan pembelajaran merupakan suatu hal yang penting, terutama pada muatan pembelajaran atau materi yang bersifat abstrak.

Narasumber juga mengatakan belum pernah mengenalkan kepada siswa mengenai cerita rakyat yang berasal dari Sasak, sehingga siswa membutuhkan buku cerita berbasis cerita rakyat Sasak. Narasumber juga setuju jika pembelajaran Bahasa Indonesia berbasis cerita rakyat menggunakan komik digital karena lebih berwarna dan efektif serta efisien sehingga dapat menarik perhatian siswa. Pemilihan penggunaan komik digital untuk anak SD merupakan salah satu pilihan yang bagus karena anak-anak usia Sekolah Dasar sangat menyukai animasi dalam bentuk komik yang biasa mereka lihat menurut (Halim & Munthe, 2019), karena beberapa alasan diantaranya yaitu; (1) lewat cerita anak mendapat kesempatan untuk mengenal masalah pribadi dan sosialnya, hal tersebut akan membantu anak dalam memecahkan masalah yang dihadapinya; (2) cerita bergambar menuntun imajinasi dan menarik rasa ingin tahu anak; (3) mudah dibaca dan dipahami anak, karena anak yang kurang mampu membaca, dapat memanfaatkan gambar untuk memahami isi ceritanya meskipun belum bisa membaca; (4) cerita bisa dibuat berbentuk serial, sehingga mendorong rasa penasaran anak; (5) tokoh anak menjadikan tokoh andalan; (6) karakter tokoh dalam cerita seperti berani, kuat, berwajah cantik/tampan, sehingga membuat anak menjadikan tokoh andalan; (7) gambar yang ditampilkan dalam cerita penuh warna dan sederhana agar mudah dipahami anak.

Berdasarkan analisis kurikulum, peneliti dapat menentukan CP, TP dan materi apa yang akan dikembangkan sehingga komik digital yang dikembangkan sesuai dengan kurikulum yang digunakan. Kurikulum yang digunakan sekolah yaitu kurikulum merdeka. Materi cerita rakyat kelas IV berada pada bab 7 tentang asal-usul cerita rakyat Putri Mandalika.

Analisis karakteristik belajar siswa

Setiap siswa memiliki cara belajar yang beragam, sehingga guru perlu menyesuaikan metode pengajarannya dengan karakteristik masing-masing peserta didik agar proses pemahaman materi dapat berlangsung lebih optimal (Kurniati, 2019). Pada proses pembelajaran, guru harus mengenali dan memahami karakteristik siswa. Salah satu keuntungan memahami karakteristik siswa adalah proses belajar mengajar berlangsung lebih baik sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai. Oleh karena itu guru dituntut untuk memiliki pengalaman mengajar yang lebih banyak untuk mencapai pembelajaran.

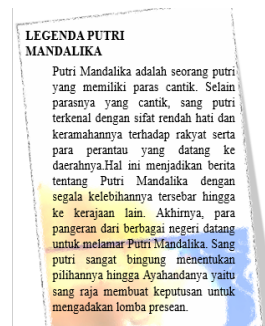
Berdasarkan analisis peserta didik, Tahap berpikir siswa kelas IV SD masih bersifat konkret di mana mereka lebih mahir menggunakan logika dalam berpikir tetapi hanya untuk objek fisik yang ada saat ini. Sehingga penggunaan komik digital pada materi cerita rakyat akan sangat membantu siswa untuk memahami cerita. (Nurgiantoro, 2024) mengemukakan bahwa pada tahap operasional konkret anak mulai dapat memahami logika secara stabil. Karakteristik anak pada tahap ini antara lain adalah (1) anak dapat membuat klasifikasi sederhana, mengklasifikasikan objek berdasarkan sifat-sifat umum, misalnya klasifikasi warna, klasifikasi karakter tertentu. (2) Anak dapat membuat urutan sesuatu secara semestinya, mengurutkan abjad, angka, besar-kecil, dan lain-lain. (3) Anak mulai dapat mengembangkan imajinasinya ke masa lalu dan masa depan; adanya perkembangan dari pola berpikir yang egosentris menjadi lebih mudah untuk mengidentifikasi sesuatu dengan sudut pandang yang berbeda. (4) Anak mulai dapat berpikir argumentatif dan memecahkan masalah sederhana, ada kecenderungan memperoleh ide-ide sebagaimana yang dilakukan oleh dewasa, namun belum dapat berpikir tentang sesuatu yang abstrak karena jalan berpikirnya masih terbatas pada situasi yang konkret.

Desain (design)

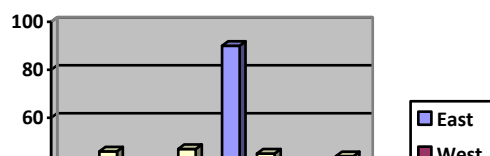
Tahap desain adalah tahap kedua model Hannafin dan Peck dimana model Hannafin dan Peck merupakan salah satu model desain pembelajaran yang melibatkan tiga tahapan utama, yaitu analisis kebutuhan, perancangan, serta pengembangan dan implementasi. Setiap tahap dalam model ini disertai dengan proses evaluasi dan revisi secara berkelanjutan (Pratomo, 2015). Model ini berfokus pada pengembangan produk sebagai hasil akhir dari proses pembelajaran. Dimana pada tahap ini perancangan media komik digital berbasis cerita rakyat Putri Mandalika yang dibuat menggunakan canva, cat medibang dan power point. Penyusunan komik digital dilakukan dengan memperhatikan struktur struktur komik diantaranya adalah sebagai berikut.



Gambar 1. Sampul



Gambar 2. Sinopsis Cerita





Gambar 3. Redaksi Buku



Gambar 4. Kata Pengantar



Gambar 5. Bagian Isi



Gambar 6. Daftar Pustaka



Gambar 7. Biografi Penulis

Pengembangan dan implementasi

Pada tahap ini dilakukan uji coba media komik digital di kelas IV SDN 42 Cakranegara. Pada tahap ini, peneliti melakukan bimbingan dengan cara berkelompok. Pemberian bimbingan pada satuan pendidikan memiliki fungsi seperti yang dinyatakan (Falah, 2016) yaitu pemahaman diri dan lingkungan; fasilitas pertumbuhan dan perkembangan; penyesuaian diri dengan diri sendiri dan lingkungan; penyaluran pilihan pendidikan, pekerjaan, dan karir; pencegahan timbulnya masalah; perbaikan dan penyembuhan; pemeliharaan kondisi pribadi dan situasi yang kondusif untuk perkembangan diri konseling; pengembangan potensi optimal; advokasi diri terhadap perlakuan diskriminatif; dan, membangun adaptasi pendidik dan tenaga kependidikan terhadap program dan aktivitas pendidikan sesuai dengan latar belakang

pendidikan, bakat, minat, kemampuan, kecepatan belajar, dan kebutuhan konseling. Pelaksanaan implementasi terdiri dari dua tahap. Peneliti membagi menjadi tahap 1 kelompok kecil dan tahap 2 kelompok besar. Untuk dapat lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel 1 dan tabel 2.

Tabel 1 Kelompok Kecil

Aspek	Jumlah Skor	Jumlah Rata-Rata Tiap Indikator	Hasil Presentase	Kriteria
Media	90	241	87, 67%	Praktis
Materi	66			
Tampilan	85			

Berdasarkan hasil presentase nilai kepraktisan produk dalam uji coba kelompok kecil tersebut, maka dapat dinyatakan bahwa tingkat kepraktisan media komik digital yaitu 87, 67% yang menyatakan bahwa produk media komik digital sangat praktis untuk digunakan.

Tabel 2 Kelompok Besar

Aspek	Jumlah Skor	Jumlah Rata-Rata Tiap Indikator	Hasil Presentase	Kriteria
Media	266	727	99, 31%	Praktis
Materi	196			
Tampilan	265			

Berdasarkan hasil presentase nilai kepraktisan produk dalam uji coba kelompok besar tersebut, maka dapat dinyatakan bahwa tingkat kepraktisan media komik digital yaitu 99, 31% yang menyatakan bahwa produk komik digital sangat praktis untuk digunakan.

Berdasarkan uji coba media pada siswa kelas IV SDN 42 Cakranegara diperoleh hasil bahwa respon siswa terhadap media komik digital memenuhi kriteria sangat praktis sehingga layak digunakan sebagai media pembelajaran bagi siswa. Ketika pembelajaran menggunakan media komik digital terdapat kelebihan yaitu proses pembelajaran lebih menyenangkan, rasa ingin belajar menjadi meningkat karena ketika memberikan materi dapat terbantu dengan menggunakan media.

Hasil Uji Coba Produk

Validasi produk

Validasi produk bertujuan untuk menguji kelayakan dari komik digital yang telah dikembangkan. Validasi produk komik digital ini melalui tiga tahap yaitu sebagai berikut:

1) Validasi ahli materi

Validasi ahli materi bertujuan untuk menguji kelayakan materi yang ada dalam komik digital yang telah dikembangkan, yaitu materi cerita rakyat yang merupakan materi ajar bahasa Indonesia untuk siswa kelas IV SD pada kurikulum merdeka. Validasi ahli materi dilakukan oleh satu ahli materi. Validator pertama yaitu salah satu dosen universitas Mataram

Sesuai dengan hasil presentase tingkat pencapaian kevalidan materi media Komik digital yang telah divalidasi, diketahui bahwa tingkat kevalidan materi sebesar 93,07 % yang menunjukkan bahwa materi termasuk kategori valid digunakan.

2) Validasi ahli media

Validasi ahli media bertujuan untuk menguji kelayakan desain atau tampilan komik digital yang telah dikembangkan berdasarkan aspek tampilan, teks, dan gambar. Validasi media dilakukan oleh satu dosen Universitas Mataram.

Sesuai dengan hasil presentase tingkat pencapaian kevalidan media media Komik digital yang telah divalidasi, diketahui bahwa tingkat kevalidan media sebesar 93,84% yang menunjukkan bahwa media termasuk kategori valid digunakan.

3) Validasi ahli bahasa

Validasi ahli bahasa bertujuan untuk menguji kelayakan desain atau tampilan komik digital yang telah dikembangkan berdasarkan aspek keterbacaan teks dan penggunaan bahasa secara efektif dan efisien (jelas dan singkat). Validasi bahasa dilakukan oleh satu dosen Universitas Mataram.

Sesuai dengan hasil presentase tingkat pencapaian kevalidan bahasa media Komik digital yang telah divalidasi, diketahui bahwa tingkat kevalidan bahasa sebesar 77, 5% yang menunjukkan bahwa media termasuk kategori valid digunakan.

Hasil Uji Data Kepraktisan

Tingkat kepraktisan media diperoleh melalui responden peserta didik dan guru dalam uji coba penggunaan media kelompok kecil dan kelompok besar.

Respon Siswa

Respon siswa terbagi menjadi dua kelompok yaitu responden siswa pada uji kelompok kecil dan uji kelompok besar sesuai dengan tahapan uji coba.

Uji Kelompok Kecil

Tingkat kepraktisan media dalam uji coba kelompok kecil diperoleh melalui angket responden yang diisi oleh lima siswa selaku subjek penelitian dalam uji coba kelompok kecil. Berdasarkan hasil presentase nilai

kepraktisan produk dalam uji coba kelompok kecil tersebut, maka dapat dinyatakan bahwa tingkat kepraktisan media komik digital yaitu 87, 67% yang menyatakan bahwa produk media komik digital sangat praktis untuk digunakan.

Tabel 3 Uji Kelompok Kecil

Aspek	Jumlah Skor	Jumlah Rata-Rata Tiap Indikator	Hasil Presentase	Kriteria
Media	90	241	87, 67%	Praktis
Materi	66			
Tampilan	85			

Uji Kelompok Besar

Berdasarkan hasil responden siswa pada uji kelompok besar tingkat presentase kepraktisan produk media komik digital yaitu:

Tabel 4 Uji Belompok Besar

Aspek	Jumlah Skor	Jumlah Rata-Rata Tiap Indikator	Hasil Presentase	Kriteria
Media	266	727	99, 31%	Praktis
Materi	196			
Tampilan	265			

Berdasarkan hasil presentase nilai kepraktisan produk dalam uji coba kelompok besar tersebut, maka dapat dinyatakan bahwa tingkat kepraktisan media komik digital yaitu 99, 31% yang menyatakan bahwa produk komik digital sangat praktis untuk digunakan.

Penilaian Guru

Tingkat kepraktisan media komik digital berdasarkan angket respon guru dapat dilihat pada Tabel 5

Tabel 5 Penilaian Guru

Aspek	Jumlah Skor	Jumlah Rata-Rata Tiap Indikator	Hasil Presentase	Kriteria
Materi	24	48	96%	Praktis
Media	24			

Berdasarkan Tabel 5 hasil presentase tingkat pencapaian kepraktisan media komik digital, diketahui bahwa tingkat kepraktisan media sebesar 96% yang menunjukkan bahwa media termasuk kategori sangat praktis digunakan dan terdapat kritik dari guru yaitu bagus, materi dengan media komik digital yang digunakan dapat membuat siswa lebih bersemangat dalam belajar.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, komik digital berbasis cerita rakyat Putri Mandalika terbukti valid dan praktis untuk meningkatkan kemampuan berbahasa Indonesia siswa kelas IV SDN 42 Cakranegara. Validitas komik digital ini ditinjau dari aspek materi, media, dan bahasa yang telah melalui proses evaluasi oleh para ahli. Ahli materi menilai bahwa konten komik telah sesuai dengan kurikulum pembelajaran bahasa Indonesia kelas IV, khususnya dalam mengembangkan keterampilan membaca, menulis, dan apresiasi sastra. Cerita rakyat Putri Mandalika dipilih karena mengandung nilai-nilai kearifan lokal yang relevan dengan konteks budaya siswa, sehingga tidak hanya meningkatkan kemampuan bahasa tetapi juga memperkaya pemahaman kultural. Sementara itu, ahli media menyatakan bahwa desain komik digital ini menarik, dengan ilustrasi yang jelas, tata letak yang baik, serta navigasi yang mudah digunakan, sehingga mendukung proses pembelajaran. Penggunaan warna, font, dan animasi sederhana juga dioptimalkan untuk mempertahankan minat baca siswa tanpa mengganggu fokus pembelajaran (Andini, et al., 2024). Dari segi kebahasaan, ahli bahasa menegaskan bahwa dialog dan narasi dalam komik menggunakan kosakata yang sesuai dengan tingkat pemahaman siswa kelas IV, sekaligus memperkenalkan diksi baru secara kontekstual, sehingga memperluas kosa kata mereka.

Selain memenuhi kriteria validitas, komik digital ini juga terbukti praktis digunakan dalam pembelajaran. Kepraktisan ini terlihat dari respons positif siswa dan guru selama uji coba. Siswa menunjukkan antusiasme tinggi ketika membaca komik digital, yang ditandai dengan meningkatnya partisipasi dalam diskusi serta kemampuan mereka menceritakan kembali alur cerita dengan bahasa mereka sendiri. Guru juga menyatakan bahwa media ini mudah diintegrasikan ke dalam pembelajaran, baik sebagai bahan ajar utama maupun pendukung, karena format digitalnya yang fleksibel – dapat diakses melalui perangkat seperti laptop, tablet, atau proyektor. Selain itu, komik ini dilengkapi dengan aktivitas interaktif seperti pertanyaan pemahaman dan tugas kreatif yang mendorong siswa untuk berpikir kritis dan mengungkapkan ide secara tertulis maupun lisan. Dengan demikian, komik digital ini tidak hanya membantu meningkatkan keterampilan berbahasa tetapi juga memfasilitasi pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna.

Temuan ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa media berbasis cerita rakyat dapat memperkuat literasi budaya sekaligus meningkatkan motivasi belajar siswa (Sugihartono, 2024; Suantini, et al., 2024). Keberhasilan implementasi komik digital Putri Mandalika membuktikan bahwa

pengembangan bahan ajar berbasis kearifan lokal, dikombinasikan dengan teknologi digital, mampu menciptakan pembelajaran yang lebih efektif dan kontekstual. Oleh karena itu, komik ini tidak hanya layak digunakan di SDN 42 Cakranegara tetapi juga berpotensi untuk diadopsi di sekolah lain dengan karakteristik serupa, khususnya dalam upaya melestarikan cerita rakyat sambil memperkuat kompetensi berbahasa Indonesia siswa.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan komik digital berbasis cerita rakyat Putri Mandalika dapat disimpulkan bahwa:

1. Kevalidan media komik digital

Produk komik digital berbasis cerita rakyat Putri Mandalika sangat valid digunakan. Hal ini berdasarkan penilaian keseluruhan aspek oleh validator ahli materi dengan dengan rata-rata jumlah presentase dari keseluruhan aspek sehingga termasuk dalam kategori sangat layak dengan rata-rata presentase 93,07% dan penilaian keseluruhan aspek oleh validator ahli media dengan rata-rata presentase 93,84%. Adapun untuk penilaian rata-rata untuk keseluruhan aspek oleh palidasi bahasa adalah 77,05% dari keseluruhan aspek yang dinilai sehingga termasuk ke dalam kategori sangat layak.

2. Kepraktisan media komik digital

Penilaian yang diberikan oleh siswa pada uji kelompok kecil pada keseluruhan aspek memperoleh rata-rata presentase sebesar 87,67% sehingga termasuk dalam kategori sangat layak. Pada tahap uji kelompok besar diperoleh nilai dengan rata-rata presentase adalah 99,31% sehingga termasuk kedalam kategori sangat layak. Kemudian pada hasil respon kepraktisan dari guru kelas SDN 42 Cakranegara mendapat skor sebesar 96% dengan kategori sangat praktis

Referensi

- Aeni, W. A., & Yusupa, A. (2018). Model Media Pembelajaran E-Komik Untuk Sma. *Jurnal Kwangsan*, 6(1), 1.
- Alwan, M. H. (2023, January). Pengembangan Bahan Ajar Bahasa Indonesia Berbasis Karakter Terhadap Literasi Siswa Sekolah Dasar di SDN 1 Sumbawa. In *Prosiding Seminar Nasional Manajemen Inovasi* (Vol. 5, No. 001, January, pp. 118-132).
- Ananda, A., Mussadat, S., & Dewi, N. K. (2022). Pengembangan Buku Cerita Bergambar Berbasis Cerita Rakyat Putri Mandalika Untuk

- Kelas IV SDN 1 Sukamulia. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 8(1).
- Andini, S. H., Yustie, H. A., Larasati, I., Amalia, R. M., Putri, Y. A., Muliani, D., ... & Habibah, A. H. (2024). *Inovasi Media Pembelajaran Bahasa Indonesia*. Cahya Ghani Recovery.
- Angga, P. M. W., Sudarma, I. K., & Suartama, I. K. (2020). E-Komik Pendidikan Untuk Membentuk Karakter Dan Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Edutech Undiksha*, 8(2), 93.
- Anjani, P. M., Gitasmara, F. R., & Jaya, I. (2024). Analisis Standar Penilaian Pendidikan Pada Jenjang Pendidikan Dasar Berdasarkan Permendikbudristek No. 21 Tahun 2022. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(2), 5572-5583.
- Aryanti, B. D. F., Musaddat, S., & Rahmatih, A. N. (2024). Pengembangan Media Buku Bergambar Bahasa Indonesia Berbasis Kearifan Lokal Suku Sasak. *Journal of Classroom Action Research*, 6(2), 261-270.
- Aryanti, B. D. F., Musaddat, S., & Rahmatih, A. N. (2024). Pengembangan Media Buku Bergambar Bahasa Indonesia Berbasis Kearifan Lokal Suku Sasak. *Journal of Classroom Action Research*, 6(2), 261-270.
- Aulia, N., Sarinah, S., & Juanda, J. (2023). Analisis kurikulum merdeka dan kurikulum 2013. *Jurnal Literasi Dan Pembelajaran Indonesia*, 3(1), 14-20.
- Falah, N. (2016). Peningkatan Layanan Bimbingan Dan Konseling Melalui Pelatihan Pembuatan Media Bimbingan Pada Konseler Sekolah Di MAN Lab. UIN YOGYAKARTA. 13(1), 59-85.
- Farenda, M. F. (2018). Pengembangan buku cerita bergambar untuk Literasi pembelajaran Sains di sekolah dasar. *Jurnal Pengembangan Buku Cerita Bergambar Untuk Literasi Pembelajaran Sains Di Sekolah Dasar*.
- Hadisaputra, S., Gunawan, G., & Yustiqvar, M. (2019). Effects of green chemistry based interactive multimedia on the students' learning outcomes and scientific literacy. *Journal of Advanced Research in Dynamical and Control Systems (JARDCS)*, 11(7), 664-674.
- Halim, D., & Munthe, A. P. (2019). Dampak Pengembangan buku cerita bergambar untuk anak usia dini. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 9(3), 203-216.
- Intiana, S. R. H., Jafar, S., Musaddat, S., & Ramdhani, M. (2023). Pemetaan Implementasi Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia Berorientasi Kurikulum Merdeka Smpn Di Kota Mataram. *JURNAL LISDAYA*, 19(2), 59-69.
- Juniar, R. T., Setiyadi, R., & Susanti, E. (2023). Pengembangan Bahan Ajar Materi Teks Cerita Rakyat Dengan Menggunakan Pendekatan Saintifik Berbasis Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Pemahaman Pada Teks Cerita Siswa Kelas IV SD. *Jurnal Profesi Pendidikan*, 2(1), 22-29.
- Kurniati, A., Fransiska, F., & Sari, A. W. (2019). Analisis gaya belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas V Sekolah Dasar Negeri 14 Manis Rayakecamatan Sepauk tahun pelajaran 2018/2019. *Jurnal Pendidikan Dasar Perkhasa: Jurnal Penelitian Pendidikan Dasar*, 5(1), 87-103.
- Meliana, E., Zaman, W. I., & Afandi, Z. (2024). Pengembangan Komik Digital Berbasis Kkearifan Lokal Entang Cerita Rakyat Calon Arang Untuk Siswa Kelas V Sdn Sukorame 2 Kota Kediri. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(2), 4333-4341.
- Mukarromah, A., & Andriana, M. (2022). Peranan guru dalam mengembangkan media pembelajaran. *Journal of Science and Education Research*, 1(1), 43-50.
- Musaddat, S. (2018). Peningkatan Keterampilan Berbahasa Indonesia. *Mataram: Universitas Mataram*.
- Navida, I., Prasetyowati, D., & Nuriafuri, R. (2023). Kemampuan literasi membaca peserta didik pada muatan bahasa Indonesia kelas 3 di sekolah dasar. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 9(2), 1034-1039.
- Nurgiantoro, B. (2024). *Sastra Anak: Pengantar Pemahaman Dunia Anak Edisi Revisi*. Ugm Press.
- Padmawati, K. D., Arini, N. W., & Yudiana, K. (2019). Analisis keterampilan berbicara siswa kelas v pada mata pelajaran bahasa indonesia. *Journal for Lesson and Learning Studies*, 2(2), 190-200.
- Pratama, N., Tampubolon, M. S., & Khanafi, K. (2022). Problematika Pembelajaran Mahasiswa Lulusan Sekolah Umum pada Program Studi Pendidikan Bahasa Arab di Sekolah Tinggi Ilmu Tarbiyah Madani Yogyakarta. *Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Sains Islam Interdisipliner*, 117-124.
- Pratomo, A., & Irawan, A. (2015). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis web menggunakan metode Hannafin dan Peck. *POSITIF: Jurnal Sistem Dan Teknologi Informasi*, 1(1).

- Rahmi, S., & Syukur, M. (2023). Analisis penggunaan bahasa daerah dan lemahnya kemampuan berbahasa Indonesia pada siswa SD No. 249 Tunrung Ganrang. *JURNAL SYNTAX IMPERATIF: Jurnal Ilmu Sosial dan Pendidikan*, 4(2), 131-139.
- Risti, D. (2021). Pengembangan Komik Interaktif Soal Cerita Matematika Berbasis Tpack Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Kelas IV SD. *Symmetry: Pasundan Journal of Research in Mathematics Learning and Education*, 6(2), 204-220.
- Sanga, L. D., & Wangdra, Y. (2023, September). Pendidikan adalah faktor penentu daya saing bangsa. In *Prosiding Seminar Nasional Ilmu Sosial Dan Teknologi (SNISTEK)* (Vol. 5, pp. 84-90).
- Suantini, N. N., Suarni, N. K., & Margunayasa, I. G. (2024). Implementasi teori kognitif sosial Bandura melalui media video animasi cerita rakyat Bali untuk meningkatkan pendidikan moral siswa kelas V sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(1), 716-727.
- Sugihartono, C. D. J. (2024). Pengembangan Halaman Informasi Cerita Rakyat untuk Penguatan Literasi Kearifan Lokal pada Kelas IX C SMPN 1 Tempurejo Jember: Pengembangan Halaman Informasi Cerita Rakyat untuk Penguatan Literasi Kearifan Lokal pada Kelas IX C SMPN 1 Tempurejo Jember. *Serunai: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 10(1).
- Yusrin., Karma, I. N., & Hakim, M. (2023). Analisis Kesulitan Belajar Bahasa Indonesia Peserta Didik Kelas IVA SDN 32 Cakranegara. *Journal of Classroom Action Research*, 5(2), 1-11.
- Yustiqvar, M., Hadisaputra, S., & Gunawan, G. (2019). Analisis penguasaan konsep siswa yang belajar kimia menggunakan multimedia interaktif berbasis green chemistry. *Jurnal Pijar Mipa*, 14(3), 135-140.