

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK ASAL MULA SUNGAI LEMBU  
PETENG UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGURAIKAN PESAN  
DALAM DONGENG KELAS III SD ISLAM AL IKLHAS KARANGREJO**

Vrenti Prima Mustika Sari<sup>1</sup>, Alfi Laila<sup>2</sup>,

Endang Sri Mujiwati<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>PGSD FKIP Universitas Nusantara PGRI Kediri

[vrentip@gmail.com](mailto:vrentip@gmail.com),

**ABSTRACT**

*Learning Indonesian has a very important role, not only for communication skills but also for scientific purposes. In learning Indonesian in elementary schools there are four aspects of skills that students need to master, namely listening, speaking, reading and writing. This research aims to determine the validity, practicality and effectiveness of the Comic Learning Media Origins of the Lembu Peteng River to improve the ability to decipher messages in fairy tales for Class III at Al-Iklhas Islamic Elementary School, Karangrejo. One of the comic learning media development models used in this research is the ADDIE model. The ADDIE development model consists of five stages (1). Analysis (2). Design (3). Development (4). Implementation (5) Evaluations. The subjects of this research were 30 students in class III of Al Iklhas Islamic Elementary School, Karangrejo. The analysis technique used is quantitative and qualitative data analysis. The results of this research are as follows: (1) Comic media with moral message material in fairy tales is declared very valid because the criteria for obtaining media validation results is 86%, (2) Comic media with moral message material in fairy tales is declared very effective in learning because of the completeness of student learning in post -limited trial test which obtained an average score of 88, and a post-test extensive trial score of 98.50, (3) Comic media, moral message material in fairy tales was declared practical because the results of teacher responses obtained a percentage of 98%, the results of student responses the limited test was 99%, and the student response to the broad test was 98%.*

*Keywords: comic media, moral message material in fairy tales*

**ABSTRAK**

Pembelajaran bahasa Indonesia memiliki peran sangat penting, bukan hanya untuk keterampilan berkomunikasi melainkan juga untuk kepentingan ilmu pengetahuan. Dalam pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah dasar memiliki empat aspek keterampilan yang perlu dikuasai oleh siswa, yaitu mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kevalidan, kepraktisan, serta keefektifan Media Pembelajaran Komik Asal Mula Sungai Lembu Peteng Untuk Meningkatkan Kemampuan Menguraiakan Pesan Dalam Dongeng Kelas III SD Islam Al-Iklhas Karangrejo. Model pengembangan

media pembelajaran komik yang digunakan dalam penelitian ini salah satunya model pengembangan R&D adalah model ADDIE. Model pengembangan ADDIE terdiri dari lima tahapan (1). *Analysis* (2). *Design* (3). *Development* (4). *Implementation* (5) *Evaluations*. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas III SD Islam Al Iklhas Karangrejo yang berjumlah 30 siswa. Teknik analisis yang digunakan yaitu analisis data kuantitatif dan kualitatif. Hasil penelitian ini sebagai berikut: (1) Media komik materi pesan moral dalam dongeng dinyatakan sangat valid karena kriteria perolehan hasil validasi media sebesar 86%, (2) Media komik materi pesan moral dalam dongeng dinyatakan sangat efektif dalam pembelajaran karena ketuntasan belajar siswa pada *post-test* uji coba terbatas yang memperoleh rata-rata nilai sebesar 88, dan nilai *post-test* uji coba luas 98,50, (3) Media komik materi pesan moral dalam dongeng dinyatakan praktis karena hasil respon guru memperoleh presentase 98%, hasil respon siswa uji terbatas 99%, dan respon siswa uji luas 98%.

Kata Kunci: media komik, materi pesan moral dalam dongeng

### **A. Pendahuluan**

Bahasa Indonesia mempunyai kedudukan sebagai bahasa nasional dan bahasa negara. Bahasa nasional diresmikan pada tanggal 28 Oktober 1928 sejak adanya “Kongres Pemoeda”, yang menjadikan bahasa Indonesia sebagai bahasa persatuan, sedangkan bahasa negara diresmikan pada tanggal 17 Agustus 1945 yang menyatakan kemerdekaan. Fungsi bahasa Indonesia sebagai bahasa negara sebagai berikut: 1) bahasa resmi kenegaraan, 2) bahasa pengantar resmi di lembaga-lembaga pendidikan, 3) bahasa resmi di dalam perhubungan pada tingkat nasional untuk kepentingan perencanaan dan pelaksanaan pembangunan serta

pemerintah, 4) bahasa resmi di dalam pengembangan kebudayaan dan pemanfaatan ilmu pengetahuan serta teknologi modern. Sedangkan bahasa nasional, bahasa Indonesia berfungsi sebagai lambang kebangsaan. Dengan demikian bahasa Indonesia sangat penting bagi bangsa Indonesia. Oleh karena itu bahasa Indonesia dapat diajarkan pada semua jenis tingkat pendidikan mulai dari PAUD sampai perguruan tinggi.

Pembelajaran bahasa Indonesia memiliki peran sangat penting, bukan hanya untuk keterampilan berkomunikasi melainkan juga untuk kepentingan ilmu pengetahuan. Dalam pembelajaran bahasa Indonesia di

sekolah dasar memiliki empat aspek keterampilan yang perlu dikuasai oleh siswa, yaitu mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis. Dari keempat aspek keterampilan berbahasa tersebut, diharapkan siswa dapat menggunakan bahasa Indonesia dengan baik dan benar.

Salah satu materi bahasa Indonesia kelas III sekolah dasar terdapat pada kompetensi dasar 3.8 Menguraikan pesan dalam dongeng yang disajikan secara lisan, tulis, dan visual dengan tujuan untuk kesenangan. Dongeng adalah bentuk sastra lama yang bercerita tentang kejadian luar biasa yang penuh khayalan (fiksi) dan tidak benar-benar terjadi (Kartika & Fauzi, 2021). Untuk mencapai kompetensi dasar siswa diperlukan indikator-indikator sebagai berikut, 3.8.1 menentukan pesan moral dalam dongeng asal mula sungai lembu peteng, 3.8.2 menyimpulkan pesan moral yang terdapat pada dongeng asal mula sungai lembu peteng. Dengan indikator tersebut siswa diharapkan dapat memahami pesan dalam dongeng.

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan pada tanggal 25 Mei 2022 pukul 10.00 WIB

penelitian di SD Islam Al-Ikhlhas Karangrejo menunjukkan bahwa pemahaman siswa terhadap materi pesan moral dalam dongeng belum maksimal. Hal ini dibuktikan 70% dari 30 siswa terdapat 20 siswa masih mendapatkan nilai di bawah standar KKM. Hal ini diketahui bahwa dalam proses pembelajaran guru hanya menggunakan media pembelajaran berupa media gambar yang diprint tanpa adanya tulisan dan guru tidak menjelaskan maupun mengekspresikan isi cerita sesuai gambar selain itu, guru cenderung menggunakan metode ceramah pada saat pembelajaran. Hal ini menimbulkan siswa menjadi bosan dan kurang aktif pada saat proses pembelajaran dikelas.

Untuk menyikapi permasalahan tersebut, perlu dikembangkan media pembelajaran komik yang menarik. Menurut Tafonao (2018) "Media pembelajaran merupakan alat bantu yang digunakan pada proses pembelajaran yang bertujuan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat peserta didik untuk belajar. Kemudian menurut Sudjana & Rivai, (2019) "Komik merupakan media pembelajaran unik yang berisi teks,

gambar dalam format menjadi kreatif yang menarik perhatian pembaca yang mendukung sikap positif menghibur dan sangat bagus untuk media pembelajaran". Dengan media pembelajaran komik ini membantu aktivitas belajar siswa dan merangsang semangat belajar siswa terhadap peningkatan hasil belajar yang kognitif. Penggunaan komik dan pembelajaran mampu menarik peserta didik yang enggan membaca lambat laun menjadi suka membaca yang akhirnya mampu membaca buku biasa yang penuh dengan tulisan. Penggunaan komik adalah salah satu cara baru dalam memotivasi peserta didik dan membantu peserta didik dalam mengembangkan potensi yang ada di dalam diri.

Sebagaimana keunggulan komik yang disampaikan oleh Daryanto (2013) antara lain; 1) Cara penyajiannya mengandung unsur visual dan cerita yang kuat dan ekspresi yang divisualisasikan membuat pembaca terlibat secara emosional sehingga membuat pembaca untuk terus membacanya hingga selesai, 2) Komik dapat melatih daya imajinasi anak sehingga

sejalan dengan salah satu tujuan pendidikan yang kreatif.

Selain itu produk penelitian yang akan dikembangkan ini memiliki kelebihan yang tidak dimiliki oleh hasil peneliti sebelumnya; a) terdapat balon kata yang berisikan isi perkataan seseorang di dalam komik, b) komik memiliki deretan gambar legenda jaman dahulu agar siswa dapat mengingat kebudayaan yang ada di Jawa Timur, dan karakter tokoh yang lucu, dan c) komik mempunyai unsur cerita yang disajikan secara ringkas. Komik berfungsi sebagai media pembelajaran yang di dalamnya berisi pesan atau muatan tujuan yang ingin diungkapkan oleh penulis dan pembaca sebagai penerima maupun penikmatnya. Berdasarkan uraian di atas, dipilih judul penelitian "**Pengembangan Media Pembelajaran Komik Asal Mula Sungai Lembu Peteng Untuk Meningkatkan Kemampuan Menguraikan Pesan Dalam Dongeng Kelas III SD Islam Al-Ikhlhas Karangrejo**

## **B. Metode Penelitian**

Jenis penelitian pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Research and Development*

(R&D). Menurut pendapat Sugiyono, (2016) “Metode penelitian pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk sesuai dengan permasalahan, dan menguji keefektifan produk”. Dari kutipan tersebut bahwa, model penelitian dan pengembangan merupakan penelitian yang menghasilkan sebuah produk, dan menguji keefektifan dari produk tersebut.

Model pengembangan produk media pembelajaran komik yang digunakan dalam penelitian ini salah satunya model pengembangan R&D adalah model ADDIE. Menurut Tegeh dkk. (2014) “Model pengembangan ADDIE terdiri dari lima tahapan (1). *Analysis* (2). *Design* (3). *Development* (4). *Implementation* (5) *Evaluations*”.

**C. Hasil Penelitian dan Pembahasan**

Dalam penelitian ini mengkaji tentang pengembangan media pembelajaran berupa media komik untuk membantu proses pembelajaran yang menarik di kelas. Media komik dapat digunakan untuk pembelajaran materi pesan moral dalam dongeng. Hal ini didasari oleh

hasil uji validasi yang dilakukan, yang mana validasi media komik memperoleh presentase nilai 86%, hasil validasi materi dalam media memperoleh nilai 87,5% dan hasil validasi perangkat pembelajaran memperoleh presentase 93%.

Adapun desain akhir produk setelah dilakukan uji validasi sebagai berikut:

Sebelum direvisi	Sesudah direvisi
<p>Deskripsi: Pada bagian cover depan harus diberi nama yang membuat</p>	
	
<p>Deskripsi: bagian belakang cover belum ada referensi jurnal</p>	
	

Gambar 1 Desain Akhir Produk

**Hasil Pengujian Media Terbatas**

Kegiatan uji coba terbatas dilakukan untuk mengetahui tingkat keefektifan media komik materi pesan moral dalam dongeng yang ditunjukkan pada kelompok kecil

yang berjumlah 10 siswa. Dalam penelitian ini, uji coba terbatas dilakukan pada tanggal 20 November 2023 dilakukan proses pembelajaran materi pesan moral dalam dongeng menggunakan media komik. Media komik dikatakan efektif apabila hasil evaluasi lebih baik daripada kriteria ketuntasan minimal. Kriteria ketuntasan minimal adalah 75.

Berdasarkan hasil pengujian dapat diketahui bahwa hasil nilai rata-rata siswa memperoleh skor 90, nilai tersebut menunjukkan bahwa siswa mampu memperoleh nilai di atas KKM yang telah ditentukan yaitu 75. Dengan demikian, media komik materi pesan moral dalam dongeng dinyatakan sangat efektif digunakan pada proses pembelajaran dalam skala kecil dan dapat direkomendasikan untuk uji coba luas.

### **Hasil Pengujian Media Perluasan**

Uji coba luas dilakukan untuk mengetahui tingkat keefektifan media komik yang ditunjukkan pada kelompok besar yang berjumlah 20 siswa. Uji coba luas dilakukan pada tanggal 24 November 2023. Pada tahap uji coba luas dilakukan proses pembelajaran dengan materi pesan

moral dalam dongeng menggunakan media komik. Untuk mengetahui keefektifan media komik dalam pembelajaran materi pesan moral dilakukan evaluasi/post-test. Hasilnya dikatakan efektif apabila memperoleh nilai di atas KKM.

Berdasarkan hasil pengujian diketahui bahwa hasil nilai rata-rata siswa memperoleh skor 87,25, nilai tersebut menunjukkan bahwa siswa mampu memperoleh nilai di atas KKM. Dengan demikian media komik materi pesan moral dalam dongeng dinyatakan sangat efektif digunakan pada proses pembelajaran dalam skala besar dan dapat direkomendasikan sebagai media penunjang mata Pelajaran Bahasa Indonesia.

### **Hasil Respon Guru dan Siswa terhadap Media Komik**

#### **1. Hasil Respon Guru**

Angket respon guru digambarkan pada tabel berikut:

Tabel 1 Hasil Respon Guru

No	Aspek penilaian	Skor				
		1	2	3	4	5
1	Media komik mudah digunakan dalam kegiatan Pembelajaran					✓
2	Media komik aman digunakan					✓

	untuk siswa	
3	Media komik berisi tentang pesan moral dalam dongeng	✓
4	Media komik dapat membantu siswa untuk memahami materi menentukan pesan moral dalam dongeng	✓
5	Media komik dapat digunakan dengan jangka waktu panjang	✓
6	Penggunaan media komik mampu membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran	✓
7	Penggunaan media komik membuat siswa aktif dalam pembelajaran	✓
8	Petunjuk penggunaan sangat mudah dipahami	✓
9	Media mudah gunakan dan praktis dibawa	✓
10	Dengan adanya media komik, proses pembelajaran menjadi menyenangkan	✓
<b>Jumlah skor</b>		<b>49</b>
<b>Skor maksimal</b>		<b>50</b>
<b>Presentase skor</b>		<b>98%</b>

Dari tabel 1 disimpulkan bahwa hasil respon guru memperoleh presentase skor 98%. Hasil tersebut

dikonversikan sesuai dengan kriteria respon jika presentase 86%-100% maka dapat dikatakan **sangat baik**. Dengan demikian, media komik materi pesan moral dalam dongeng mencapai kategori respon guru sangat baik sehingga media dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

## 2. Hasil Respon Siswa Uji Coba Terbatas

Angket respon siswa uji coba terbatas digambarkan pada tabel berikut:

Tabel 2 Hasil Respon Siswa Uji Coba Terbatas

No	Komponen	Jawaban		Jumlah siswa yang memilih	
		Y	T	Y	T
1	Apakah media komik memiliki tampilan gambar menarik?	✓		10	0
2	Apakah media komik memiliki tampilan warna yang menarik?	✓		10	0
3	Apakah media komik membantu kamu untuk memahami materi pesan moral dalam dongeng?	✓		10	0
4	Apakah teks tulisan pada media komik sudah jelas?	✓		10	0
5	Apakah media komik mudah digunakan?	✓	✓	9	1

6	Apakah petunjuk penggunaan dalam media sudah jelas?	✓	10	0
7	Apakah kamu merasa senang saat menggunakan media komik?	✓	10	0
8	Apakah media komik mempermudah untuk membantu menjawab soal?	✓	10	0
9	Apakah tokoh sesuai dengan cerita?	✓	10	0
10	Apakah gambar tokoh menarik?	✓	10	0
<b>Jumlah Skor</b>			99	
<b>Skor Maksimal</b>			100	
<b>Persentase Skor</b>			99%	

Dari tabel 2 disimpulkan bahwa hasil penilaian angket respon siswa memperoleh presentase 99%. Hasil tersebut dikonversikan sesuai dengan kriteria respon jika presentase 86%-100% maka dapat dikatakan **sangat baik**. Dengan demikian, media komik materi pesan moral dalam dongeng mencapai kategori respon siswa sangat baik sehingga media dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

### 3. Hasil Respon Siswa Uji Coba Luas

Angket respon siswa uji coba luas digambarkan pada tabel berikut:

Tabel 3 Hasil Respon Siswa Uji Coba Luas

No	Komponen	Jawaban		Jumlah siswa yang memilih	
		Y	T	Y	T
1	Apakah media komik memiliki tampilan gambar menarik?	✓		20	0
2	Apakah media komik memiliki tampilan warna yang menarik?	✓		20	0
3	Apakah media komik membantu kamu untuk memahami materi pesan moral dalam dongeng?	✓		20	0
4	Apakah teks tulisan pada media komik sudah jelas?	✓		20	0
5	Apakah media komik mudah digunakan?	✓	✓	18	2
6	Apakah petunjuk penggunaan dalam media sudah jelas?	✓		20	0
7	Apakah kamu merasa senang saat menggunakan media komik?	✓		20	0
8	Apakah media komik mempermudah untuk membantu menjawab soal?	✓	✓	19	1
9	Apakah tokoh sesuai dengan cerita?	✓		20	0
10	Apakah gambar tokoh menarik?	✓		20	0
<b>Jumlah Skor</b>				197	
<b>Skor Maksimal</b>				200	
<b>Persentase Skor</b>				98,5%	

Dari tabel 3 disimpulkan bahwa hasil penilaian angket respon siswa memperoleh presentase skor 98,5%. Hasil tersebut dikonversikan sesuai dengan kriteria respon jika presentase 86%-100% maka dapat



dikatakan **sangat baik**. Dengan demikian, media komik materi pesan moral dalam dongeng mencapai kategori respon siswa **sangat baik** sehingga media dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

## **Pembahasan Hasil Penelitian**

### **1. Spesifikasi Media Komik**

Media komik materi pesan moral dalam dongeng memiliki spesifikasi. Adapun spesifikasi yang dikembangkan sebagai berikut.

- a. Media komik memuat cerita dongeng asal mula sungai lembu peteng.
- b. Media komik untuk materi pembelajaran pesan moral dalam dongeng.

### **2. Prinsip, Keunggulan dan Kelemahan Media Komik Materi Pesan Moral dalam Dongeng**

- a. Prinsip – prinsip media komik
  - 1) Membantu guru dalam menyampaika pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi pesan moral dalam dongeng.
  - 2) Membantu siswa dalam memahami materi pesan moral dalam dongeng.
  - 3) Meningkatkan konsentrasi dan motivasi siswa dalam pembelajaran.

- 4) Meningkatkan kemampuan membaca dan menyimak pada siswa.

#### **b. Keunggulan media komik**

- 1) Memiliki gambar dan warna yang menarik serta terbuat dari bahan yang aman.
- 2) Gambar tokoh sesuai dengan karakter pada zaman dahulu.

#### **c. Kelemahan media komik**

- 1) Media komik tidak bisa ditampilkan dengan laptop/proyektor.
- 2) Media komik tidak bisa digunakan untuk siswa yang memiliki kebutuhan khusus (tunanetra).

### **3. Faktor Pendukung dan Faktor Penghambat Implementasi Media Pembelajaran Komik Materi Pesan Moral dalam Dongeng**

#### **a. Faktor Pendukung**

Adapun faktor pendukung dalam pengimplementasikan media pembelajaran komik sebagai berikut.

- 1) Siswa memiliki pengetahuan awal tentang materi pesan moral dalam dongeng.
- 2) Rasa ingin tahu siswa pada media komik sangat tinggi.
- 3) Antusias siswa dalam mengikuti pembelajaran menggunakan

media komik dari awal hingga akhir pembelajaran.

b. Faktor Penghambat

Adapun faktor penghambat dalam pengimplementasikan media pembelajaran komik sebagai berikut.

- 1) Siswa masih belum lancar membaca.
- 2) Siswa kurang berkonsentrasi/ fokus dalam membaca komik.
- 3) Jumlah komik terbatas, sehingga tidak semua siswa bisa membaca

### **E. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan media komik materi pesan moral dalam dongeng untuk siswa kelas III SD Islam Al Iklhas Karaangrejo dapat disimpulkan bahwa media komik materi pesan moral dalam dongeng dinyatakan sangat valid karena kriteria perolehan hasil validasi media sebesar 86%, materi dalam media sebesar 87,5%, dan perangkat pembelajaran 93%. Berdasarkan hasil tersebut, pengembangan media komik materi pesan moral dalam dongeng ini dinyatakan sangat valid, sangat boleh digunakan.

Media komik materi pesan moral dalam dongeng dinyatakan praktis karena hasil respon guru

memperoleh presentase 98%, hasil respon siswa uji terbatas 99%, dan respon siswa uji luas 98,5%. Media komik materi pesan moral dalam dongeng dinyatakan sangat efektif dalam pembelajaran karena ketuntasan belajar siswa pada *post-test* uji coba terbatas yang memperoleh rata-rata nilai sebesar 90, dan nilai *post-test* uji coba luas 87,25. Media komik diharapkan dapat menjadi bahan referensi untuk peneliti selanjutnya dalam mengembangkan media pembelajaran yang sesuai dengan materi dan kebutuhan siswa saat pembelajaran

### **DAFTAR PUSTAKA**

- Daryanto. (2013). *Media Pembelajaran Peranannya Sangat Penting dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Gava Media.
- Kartika, T., & Fauzi, M. R. (2021). Pembelajaran Membaca Dongeng Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Dengan Menggunakan Model Role Playing Melalui Media Gambar. *COLLASE (Creative of Learning Students Elementary Education)*, 4(3), 467–474.

- Sudjana, N., & Rivai, A. (2019).  
*Media Pengajaran*. Sinar Baru  
Algensindo.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian*  
*Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*.  
Alfabeta.
- Tafonao, T. (2018). Peranan Media  
Pembelajaran dalam  
Meningkatkan Minat Belajar  
Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi*  
*Pendidikan*, 2(2), 103–114.
- Tegeh, I. M., Jampel, I. N., &  
Pudjawan, K. (2014). *Model*  
*Penelitian Pengembangan*.  
Graha Ilmu.