

**PENGEMBANGAN BAHAN AJAR KOMIK BERBASIS CERITA
RAKYAT BENGKULU SEBAGAI PENGUATAN LITERASI BUDAYA
PESERTA DIDIK KELAS IV SEKOLAH DASAR**

TESIS



**OGY AGIUSTORA
A2G021049**

**Diajukan untuk Memenuhi Sebagian Syarat Memperoleh Gelar Magister
Pendidikan pada Program Studi Magister (S-2) Pendidikan Dasar FKIP
Universitas Bengkulu**

**PROGRAM STUDI MAGISTER (S-2) PENDIDIKAN DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS BENGKULU**

2023

**PENGEMBANGAN BAHAN AJAR KOMIK BERBASIS CERITA
RAKYAT BENGKULU SEBAGAI PENGUATAN LITERASI BUDAYA
PESERTA DIDIK KELAS IV SEKOLAH DASAR**

TESIS



**OGY AGIUSTORA
A2G021049**

**Diajukan untuk Memenuhi Sebagian Syarat Memperoleh Gelar Magister
Pendidikan pada Program Studi Magister (S-2) Pendidikan Dasar FKIP
Universitas Bengkulu**

**PROGRAM STUDI MAGISTER (S-2) PENDIDIKAN DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS BENGKULU
2023**

PENGESAHAN TESIS

PERSETUJUAN KOMISI PEMBIMBING

Pembimbing I  Dr. Abdul Muktadir, M.Si. NIP. 19621219 198611 1 001	Pembimbing II  Dr. Bambang Parmadi, S.Pd., M.Sn. NIP. 19740506 200012 1 002
--	--

PENGESAHAN TESIS

 Dekan FKIP  Dr. Alexon, M.Pd. NIP. 19601202 198603 1 002	Koordinator Program Studi  Dr. Abdul Muktadir, M.Si. NIP. 19621219 198611 1 001
---	---

Nama : Ogy Agiustora

NPM : A2G021049

Tanggal Lulus : 14 Juli 2023

PERSETUJUAN TESIS

**PENGEMBANGAN BAHAN AJAR KOMIK BERBASIS CERITA
RAKYAT BENGKULU SEBAGAI PENGUATAN LITERASI BUDAYA
PESERTA DIDIK KELAS IV SEKOLAH DASAR**

Oleh:
OGY AGIUSTORA
A2G021049

Telah disetujui oleh Pembimbing dan dipertahankan di depan Tim Penguji
Program Pascasarjana S-2 Pendidikan Dasar
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Bengkulu

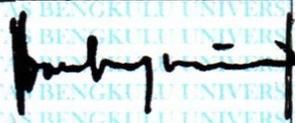
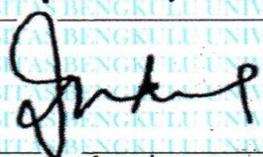
Ujian dilaksanakan pada:

Hari/Tanggal : Jumat, 14 Juli 2023

Pukul : 10.00 WIB

Tempat : Ruang Microteaching
Lab. Pembelajaran FKIP

SUSUNAN DEWAN PENGUJI

No	Nama dan Kedudukan	Tanda Tangan
1	Penguji 1 Dr. Abdul Muktadir, M.Si. NIP. 19621219 198611 1 001	
2	Penguji 2 Dr. Bambang Parmadi, S.Pd., M.Sn. NIP. 19740506 200012 1 002	
3	Penguji 3 Prof. Dr. Endang Widi Winarni, M.Pd. NIP. 19600904 198702 2 001	
4	Penguji 4 Drs. Agus Susanta, M.Ed., Ph.D. NIP. 196003 29 198603 1 003	

PERNYATAAN

Saya menyatakan bahwa tesis dengan judul “Pengembangan Bahan Ajar Komik Berbasis Cerita Rakyat Bengkulu sebagai Penguatan Literasi Budaya Siswa Kelas IV Sekolah Dasar” beserta seluruh isinya adalah murni karya saya sendiri, dan tidak melakukan plagiarisme atau penjiplakan serta pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku dalam karya saya.

Atas pernyataan ini, saya siap menanggung resiko ataupun sanksi yang akan dijatuhkan kepada saya, apabila dikemudian hari ditemukan adanya pelanggaran terhadap etika keilmuan dalam karya saya ini, atau ada klaim dari pihak lain terhadap keaslian karya saya ini.

Bengkulu, Juni 2023

Yang membuat pernyataan,



Ogy Agiustora

NPM. A2G021049

KATA PENGANTAR

Bismillahirrahmanirahim

Puji Syukur Alhamdulillah peneliti panjatkan atas kehadiran Allah SWT atas segala karunia-Nya sehingga tesis dengan judul “Pengembangan Bahan Ajar Komik Berbasis Cerita Rakyat Bengkulu sebagai Penguatan Literasi Budaya Siswa Kelas IV Sekolah Dasar” ini dapat diselesaikan. *Sholawat seiring salam* semoga senantiasa tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW dan kita sebagai pengikut beliau.

Peneliti menyadari bahwa dalam penyusunan tesis ini tidak dapat diselesaikan tanpa bantuan dari berbagai pihak. Sehingga dengan selesainya penyusunan tesis ini maka penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Ibu Dr. Retno Agustina Ekaputri, S.E., M.Sc., selaku Rektor Universitas Bengkulu yang telah memberikan fasilitas perkuliahan.
2. Bapak Dr. Alexon, M.Pd., selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Bengkulu.
3. Bapak Dr. Osa Juarsa, M.Pd., selaku Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan FKIP Universitas Bengkulu.
4. Bapak Dr. Abdul Muktedir, M.Si., selaku Koordinator Program Studi S-2 Pendidikan Dasar JIP FKIP Universitas Bengkulu yang telah memfasilitasi administrasi dan akademis bagi mahasiswa dan juga selaku pembimbing I yang telah membimbing dan memberikan masukan kepada peneliti selama penyusunan tesis.
5. Bapak Dr. Bambang Parmadi, S.Pd., M.Sn., selaku Pembimbing II yang juga sabar dalam membimbing peneliti agar tesis ini menjadi lebih baik.
6. Ibu Prof. Dr. Endang Widi Winarni, M.Pd., selaku Penguji I yang telah menguji dan memberikan masukan kepada peneliti.
7. Bapak Drs. Agus Susanta, M.Ed., Ph.D., selaku penguji II yang juga telah memberikan masukan dalam penyusunan tesis ini.
8. Bapak Ibu dosen Program Studi S-2 Pendidikan Dasar JIP FKIP Universitas Bengkulu yang telah memberikan ilmunya selama perkuliahan.

9. Kepala Sekolah dan guru-guru SD Negeri 17 Kota Bengkulu yang telah memberikan izin penelitian kepada peneliti untuk melakukan penelitian serta membantu proses penelitian dengan kegiatan yang diperlukan dalam penyusunan tesis.

Semoga amal kebaikan pihak yang telah membantu diterima oleh Allah SWT. Peneliti menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini tidak luput dari kesalahan dan kekurangan. Peneliti berharap kepada segenap pembaca, dengan harapan adanya saran dan kritik demi perbaikan dan kesempurnaan, sehingga skripsi ini dapat memberikan manfaat dalam bidang pendidikan dan bisa dikembangkan lebih lanjut.

Bengkulu, Juni 2023
Peneliti

Ogy Agiustora
NPM. A2G021049

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO

Bismillahirrahmannirahim

- ❖ Berangkatlah kamu baik dengan rasa ringan maupun dengan rasa berat, dan berjihadlah dengan harta dan jiwamu di jalan Allah. Yang demikian itu adalah lebih baik bagimu jika kamu mengetahui. (QS. At-Taubah: 41)
- ❖ Sebagaimana tuhanmu telah mencukupkan rezekimu dihari kemarin, maka jangan khawatir rezekimu untuk hari esok. (Imam Syafi'i)
- ❖ Bekerja keras adalah bagian dari fisik, bekerja cerdas merupakan bagian dari otak, sedangkan bekerja ikhlas ialah bagian dari hati. (Susi Pudjiastuti)
- ❖ Belajar dari kemarin, hidup untuk hari ini, berharap untuk besok. (Ogy Agiustora)

PERSEMBAHAN

Alhamdulillahirabbil alamin

Puji dan syukur kepada Allah SWT karena berkat rahmat dan hidayah-Nya saya bisa melaksanakan penelitian dan menyelesaikan tesis ini dengan baik. Sholawat serta salam semoga selalu tercurah kepa baginda nabi besar Muhammad SAW keluarga dan para pengikutnya. Dengan penuh rasa bangga dan syukur, saya persembahkan karya ini untuk:

- ❖ Kedua orang tuaku yang sangat aku sayangi dan cintai (Bapakku Herdianto dan Emakku Lidisnadayati). Terimakasih telah membesarkan dan mendidik anakmu ini dengan penuh kasih sayang. Setiap tetes keringat yang kalian berikan agar anakmu ini bisa menjadi orang sukses. Maaf jika anakmu ini masih sering membuat kalian marah dan menyusahkan kalian. Tapi aku sadar bahwa marahnya kalian itu adalah tanda kalian sangat menyayangi anakmu ini. Tanpa doa dan dukungan dari kalian mustahil rasanya anakmu ini bisa membanggakan kalian. Bapak dan Emak terimakasih setiap hari sudah mendoakan, memotivasi, dan selalu memberikan nasehat terbaik.

Jangan pernah bosan untuk mendoakan, menasehati, dan memarahi anakmu ini jika ada kesalahan.

- ❖ Ayukku tersayang Fenny Aptensi, M.Pd. Terimakasih juga selama ini telah menjadi sosok kakak yang selalu marah demi kebaikan. Semoga kelak ayuk dan Ogy bisa membanggakan Bapak dan Emak.
- ❖ Keluarga besar nek anang dan nek ino dari pihak Bapak, serta keluarga besar nek anang dan nek ino dari pihak Emak. Terimakasih selama ini telah memberikan doa dan motivasi.
- ❖ Teman-teman seperjuangan Raid of Galaxy (Yoyok, Perdi, Arief, Prima, Mawek, Wahren, Gusti, Heru, Kukuh, Aji, Felix, Fatur, Ridho, dan Otoy) yang telah kebersamai mencari pengalaman Bersama.
- ❖ Abang-abangku (bang Dev, bang Gultom, bang Agung, bang Retok), terimakasih bang telah memberikan pengalaman dan tak bosan menasehati.
- ❖ Teman bobrokku (Mak Fir, Niky Mahmud, Minul, dan Yella si kembar,). Terimakasih selama ini sudah menjadi teman bobrok yang super aktif.
- ❖ Teman-teman seperjuangan S-2 Pendidikan Dasar angkatan 2021 yang kompak dan solid. Terimakasih telah memberikan warna-warni kenangan di kampus.
- ❖ Almamaterku tercinta Universitas Bengkulu.

RINGKASAN

Penelitian ini berjudul Pengembangan Bahan Ajar Komik Berbasis Cerita Rakyat Bengkulu sebagai Penguatan Literasi Budaya Peserta Didik Kelas IV Sekolah Dasar. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan, mendeskripsikan tingkat kelayakan, mengetahui respon pengguna dan mengetahui efektivitas bahan ajar pada mata pelajaran Bahasa Indonesia

Jenis penelitian dalam pengembangan produk yang digunakan yaitu penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (R&D). Model ADDIE adalah istilah sehari-hari yang digunakan untuk menggambarkan pendekatan sistematis untuk pengembangan pembelajaran. Model ADDIE merupakan singkatan yang mengacu pada proses-proses utama dari proses pengembangan sistem pembelajaran yaitu: *Analysis* (analisis), *Design* (desain), *Development* (pengembangan), *Implentation* (implementasi), dan *Evaluation* (evaluasi).

Bahan ajar komik berbasis cerita rakyat Bengkulu dikembangkan sebagai penguatan literasi budaya. Bahan ajar dirancang dan dikembangkan sesuai dengan langkah-langkah. Kelayakan bahan ajar komik berbasis cerita rakyat Bengkulu sebagai penguatan literasi budaya yang telah dikembangkan berdasarkan penilaian dari ketiga validator yaitu ahli materi, ahli bahasa dan ahli desain. Validasi ahli materi mendapatkan hasil dengan kriteria sangat valid. Validasi ahli bahasa pada mendapatkan hasil dengan kriteria sangat valid. Validasi ahli desain mendapatkan nilai dengan kriteria sangat valid. Respon pengguna terhadap bahan ajar komik berbasis cerita rakyat Bengkulu sebagai penguatan literasi budaya respon guru memperoleh hasil dengan kriteria sangat baik. Selain itu data tanggapan peserta

didik hasil persentase respon pengguna memperoleh kriteria sangat baik karena peserta didik merasa setelah menggunakan bahan ajar dapat meningkatkan semangat dan pengetahuan, gambar menarik, membuat selalu ingin tahu, giat belajar dan aktif. Berdasarkan hal ini bahan ajar sudah layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Efektivitas produk bahan ajar komik berbasis cerita rakyat Bengkulu sebagai penguatan literasi budaya yang telah dikembangkan. Berdasarkan analisis hasil belajar, bahan ajar komik berbasis cerita rakyat Bengkulu sebagai penguatan literasi budaya efektif digunakan.

**PENGEMBANGAN BAHAN AJAR KOMIK BERBASIS CERITA
RAKYAT BENGKULU SEBAGAI PENGUATAN LITERASI BUDAYA
PESERTA DIDIK KELAS IV SEKOLAH DASAR**

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk pengembangan bahan ajar komik berbasis cerita rakyat Bengkulu sebagai penguatan literasi budaya Peserta Didik IV sekolah dasar. Jenis dan metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian pengembangan. Subjek penelitian adalah peserta didik kelas IV SD Negeri 17 Kota Bengkulu sebagai kelas eksperimen dan kelas kontrol. Teknik pengumpulan data menggunakan angket kebutuhan, angket respon dan tes. Instrumen penelitian menggunakan instrumen analisis kebutuhan, instrumen validasi ahli, instrumen uji coba produk, instrumen uji efektifitas produk. Analisis data pada penelitian ini dilakukan dengan cara analisis data kevalidan ahli, kesepakatan rater/peneliti, pembakuan instrumen, deskripsi profil hasil belajar. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa bahan ajar komik berbasis cerita rakyat Bengkulu sebagai penguatan literasi budaya yang dikembangkan menurut validator ahli materi, validator bahasa dan validator desain dinyatakan layak untuk digunakan. Dari hasil *posttest* peserta didik kelas IV SD Negeri 17 Kota Bengkulu diketahui bahwa penggunaan bahan ajar komik berbasis cerita rakyat Bengkulu memberikan dampak positif kepada peserta didik terhadap penguatan literasi budaya.

Kata Kunci: Pengembangan, Bahan Ajar, Komik, Cerita Rakyat, Literasi Budaya.

DEVELOPMENT OF BENGKULU FOLK STORY-BASED COMIC TEACHING MATERIALS AS STRENGTHENING CULTURAL LITERACY IN ELEMENTARY SCHOOL CLASS IV STUDENTS

ABSTRACT

This study aims to develop Bengkulu folklore-based comic teaching materials as a reinforcement of the cultural literacy of Elementary School IV Students. The type and research method used in this research is development research. The research subjects were fourth grade students at SD Negeri 17 Bengkulu City as the experimental class and control class. Data collection techniques use questionnaires, response questionnaires and tests. The research instrument uses needs analysis instruments, expert validation instruments, product trial instruments, product effectiveness test instruments. Data analysis in this study was carried out by means of expert validity data analysis, rater/researcher agreement, standardization of instruments, descriptions of learning outcomes profiles. Based on the results of the study it can be concluded that Bengkulu folklore-based comic teaching materials as a reinforcement of cultural literacy developed according to the material expert validator, language validator and design validator are declared feasible to use. From the results of the posttest of class IV students at SD Negeri 17 Bengkulu City, it is known that the use of Bengkulu folklore-based comic materials has a positive impact on students towards strengthening cultural literacy.

Keywords: Development, Teaching Materials, Comics, Folklore, Literacy Culture.

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN SAMPUL DALAM.....	ii
PERSETUJUAN TESIS	iii
PENGESAHAN TESIS.....	iv
PERNYATAAN.....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
MOTTO DAN PERSEMBAHAN.....	viii
RINGKASAN	x
ABSTRAK	xii
ABSTRACK	xiii
DAFTAR ISI.....	xiv
DAFTAR TABEL.....	xvii
DAFTAR BAGAN.....	xix
DAFTAR GAMBAR.....	xx
DAFTAR LAMPIRAN	xxi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	7
C. Pembatasan Masalah	8
D. Rumusan Masalah	8
E. Tujuan Penelitian	8
F. Manfaat Penelitian	9
BAB II KAJIAN PUSTAKA	11
A. Kerangka Teoritis.....	11
1. Bahan Ajar	11
a. Pengertian Bahan Ajar	11
b. Karakteristik Bahan Ajar.....	12
c. Jenis-Jenis Bahan Ajar	13
d. Fungsi Bahan Ajar.....	14
e. Tujuan Pembuatan Bahan Ajar	15
f. Keunggulan dan Keterbatasan Bahan Ajar	16
g. Komponen-Komponen Bahan Ajar.....	17

h. Penyusunan Bahan Ajar Cetak.....	19
2. Komik.....	20
a. Pengertian Komik.....	20
b. Struktur Komik.....	21
c. Jenis-Jenis Komik	23
d. Kelebihan Komik	25
e. Komponen Komik.....	26
f. Teknik dan Langkah-Langkah Pembuatan Komik	28
3. Cerita Rakyat.....	33
a. Pengertian Cerita Rakyat.....	33
b. Ciri-Ciri Cerita Rakyat.....	34
c. Jenis Cerita Rakyat.....	35
d. Fungsi Cerita Rakyat.....	37
e. Unsur-Unsur Cerita Rakyat.....	39
f. Cerita Rakyat Bengkulu	39
4. Literasi Budaya	40
a. Pengertian Pengertian Literasi Budaya	40
b. Prinsip Dasar Literasi Budaya.....	41
c. Indikator Literasi Budaya.....	41
d. Pentingnya Literasi Budaya	42
B. Penelitian Relevan.....	43
C. Kerangka Berpikir	45
BAB III JENIS PENELITIAN.....	48
A. Jenis Penelitian.....	48
B. Prosedur Penelitian.....	49
C. Tempat dan Waktu Penelitian	55
D. Subjek dan Objek Penelitian	55
E. Definisi Operasional.....	55
F. Teknik Pengumpulan Data	57
G. Instrumen Penelitian.....	57
H. Teknik Analisis Data.....	61
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	68
A. Hasil Penelitian Penelitian	68
1. Pengembangan Bahan Ajar Komik Berbasis Cerita Rakyat	

Bengkulu sebagai Penguatan Literasi Budaya Siswa Kelas IV Sekolah Dasar.....	68
2. Kelayakan Bahan Ajar Komik Berbasis Cerita Rakyat.....	76
3. Respon Pengguna terhadap Bahan Ajar Komik Berbasis Cerita Rakyat Bengkulu	101
4. Deskripsi Profil Hasil Belajar Peserta Didik.....	103
B. Pembahasan.....	104
1. Pengembangan Bahan Ajar Komik Berbasis Cerita Rakyat	104
2. Bengkulu sebagai Penguatan Literasi Budaya Siswa Kelas IV Sekolah Dasar.....	107
3. Kelayakan Bahan Ajar Komik Berbasis Cerita Rakyat Respon Pengguna terhadap Bahan Ajar Komik Berbasis Cerita Rakyat Bengkulu	109
4. Deskripsi Profil Hasil Belajar Peserta Didik.....	110
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	112
A. Kesimpulan	112
B. Saran.....	113
DAFTAR PUSTAKA	114
RIWAYAT HIDUP	117
LAMPIRAN.....	118

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Kriteria Validator	54
Tabel 3.2 Kisi-Kisi Validasi Ahli Materi	58
Tabel 3.3 Kisi-Kisi Validasi Ahli Bahasa	59
Tabel 3.4 Kisi-Kisi Validasi Ahli Desain.....	59
Tabel 3.5 Kisi-Kisi Respon Guru.....	60
Tabel 3.6 Kisi-Kisi Respon Peserta Didik	60
Tabel 3.7 Rubrik Literasi Budaya	60
Tabel 3.8 Skor Penilaian Pilihan Jawaban Data Kevalidan Ahli	61
Tabel 3.9 Kriteria Koefisien Aiken's V	62
Tabel 3.10 Interpretasi of Cohen's Kappa.....	63
Tabel 3.11 Kriteria Indeks Kesukaran.....	66
Tabel 3.12 Kriteria Daya Pembeda	66
Tabel 4.1 Pengembangan Indikator Pencapaian Kompetensi	71
Tabel 4.2 Hasil Validitas Ahli Materi Tahap 1	78
Tabel 4.3 Komentar/Saran Perbaikan Ahli Materi.....	79
Tabel 4.4 Hasil Validitas Ahli Materi Tahap 2	80
Tabel 4.5 Hasil Validitas Ahli Bahasa Tahap 1	81
Tabel 4.6 Tabel 4.6 Komentar/Saran Perbaikan Ahli Bahasa.....	82
Tabel 4.7 Hasil Validitas Ahli Bahasa Tahap 2	83
Tabel 4.8 Hasil Validitas Ahli Desain Tahap 1.....	84
Tabel 4.9 Komentar/Saran Perbaikan Ahli Desain	85
Tabel 4.10 Hasil Validitas Ahli Desain Tahap 2.....	86
Tabel 4.11 Hasil Kesepakatan Ahli Materi	87
Tabel 4.12 Hasil Kesepakatan Ahli Bahasa	89
Tabel 4.13 Hasil Kesepakatan Ahli Desain.....	90
Tabel 4.14 Perbaikan Materi Bahan Ajar.....	92
Tabel 4.15 Perbaikan Bahasa Bahan Ajar.....	93
Tabel 4.16 Perbaikan Desain Bahan Ajar	94
Tabel 4.17 Data Hasil Validasi Soal	95
Tabel 4.18 Data Hasil Reliabilitas Antar-Rater	97
Tabel 4.19 Uji Validitas Soal	98

Tabel 4.20 Taraf Kesukaran Soal.....	99
Tabel 4.21 Uji Daya Beda Soal.....	100
Tabel 4.22 Hasil Respon Peserta Didik	102
Tabel 4.23 Nilai <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen.....	103
Tabel 4.24 Analisis Hasil Belajar	104

DAFTAR BAGAN

Bagan 2.1 Kerangka Berpikir.....	47
Bagan 3.1 Langkah-Langkah <i>Research and Development</i> (R&D).....	49

DAFTAR GAMBAR

Gambar 4.1 Halaman Bahan Ajar	73
Gambar 4.2 Daftar Isi Bahan Ajar	73
Gambar 4.3 Kata Pengantar Bahan Ajar	74
Gambar 4.4 Kompetensi Inti, Kompetensi Dasar, Indikator Pencapaian dan Tujuan Pembelajaran	75
Gambar 4.5 Petunjuk Penggunaan	75
Gambar 4.6 Soal Latihan.....	76
Gambar 4.7 Daftar Pustaka Bahan Ajar	76

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Izin Penelitian.....	119
Lampiran 2. Surat Izin Diterima Penelitian	120
Lampiran 3. Surat Keterangan Selesai Penelitian	121
Lampiran 4. Instrumen Analisis Kebutuhan Guru	122
Lampiran 5. Instrumen Analisis Kebutuhan Peserta Didik.....	123
Lampiran 6. Instrumen Validasi Ahli Materi	124
Lampiran 7. Instrumen Validasi Ahli Bahasa	125
Lampiran 8. Instrumen Validasi Ahli Desain	126
Lampiran 9. Instrumen Respon Guru.....	127
Lampiran 10. Instrumen Respon Peserta Didik	128
Lampiran 11. Angket Analisis Kebutuhan Guru.....	129
Lampiran 12. Angket Analisis Kebutuhan Peserta Didik	133
Lampiran 13. Validasi Ahli Materi	137
Lampiran 14. Validasi Ahli Bahasa	145
Lampiran 15. Validasi Ahli Desain.....	153
Lampiran 16. Validasi Instrumen Soal.....	161
Lampiran 17. Hasil Validasi Butir Soal	167
Lampiran 18. Validitas Soal.....	175
Lampiran 19. Taraf Kesukaran Soal	177
Lampiran 20. Uji Daya Beda Soal	179
Lampiran 21. Angket Respon Guru	181
Lampiran 22. Angket Respon Peserta Didik.....	187
Lampiran 23. Lembar Soal.....	189
Lampiran 24. Hasil <i>Posttest</i> Peserta Didik.....	191
Lampiran 25. Foto Kegiatan Validasi Ahli Materi	192
Lampiran 26. Foto Kegiatan Validasi Ahli Bahasa.....	193
Lampiran 27. Foto Kegiatan Validasi Ahli Desain	194
Lampiran 28. Foto Kegiatan Pembelajaran.....	195

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyebutkan bahwa kurikulum adalah seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi, dan bahan pelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu. Berdasarkan pengertian tersebut, ada dua dimensi kurikulum, yang pertama adalah rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi, dan bahan pelajaran, sedangkan yang kedua adalah cara yang digunakan untuk kegiatan pembelajaran.

Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 14 Tahun 2005 Tentang Guru dan Dosen disebutkan bahwa “Guru wajib memiliki kualifikasi akademik, kompetensi, sertifikat pendidik, sehat jasmani dan rohani, serta memiliki kemampuan untuk mewujudkan tujuan pendidikan nasional”. Kompetensi tersebut meliputi kompetensi pedagogik, kompetensi kepribadian, kompetensi sosial, dan kompetensi professional (Prastowo, 2011: 5). Standar Kompetensi Guru adalah beberapa indikator yang dapat dijadikan ukuran karakteristik guru yang dinilai kompeten secara profesional. Kompetensi guru merupakan perpaduan antara kemampuan personal, keilmuan, teknologi, sosial, dan spiritual yang secara menyeluruh membentuk kompetensi standar profesi guru, yang mencakup penguasaan materi, pemahaman terhadap peserta didik, pembelajaran yang mendidik, pengembangan pribadi, dan profesionalisme.

Pendidikan pada dasarnya tidak dapat dipisahkan dari kehidupan manusia. Pendidikan merupakan hal yang penting, karena dengan adanya pendidikan manusia akan menambah ilmu pengetahuan. Pendidikan merupakan modal utama individu agar dapat mengembangkan dirinya menjadi insan yang berakhlak mulia dan berketerampilan.

Bahasa Indonesia merupakan salah satu mata pelajaran yang dapat mengembangkan aktivitas peserta didik. Pembelajaran Bahasa Indonesia diharapkan meningkatkan kemampuan peserta didik dalam berkomunikasi dengan baik. Sebagaimana yang dikemukakan Slamet (2007: 6), bahwa pengajaran bahasa Indonesia adalah pengajaran keterampilan berbahasa bukan pengajaran tentang kebahasaan. Menurut Tarigan (2013: 1), keterampilan bahasa mempunyai empat komponen, yaitu 1) keterampilan menyimak (*listening skills*), 2) keterampilan berbicara (*speaking skills*), 3) keterampilan membaca (*reading skills*), 4) keterampilan menulis (*writing skills*).

Salah satu pilar dalam keterampilan berbahasa yaitu keterampilan literasi membaca, di mana terdapat dimensi literasi budaya. Literasi budaya merupakan kemampuan dalam memahami dan bersikap terhadap kebudayaan Indonesia sebagai identitas bangsa. Budaya sebagai alam pikir melalui bahasa dan perilaku berarti budaya menjadi jiwa dalam bahasa dan perilaku yang dihasilkan oleh suatu masyarakat. Literasi budaya tidak hanya menyelamatkan dan mengembangkan budaya nasional, tetapi juga membangun dan melestarikan identitas bangsa Indonesia di tengah masyarakat global.

Ragam kearifan lokal diharapkan dapat diimplementasikan oleh guru dalam wujud berbagai aktivitas atau kegiatan di sekolah (Kemenristekdikti, 2021). Peserta

didik perlu diperkenalkan bacaan lokal dan nasional. Bacaan lokal penting agar siswa mengetahui karya sastra daerah yang dilahirkan nenek moyangnya dan juga para penulis yang hidup pada masa kini. Penting bagi siswa untuk mengetahui nilai dan pesan yang bersumber dari daerahnya sendiri (Kemendikbud, 2017).

Peran satuan pendidikan sangat dominan dalam penentuan kualitas pendidikan. Kualitas pendidikan tentunya dapat ditingkatkan melalui proses pembelajaran yang efektif (Permendikbud, 2013). Pada proses pembelajaran yang diterapkan di sekolah tentunya tidak terlepas dari bahan ajar yang digunakan oleh guru dalam setiap proses pembelajaran. Karenanya setiap sekolah hendaknya mampu merancang dan mempersiapkan proses pembelajaran dengan matang serta selalu memperhatikan kebutuhan setiap siswa di sekolah yang menunjang proses pembelajaran. Oleh sebab itu, pengembangan bahan ajar yang dilakukan oleh guru merupakan suatu kewajiban untuk mengembangkan salah satu kompetensi yang dimiliki, yaitu untuk meningkatkan eksistensinya sebagai guru yang profesional.

Bahan ajar merupakan suatu komponen penting dalam proses pembelajaran. Menurut Pribadi dan Putri (2019: 1), penggunaan bahan ajar dalam proses pembelajaran akan meningkatkan minat dan motivasi peserta didik dan menjadi fasilitas bagi peserta didik pada proses pembelajaran. Selain itu menurut Lestari (2013: 1), dengan adanya bahan ajar guru akan lebih runtut dalam mengajarkan materi-materi kepada peserta didik sehingga tercapai kompetensi yang telah ditentukan sebelumnya. Oleh sebab itu, bahan ajar merupakan komponen penting yang harus dimiliki guru dalam menunjang proses pembelajaran yang efektif.

Saat ini ada permasalahan yang berkaitan dengan bahan ajar yang digunakan oleh guru, salah satunya kebiasaan guru dalam menjelaskan materi dari satu

sumber yang dapat membahayakan peserta didik dikarenakan peserta didik dipaksa memahami sesuatu atas satu sudut pandang (Abidin, 2014: 264). Fakta dilapangan juga mengatakan bahwa guru masih banyak menggunakan bahan ajar yang instan, tinggal beli atau tinggal pakai tanpa adanya upaya merencanakan dan menyusunnya sendiri (Prastowo, 2011: 18). Hal ini sejalan dengan Santosa (2021: 2) Bahan ajar adalah sebuah alat yang dirancang secara sadar dan sistematis yang digunakan guru untuk mempermudah menyampaikan informasi sehingga tercapainya kompetensi peserta didik dalam proses pembelajaran. Berdasarkan pendapat di atas, seorang guru dituntut kreativitasnya untuk mampu menyusun bahan ajar yang inovatif, kreatif, variatif, dan tentunya sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik.

Mengatasi permasalahan di atas, maka diperlukan pengembangan bahan ajar yang menunjang proses pembelajaran yang sesuai dengan pedoman dan kriteria penyusunan bahan ajar. Selain itu, bahan ajar yang dikembangkan juga harus mengikuti perkembangan ilmu pengetahuan dan perkembangan zaman. Karakteristik bahan ajar di sekolah dasar harus lebih mengaktifkan peserta didik. Salah satu bahan ajar yang harus dibuat dan dikembangkan oleh guru adalah Bahan Ajar Komik Berbasis Cerita Rakyat sebagai Penguatan Literasi Budaya.

Komik merupakan salah satu bacaan yang paling digemari bukan saja oleh pembaca anak-anak, tetapi juga orang dewasa. Komik hadir dengan keunikannya sendiri, tampil dengan deretan gambar dalam panel-panel (kotak) gambar dengan sedikit tulisan tangan yang ditempatkan dalam balon-balon. gambar yang ditampilkan juga bermacam-macam dan diusahakan semenarik mungkin sehingga mampu mengikat para pembaca (Nurgiyantoro, 2019: 419).

Saat ini komik yang beraliran pendidikan masih sangat minim. Untuk itu butuh adanya pengembangan bahan ajar komik yang beraliran pendidikan. Komik sangat berpengaruh dalam memberi pemahaman dengan cepat kepada pembaca mengenai hal-hal yang bermuatan edukasi. Hal itu dikarenakan bahasa, gambar dan teks yang digunakan mampu mentransfer pemahaman atau informasi dengan cepat dibandingkan hanya menggunakan tulisan saja (Kustandi & Darmawan, 2020: 145). Sejalan dengan penelitian Laksmi, dkk (2021: 61) komik membuat peserta didik belajar secara aktif dan mandiri karena tujuan pembelajaran dalam komik mengikuti kompetensi yang dicapai. Penggunaan komik dalam proses pembelajaran merupakan salah satu cara baru dalam memotivasi peserta didik untuk menumbuhkan minat belajarnya.

Komik di dalamnya juga memuat cerita, gambar-gambar dan panel-panel yang dilengkapi dengan karakter sesuai isi cerita yang memberikan nilai positif sehingga pembelajaran menjadi menyenangkan dan dapat menjadi alat pengajaran yang efektif. Salah satu materi yang digunakan dalam komik adalah materi cerita rakyat dalam pembelajaran SD kelas IV SD Negeri 17 Kota Bengkulu Tema 8 (Daerah Tempat Tinggalku), Subtema 1 (Lingkungan Tempat Tinggalku), Materi Cerita Fiksi. KD 3.4 Mencermati tokoh-tokoh yang terdapat pada teks fiksi dan KD 4.9 Menyampaikan hasil identifikasi tokoh-tokoh yang terdapat pada teks fiksi secara lisan, tulis, dan visual.

Cerita rakyat adalah cerita yang berasal dari masyarakat dan berkembang dalam masyarakat pada masa lampau yang menjadi ciri khas disetiap bangsa yang mempunyai kultur budaya yang beraneka ragam yang mencakup kekayaan budaya dan sejarah. Cerita rakyat berisi cerita-cerita tentang suatu daerah, tokoh dan

bahkan binatang. Cerita rakyat pun memiliki satuan-satuan yang membangun sehingga menjadi sebuah karya yang memiliki makna.

Cerita rakyat memiliki manfaat yang banyak bagi masyarakat. Akan tetapi saat ini budaya lokal seperti cerita rakyat perlahan mulai terkikis oleh budaya asing yang membuat cerita rakyat seakan-akan hilang. Padahal cerita rakyat merupakan tradisi yang memuat nilai-nilai luhur bangsa. Menurut Danandjaja (1994: 19) menyatakan bahwa cerita rakyat sangat penting untuk di ajarkan karena di dalamnya terdapat nilai yang dapat dijadikan pembelajaran untuk membimbing anak agar berperilaku baik, sebagai sistem proyeksi angan-angan, alat pengesahan budaya, alat pendidikan, dan alat pemaksa berlakunya norma-norma masyarakat dan kontrol sosial dalam bertingkah laku maupun bertindak. Sedangkan menurut Sulistyorini & Andalas (2017: 5) cerita rakyat dijadikan sebagai sarana hiburan, pemersatu, menambah kemampuan berbahasa dan meningkatkan apresiasi terhadap karya sastra serta mengembangkan kesadaran tentang kebudayaan.

Cerita rakyat merupakan budaya lokal yang dimiliki oleh suatu daerah yang harus dipertahankan dan dilestarikan. Tapi saat sekarang ini budaya lokal yang menjadi ciri khas dan jiwa bangsa semakin terkikis oleh budaya asing. Salah satunya disebabkan oleh perkembangan zaman dan teknologi, misalnya banyak bermunculan sastra-sastra modern dengan asas kebebasan yang sering kali mengabaikan jati diri bangsa.

Berdasarkan masalah di atas, peneliti mengembangkan bahan ajar komik berbasis cerita rakyat Bengkulu sebagai penguatan literasi budaya dikarenakan selama kegiatan pembelajaran di Sekolah Dasar hanya berpedoman pada buku pegangan guru. Komik yang awalnya hanya sebagai bacaan hiburan semata kini

hadir dalam pendidikan. Hal ini agar membuat ketertarikan bagi para peserta didik. Cerita rakyat yang dipelajari selama ini tidak ada orientasinya cerita rakyat Bengkulu, hanya terpaku pada cerita rakyat yang ada di nusantara, sehingga peserta didik kurang mengetahui akan adanya cerita rakyat yang ada di wilayahnya. Hal ini sejalan dengan pendapat Muktadir & Darmansyah (2021) bahwa cerita rakyat Bengkulu tidak ada dalam buku siswa yang terbit tahun 2017. Selain itu juga guru yang kurang memahami bahan ajar, sumber belajar, dan cara mengembangkan bahan ajar yang kreatif dan inovatif yang mampu menarik minat belajar peserta didik.

Berdasarkan permasalahan di atas maka peneliti akan melakukan penelitian dengan judul **“Pengembangan Bahan Ajar Komik Berbasis Cerita Rakyat Bengkulu sebagai Penguatan Literasi Budaya Siswa Kelas IV Sekolah Dasar”**.

B. Identifikasi Masalah

1. Penggunaan bahan ajar masih banyak menggunakan bahan ajar yang instan, tinggal beli atau tinggal pakai. Dengan adanya bahan ajar guru akan lebih runtut dalam mengajarkan materi-materi kepada peserta didik sehingga tercapai kompetensi yang telah ditentukan sebelumnya
2. Komik merupakan suatu bacaan dimana peserta didik akan tertarik untuk membacanya tanpa harus dibujuk ataupun dipaksa.
3. Cerita rakyat yang digunakana hanya terpaku cerita rakyat nusantara, sehingga peserta didik kurang mengetahui akan adanya cerita rakyat dari Bengkulu.
4. Literasi budaya merupakan satu dari enam literasi dasar yang penting diberikan ditingkat keluarga, sekolah, dan masyarakat. Bacaan lokal penting agar peserta

didik mengetahui karya sastra daerah yang dilahirkan nenek moyangnya dan juga para penulis yang hidup pada masa kini.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka terdapat batasan masalah penelitian yaitu “Pengembangan Bahan Ajar Komik Berbasis Cerita Rakyat Bengkulu sebagai Penguatan Literasi Budaya Siswa Kelas IV Sekolah Dasar”.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dapat dikemukakan rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana prosedur pengembangan bahan ajar komik berbasis cerita rakyat Bengkulu sebagai penguatan literasi budaya siswa kelas IV Sekolah Dasar?
2. Bagaimana kelayakan logis bahan ajar komik berbasis cerita rakyat Bengkulu sebagai penguatan literasi budaya?
3. Bagaimana kelayakan empiris bahan ajar komik berbasis cerita rakyat Bengkulu sebagai penguatan literasi budaya siswa kelas IV Sekolah Dasar?
4. Bagaimana profil hasil belajar peserta didik setelah menggunakan bahan ajar komik berbasis cerita rakyat Bengkulu sebagai penguatan literasi budaya?

E. Tujuan Pengembangan

Tujuan dari penelitian dan pengembangan ini adalah untuk mengetahui hal berikut:

1. Untuk mendeskripsikan pengembangan bahan ajar komik berbasis cerita rakyat Bengkulu sebagai penguatan literasi budaya siswa kelas IV Sekolah Dasar.
2. Untuk mengetahui kelayakan logis bahan ajar komik berbasis cerita rakyat Bengkulu sebagai penguatan literasi budaya.
3. Untuk mengetahui kelayakan empiris bahan ajar komik berbasis cerita rakyat Bengkulu sebagai penguatan literasi budaya siswa kelas IV Sekolah Dasar.
4. Untuk mengetahui profil hasil belajar peserta didik setelah menggunakan bahan ajar komik berbasis cerita rakyat Bengkulu sebagai penguatan literasi budaya.

F. Manfaat Penelitian

Bahan ajar ini diharapkan menjadi salah satu referensi untuk mengangkat budaya lokal yang harus dilestarikan untuk belajar secara mandiri baik di rumah maupun di sekolah. Adapun manfaat yang dapat diberikan, yaitu:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan referensi mengenai bahan ajar komik berbasis cerita rakyat Bengkulu sebagai penguatan literasi budaya siswa kelas IV Sekolah Dasar yang dikembangkan melalui riset.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa:

- 1) Sebagai sumber belajar mandiri maupun kelompok.
- 2) Membantu peserta didik dalam pembelajaran materi cerita rakyat Bengkulu, sehingga terjadi penguatan literasi budaya.

b. Bagi Pendidik:

Memperoleh alternatif sumber belajar cerita rakyat Bengkulu sebagai penguatan literasi budaya.

c. Bagi Peneliti

Manfaat dari penelitian ini bagi peneliti ialah menambah wawasan, pengetahuan, dan keterampilan dalam membuat bahan ajar.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kerangka Teoritis

1. Bahan Ajar

a. Pengertian Bahan Ajar

Menurut *National Centre for Competency Based Training dalam Prastowo* (2011: 16), bahan ajar adalah segala bentuk bahan yang digunakan oleh guru untuk membantu melaksanakan proses pembelajaran di kelas. Bahan yang dimaksud adalah bahan yang tertulis maupun bahan tidak tertulis. Menurut Widodo & Jasmadi dalam Lestari (2013: 1), bahan ajar adalah seperangkat sarana atau alat pembelajaran yang berisikan materi pembelajaran, metode, batasan-batasan, dan cara mengevaluasi yang didesain secara sistematis dan menarik demi mencapai tujuan yang diharapkan, yaitu mencapai kompetensi atau subkompetensi dengan segala kompleksitasnya. Pengertian ini menggambarkan bahwa bahan ajar harus dirancang dan ditulis sesuai kaidah instruksional karena bahan ajar akan digunakan oleh guru dalam melaksanakan dan menunjang proses pembelajaran yang efektif.

Menurut Pribadi dan Putri (2019: 1), bahan ajar secara umum merupakan sesuatu yang memuat informasi dan pengetahuan yang dapat dipelajari penggunaannya. Dalam aktivitas pembelajaran, bahan ajar berperan sebagai medium yang menjadi perantara antara proses penyampaian pengetahuan dan keterampilan dari narasumber kepada orang yang belajar. Sedangkan menurut Abidin (2014: 263), bahan ajar atau materi pembelajaran (*instructional materials*) terdiri dari pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang harus dipelajari peserta didik dalam mencapai standar kompetensi yang telah ditentukan.

Dari beberapa pendapat para ahli di atas maka dapat disimpulkan bahwa bahan ajar merupakan segala bahan yang disusun secara sistematis yang digunakan oleh guru dalam melaksanakan dan menunjang proses pembelajaran yang dirancang sesuai dengan kaidah instruksional dan kurikulum yang berlaku. Bahan ajar merupakan suatu komponen penting dalam aktivitas pembelajaran baik yang digunakan oleh guru maupun yang digunakan oleh peserta didik.

b. Karakteristik Bahan Ajar

Menurut Widodo dan Jasmadi dalam Lestari (2013: 2-3), bahan ajar memiliki beberapa karakteristik yaitu:

- 1) *Self instructional* yaitu bahan ajar yang dapat membuat siswa mampu membelajarkan diri sendiri.
- 2) *Self contained* yaitu seluruh materi pelajaran baik dari satu unit kompetensi atau subkompetensi yang dipelajari terdapat di dalam satu bahan ajar secara utuh.
- 3) *Stand alone* (berdiri sendiri) yaitu bahan ajar yang dikembangkan tidak tergantung pada bahan ajar yang lain atau tidak harus digunakan bersama-sama dengan bahan ajar yang lain.
- 4) *Adaptive* yaitu bahan ajar hendaknya memiliki daya adaptif yang tinggi terhadap perkembangan ilmu dan teknologi.
- 5) *User friendly* yaitu setiap instruksi dan paparan informasi yang tampil bersifat membantu dan bersahabat dengan pemakainya, termasuk kemudahan pemakaian dalam merespons dan mengakses sesuai dengan keinginan.

Menurut Tarigan dalam Abidin (2014: 267), ada beberapa karakteristik khusus yang harus dimiliki bahan ajar, diantaranya sebagai berikut:

- 1) Mencerminkan satu sudut pandang yang modern atas mata pelajaran dan penyajiannya.
- 2) Menyediakan satu sumber yang teratur dan bertahap.
- 3) Menyajikan pokok masalah yang kaya dan serasi.
- 4) Menyediakan aneka model, metode, dan sarana pengajaran.
- 5) Menyajikan fiksasi awal bagi tugas dan latihan.
- 6) Menyajikan sumber bahan evaluasi dan remedial.

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan karakteristik bahan ajar yaitu: 1) mencerminkan satu sudut pandang yang modern atas mata pelajaran dan penyajiannya; 2) menyediakan satu sumber yang teratur dan bertahap; 3) menyajikan pokok masalah yang kaya dan serasi; 4) menyediakan aneka model, metode, dan sarana pengajaran; 5) menyajikan fiksasi awal bagi tugas dan latihan; 6) menyajikan sumber bahan evaluasi dan remedial; 7) bahan ajar hendaknya memiliki daya adaptif yang tinggi terhadap perkembangan ilmu dan teknologi; dan 8) setiap instruksi dan paparan informasi yang tampil bersifat membantu dan bersahabat dengan pemakainya.

c. Jenis-Jenis Bahan Ajar

Menurut Prastowo (2011: 40), bahan ajar dibedakan menjadi empat jenis, sebagai berikut:

- 1) Bahan ajar cetak (*printed*) contohnya: buku, modul, lembar kerja siswa, handout, dan brosur.
- 2) Bahan ajar dengar atau program audio, contohnya: kaset, radio, piringan hitam dan *compact disk audio*.

- 3) Bahan ajar pandang dengar (audiovisual), contohnya: *video compact disk dan film*.
- 4) Bahan ajar interaktif (*interactive teaching materials*), yaitu kombinasi dari dua atau lebih media (audio, teks, grafik, gambar, animasi dan video). Contohnya, *compact disk interactive*.

Menurut Pribadi dan Putri (2019: 1.7), pada umumnya bahan ajar diklasifikasikan menjadi bahan ajar cetak dan bahan ajar non-cetak. Contoh bahan ajar cetak, yaitu buku teks, brosur, poster, modul atau buku ajar mandiri. Sedangkan bahan ajar non-cetak meliputi benda sesungguhnya, seperti model, program audio, program video, dan program multimedia.

Dari pendapat ahli di atas dapat disimpulkan jenis-jenis bahan ajar adalah bahan ajar cetak (*printed*), bahan ajar dengar atau program audio, bahan ajar pandang dengar (audiovisual), bahan ajar interaktif (*interactive teaching materials*) dan program multimedia. Berdasarkan pendapat di atas, peneliti akan mengembangkan bahan ajar cetak (*printed*).

d. Fungsi Bahan Ajar

Menurut Lestari (2013: 7), fungsi bahan ajar bagi guru adalah untuk mengarahkan semua aktivitasnya dalam proses pembelajaran dan merupakan substansi kompetensi yang harusnya diajarkan kepada peserta didik. Sedangkan fungsi bahan ajar bagi peserta didik adalah menjadi pedoman dalam proses pembelajaran dan merupakan substansi kompetensi yang harus dipelajari oleh peserta didik. Selain itu bahan ajar juga berfungsi sebagai alat evaluasi pencapaian hasil pembelajaran.

Sedangkan menurut Abidin (2014: 263) menyebutkan bahwa bahan ajar penting bagi pembelajaran, beberapa fungsi tersebut sebagai berikut:

- 1) Sebagai pedoman bagi guru yang akan mengarahkan aktivitasnya dalam proses pembelajaran berlangsung, sekaligus merupakan substansi kompetensi yang harus diajarkan kepada peserta didik.
- 2) Sebagai pedoman bagi peserta didik yang akan mengarahkan aktivitasnya dalam proses pembelajaran, sekaligus merupakan substansi kompetensi yang harus dipelajarinya.
- 3) Sebagai alat evaluasi pencapaian/penguasaan hasil pembelajaran.

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan fungsi bahan ajar yaitu fungsi bahan ajar bagi guru adalah sebagai pedoman untuk mengarahkan semua aktivitasnya dalam proses pembelajaran dan merupakan substansi kompetensi yang harusnya diajarkan kepada peserta didik. Sedangkan fungsi bahan ajar bagi peserta didik adalah sebagai pedoman dalam proses pembelajaran dan merupakan substansi kompetensi yang harus dipelajari oleh peserta didik serta sebagai alat evaluasi pencapaian hasil pembelajaran.

e. Tujuan Pembuatan Bahan Ajar

Menurut Prastowo (2011: 26) tujuan pembuatan bahan ajar ada empat hal pokok, yaitu:

- 1) Membantu peserta didik dalam proses belajar.
- 2) Menyediakan berbagai jenis pilihan bahan ajar sehingga mencegah timbulnya rasa bosan pada peserta didik.
- 3) Memudahkan peserta didik dalam melaksanakan pembelajaran.
- 4) Agar kegiatan pembelajaran menjadi lebih menarik.

Sedangkan menurut Abidin (2014: 264) tujuan pembuatan bahan ajar yakni: membuat kegiatan pembelajaran menarik, memberikan kesempatan belajar secara mandiri dan mengurangi ketergantungan terhadap kehadiran guru dan mendapatkan kemudahan dalam mempelajari setiap kompetensi yang harus di kuasainya.

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan tujuan pembuatan bahan ajar yaitu: Membantu peserta didik dalam mempelajari sesuatu, menyediakan berbagai jenis pilihan bahan ajar sehingga mencegah timbulnya rasa bosan pada peserta didik, memudahkan peserta didik dalam melaksanakan pembelajaran, agar kegiatan pembelajaran menjadi lebih menarik, memberikan kesempatan belajar secara mandiri dan mengurangi ketergantungan terhadap kehadiran guru dan mendapatkan kemudahan dalam mempelajari setiap kompetensi yang harus di kuasainya.

f. Keunggulan dan Keterbatasan Bahan Ajar

Menurut Mulyasa dalam Lestari (2013: 8) ada beberapa keunggulan dan keterbatasan dari bahan ajar diantaranya sebagai berikut:

- 1) Adanya kontrol terhadap hasil belajar mengenai penggunaan standar kompetensi dalam setiap bahan ajar yang harus dicapai oleh peserta didik.
- 2) Adanya tujuan dan cara pencapaiannya, sehingga peserta didik siswa dapat mengetahui keterkaitan antara pembelajaran dan hasil yang akan diperoleh.
- 3) Berfokus pada kemampuan individual peserta didik, peserta didik memiliki kemampuan untuk bekerja sendiri dan lebih bertanggung jawab atas tindakan-tindakannya.

Sedangkan keterbatasan dari penggunaan bahan ajar antara lain:

- 1) Penyusunan bahan ajar yang baik membutuhkan keahlian tertentu. Sukses atau gagalnya bahan ajar tergantung pada penyusunannya.

- 2) Sulit menentukan proses penjadwalan dan kelulusan, serta membutuhkan manajemen pendidikan yang sangat berbeda dari pembelajaran konvensional.
- 3) Dukungan pembelajaran berupa sumber belajar pada umumnya cukup mahal dan setiap peserta didik harus mencari sendiri. Hal ini dikarenakan berbeda dengan pembelajaran konvensional, sumber belajar seperti alatperaga dapat digunakan bersama dalam proses pembelajaran.

Dapat disimpulkan bahwa keunggulan bahan ajar yaitu: adanya kontrol terhadap hasil belajar mengenai penggunaan standar kompetensi dalam setiap bahan ajar yang harus dicapai oleh peserta didik, adanya tujuan dan cara pencapaiannya, dan berfokus pada kemampuan individual peserta didik. Sedangkan keterbatasan dari penggunaan bahan ajar antara lain: dalam penyusunan bahan ajar yang baik membutuhkan keahlian tertentu, sulit menentukan proses penjadwalan dan kelulusan, dan membutuhkan manajemen pendidikan yang sangat berbeda dari pembelajaran konvensional serta dukungan pembelajaran berupa sumber belajar pada umumnya cukup mahal dan setiap peserta didik harus mencari sendiri.

g. Komponen-Komponen Bahan Ajar

Menurut Prastowo (2011: 28-30) setidaknya ada enam komponen yang harus diketahui, diantaranya sebagai berikut:

- 1) Petunjuk belajar

Komponen pertama yang meliputi petunjuk bagi pendidik dan peserta didik.

Di dalamnya dijelaskan tentang bagaimana pendidik mengajarkan materi kepada peserta didik dan bagaimana pula peserta didik mempelajari materi yang ada dalam bahanajar tersebut.

- 2) Kompetensi yang akan dicapai

Komponen kedua adalah kompetensi yang akan dicapai oleh peserta didik. Menjelaskan tentang standar kompetensi, kompetensi dasar, maupun indikator pencapaian hasil belajar yang harus dikuasai peserta didik.

3) Informasi pendukung

Komponen ketiga adalah informasi tambahan. Merupakan berbagai informasi tambahan yang dapat melengkapi bahan ajar, sehingga peserta didik semakin mudah untuk menguasai pengetahuan yang akan diperoleh.

4) Latihan-latihan

Komponen keempat ini merupakan suatu bentuk tugas yang diberikan kepada peserta didik yang bertujuan untuk melatih kemampuan mereka setelah mempelajari bahan ajar.

5) Petunjuk kerja atau lembar kerja

Petunjuk kerja atau lembar kerja adalah satu lembar atau beberapa lembar kertas yang berisi sejumlah langkah prosedural cara pelaksanaan aktivitas yang harus dilakukan peserta didik yang berkaitan dengan praktik.

6) Evaluasi

Komponen keenam ini adalah salah satu bagian dari proses penilaian. Pada komponen evaluasi ini terdapat sejumlah pertanyaan yang ditujukan kepada peserta didik yang bertujuan untuk mengukur seberapa jauh penguasaan kompetensi yang berhasil mereka kuasai setelah mengikuti proses pembelajaran dengan bahan ajar.

Dari pendapat di atas dapat dikatakan komponen dalam bahan ajar yaitu adanya petunjuk belajar, latihan-latihan, petunjuk kerja atau lembar kerja dan evaluasi.

h. Penyusunan Bahan Ajar Cetak

Menurut Prastowo (2011: 73-74) ada beberapa ketentuan yang dijadikan pedoman dalam teknik penyusunan bahan ajar, diantaranya sebagai berikut:

- 1) Judul atau materi yang disajikan harus berintikan kompetensi dasar atau materi pokok yang harus dicapai oleh peserta didik.
- 2) Untuk menyusun bahan ajar cetak, ada enam hal lain yang perlu dimengerti, yaitu:
 - a) Susunan tampilannya jelas dan menarik.
 - b) Bahasa yang mudah. Maksudnya mengalirnya kosakata, jelasnya kalimat, dan jelasnya hubungan antarkalimat, serta kalimat yang digunakan tidak terlalu panjang.
 - c) Mampu menguji pemahaman, yang berkaitan dengan menilai melalui orangnya atau *check list* untuk pemahaman.
 - d) Adanya stimulan. Hal ini menyangkut enak tidaknya dilihat, tulisannya mendorong pembaca untuk berpikir, dan menguji stimulan.
 - e) Kemudahan dibaca, yang menyangkut keramahan bahan ajar cetak terhadap mata. Huruf yang digunakan tidak terlalu kecil dan enak dibaca. Selain itu, urutan teksnya juga terstruktur, dan mudah dibaca.
 - f) Materi instruksional. Hal ini menyangkut pemilihan teks, bahan kajian, dan lembar kerja (*work sheet*).

Menurut Pribadi dan Putri (2019: 2.14), ada beberapa prinsip penyusunan bahan ajar cetak, diantaranya sebagai berikut:

- 1) Adanya struktur dan sistematika yang baik.
- 2) Memuat tujuan dari pembelajaran.

- 3) Meyusun dalam bab atau unit pelajaran yang saling berkaitan.
- 4) Adanya informasi dan pengetahuan yang lengkap.
- 5) Memiliki variasi dalam peyampaian informasi dan pengetahuan.
- 6) Memiliki komponen evaluasi hasil belajar.

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan teknik penyusunan bahan ajar: 1) Adanya struktur dan sistematika yang baik; 2) Judul atau materi yang disajikan harus berintikan kompetensi dasar; 3) Memuat tujuan dari pembelajaran; 4) Meyusun dalam bab atau unit pelajaran yang saling berkaitan; 5) Adanya informasi dan pengetahuan yang lengkap; 6) Memiliki variasi dalam peyampaian informasi dan pengetahuan; dan 7) Memiliki komponen evaluasi hasil belajar.

2. Komik

a. Pengertian Komik

Komik dalam bahasa Yunani kuno, berasal dari kata "*komikos*", yang merupakan kata bentukan dari "*kosmos*", yang berarti 'bersuka ria' atau 'bercanda'. Jadi, komik sering dikaitkan dengan hal-hal yang lucu, dan unsur kelucuan itu diantara lain dilihat dari segi gambar-gambarnya yang sering tidak proporsional, tetapi mengena (Nurgiyantoro, 2019: 421). Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), arti kata komik adalah cerita bergambar (dalam majalah, surat kabar, atau berbentuk buku) yang umumnya mudah dicerna dan lucu.

Sedangkan menurut Daryanto (2016: 145) komik adalah bentuk kartun yang menerapkan karakter dan mengungkapkan suatu cerita dalam urutan yang erat hubungannya dalam gambar dan dibuat untuk menghibur pembaca. Sementara Scott dalam Kustandi dalam Darmawan (2020: 142) memberikan pengertian tentang komik, adalah gambar-gambar dan lambang-lambang lain yang

terjuktastposisi dalam urutan tertentu untuk menyampaikan informasi mencapai tanggapan estetis dari pembaca.

Maka dapat disimpulkan bahwa komik merupakan bacaan yang di dalamnya terdapat cerita maupun gambar-gambar dilengkapi beberapa karakter dan dibuat untuk menghibur pembaca.

b. Struktur Komik

Sebagai sebuah cerita, komik juga terdiri atas unsur-unsur struktural sebagaimana halnya cerita fiksi. Unsur-unsur struktural yang dimaksud antara lain adalah penokohan, alur, latar, tema, pesan, bahasa, dan lain-lain. Pengkajian dan pemahaman terhadap berbagai unsur struktural komik tersebut haruslah berdasarkan pada sarana representasi komik yang berwujud aspek visual (gambar) dan aspek verbal (bahasa), dan bukan hanya pada gambar saja atau bahasa saja seperti pada teks fiksi. Nurgiyantoro (2005: 417-434) berdasarkan unsur struktural komik yang dimaksud dibicarakan selintas di bawah ini:

1) Penokohan

Tokoh adalah subjek yang dikisahkan dalam komik. Dalam komik anak, ia tidak hanya mencakup manusia (human) saja, melainkan juga berbagai jenis makhluk yang lain seperti binatang dan makhluk halus, atau bahkan benda-benda yang tidak bernyawa yang kesemuanya sengaja dipersonifikasikan. Artinya, tokoh-tokoh yang nonhuman tersebut sengaja diberi karakter dan ditingkahlakukan sebagaimana halnya manusia: dapat berbicara, berpikir, dan berperasaan layaknya manusia. Jadi, ia mirip tokoh pada fabel (binatang) dan cerita fantasi (dewa-dewi, peri, tuyul dan lain-lain). Tokoh komik anak yang

dominan adalah juga anak-anak dan binatang-binatang tertentu seperti kucing, kelinci, tikus ayam, bebek, gajah, kera, semut dan lain-lain.

2) Alur

Alur dapat dipahami sebagai rangkaian peristiwa yang bersebab-akibat. Peristiwa dapat berwujud aksi tokoh atau sesuatu yang lain yang sering juga ditimpakan kepada tokoh. Alur cerita tidak lain adalah kisah tentang tokoh, terutama tokoh utama.

3) Tema dan Moral

Aspek tema dan moral dalam komik, juga dalam berbagai bacaan cerita fiksi, merupakan aspek isi yang ingin disampaikan kepada pembaca. Jika aspek tema dan moral dipandang sebagai sesuatu yang ingin disampaikan, aspek-aspek yang lain seperti gambar, bahasa, alur, dan pelukisan tokoh sebagai aspek bentuk dan sarana untuk menyampaikan unsur "sesuatu" tersebut. Bacaan apa pun yang ditulis orang, fiksi ataupun komik misalnya, mesti mengemban misi sebagai sarana untuk menyampaikan moral, ajaran, atau sesuatu yang berkonotasi positif yang lain. Apalagi jika bacaan itu sengaja dikonsumsi kepada anak-anak yang sedang berada dalam tahap pertumbuhan untuk mencapai kedewasaan dan kepribadian yang diharapkan. Maka, kehadiran aspek moral menjadi sesuatu yang mau tidak mau harus terpenuhi.

4) Gambar dan Bahasa

Aspek gambar dan bahasa merupakan unsur komik yang secara nyata dapat ditatap karena keduanya merupakan media representasi komik itu sendiri. Pada gambar dan bahasa inilah juga terkandung berbagai unsur komik

yang lain seperti disebut di atas. Maka, dari segi ini aspek gambar dan bahasa dapat dipandang sebagai unsur bentuk, yaitu yang dipergunakan untuk mewadahi unsur-unsur yang lain terutama unsur isi. Dengan sedikit mengesampingkan berbagai unsur yang telah dibicarakan sebelumnya, dalam banyak hal kedua unsur ini menentukan kadar kemenarikan sebuah karya komik, dan itu haruslah dipahami bahwa keduanya menjadi amat penting. Selain itu, kedua aspek itu harus dipahami sebagai satu kesatuan.

c. Jenis-Jenis Komik

Maharsi dalam Kustandi dan Darmawan (2020: 144), membedakan komik menjadi dua jenis berdasarkan bentuk dan jenis cerita, yaitu:

1) Komik Berdasarkan Bentuk

- a) Komik Strip merujuk pada komik yang terdiri beberapa panel saja dan biasanya muncul di surat kabar ataupun majalah.
- b) Buku Komik (*Comic Book*), adalah komik yang disajikan dalam bentuk buku yang tidak merupakan bagian dari media cetak lainnya dengan kemasannya yang lebih menyerupai majalah dan terbit secara rutin.
- c) Novel Grafis lebih memfokuskan tema-tema yang serius dengan panjang cerita yang hampir sama dengan novel yang ditujukan bagi pembaca yang bukan anak-anak hal tersebut sebagai pembeda novel grafis dengan komik-komik lainnya.
- d) Komik Kompilasi merupakan kumpulan dari beberapa judul komik dari beberapa komikus yang berbeda dan dengan cerita yang kemungkinan tidak berhubungan sama sekali walaupun terkadang ada penerbit yang memberikan tema serupa dengan kumpulan cerita yang berbeda.

e) Komik Online (*Web Comic*) menggunakan media internet dalam publikasinya.

2) Komik Berdasarkan Jenis Cerita

a) Komik Promosi (Komik Iklan), yaitu memasarkan suatu proses dengan tujuan menarik minat para konsumen.

b) Komik Wayang berarti komik yang mengisahkan cerita tentang wayang yang muncul di Indonesia sekitar tahun 1960 sampai tahun 1970-an dengan beberapa komik yang mengawali masanya.

c) Komik Silat. Dalam komik jenis ini menyesuaikan budaya dari masing-masing negara yang menerbitkan komik tersebut, misalnya Jepang dengan ninja dan samurai serta hina dengan kungfunya.

d) Komik Edukasi. Tujuan edukatif karena keragaman gambar dan cerita yang ditawarkan menjadikannya sebagai media untuk menyampaikan pesan yang beragam.

Sedangkan menurut Nurgiyantoro (2017: 443-447), jenis-jenis komik menurutnya yaitu:

1) Komik dan komik buku

Komik-adalah komik yang hanya terdiri dari beberapa panel saja, sedangkan komik buku atau buku komik adalah komik yang dikemas dalam bentuk buku dan 1 buku biasanya menampilkan sebuah cerita yang utuh.

2) Komik humor dan komik petualangan.

Komik humor adalah komik yang secara isi menampilkan sesuatu yang lucu yang mengundang pembaca untuk tertawa menikmatinya. Komik

petualangan adalah komik yang menampilkan cerita petualangan tokoh-tokoh cerita.

3) Komik biografi dan komik ilmiah.

Komik geografi dimaksudkan sebagai kisah hidup seorang tokoh sejarah yang ditampilkan dalam bentuk komik. Sedangkan komik ilmiah adalah komik yang tekanan pada proses penemuan dan barang temuannya

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan jenis komik yaitu Komik Berdasarkan Bentuk (Komik Strip, Buku Komik, Novel Grafis, Komik Kompilasi, Komik Online). Komik Berdasarkan Jenis Cerita (Komik Promosi, Komik Wayang, Komik Silat, Komik Edukasi, Komik humor dan komik petualangan dan Komik biografi dan komik ilmiah). Berdasarkan uraian tentang jenis komik, peneliti memilih komik berdasarkan jenis cerita, yaitu komik edukasi (komik pendidikan).

d. Kelebihan Komik

Komik memiliki beberapa kelebihan seperti yang diungkapkan Daryanto (2010: 139-140), yaitu komik dapat menambah kemampuan membaca siswa serta penguasaan kosakata yang jauh lebih banyak daripada siswa yang tidak menyukai komik. Kelebihan komik yang lain yaitu penyajiannya yang mengandung unsur visual dan cerita yang kuat sehingga pembaca dapat terlibat secara emosional ketika membaca komik. Dari kecenderungan inilah komik dibuat dengan berisikan materi pelajaran agar siswa lebih suka untuk membaca dan belajar. Dibandingkan dengan buku teks yang tidak bergambar serta tidak mengandung ilustrasi yang menarik, sehingga siswa dapat belajar dengan senang.

e. **Komponen Komik**

Secara garis besar komik memiliki berapa komponen dalam komik, menurut Indiria Maharsi dalam Kustandi dan Darmawan (2020: 146-148) komponen komik antara lain:

1) Panel.

Panel merupakan kotak yang berisi ilustrasi dan teks yang nantinya membentuk sebuah alur cerita. Menurut McCloud (2008: 8), panel berfungsi sebagai petunjuk umum untuk waktu atau ruang yang terpisah.

2) Sudut Pandang dan Ukuran Gambar dalam Panel.

a) Sudut Pandang.

Komik dikatakan sebagai citra visual yang filmis, hal ini karena rangkaian gambar yang tercipta menggunakan pola yang di- pakai dalam film. Terdapat lima macam sudut pandang dalam komik, yaitu (1) *bird eye view*, yaitu pengambilan gambar dalam posisi jauh di atas ketinggian objek gambar, (2) *high angle*, pengambilan gambar dalam high angle lebih di bawah daripada sudut pengambilan *bird eye view*, (3) *low angle* adalah pengambilan gambar dalam posisi objek yang berada di bawah sudut pandang mata, (4) *eye level*, merupakan pengambilan gambar yang sejajar dengan objek, (5) *frog eye*, yaitu pengambilan gambar dengan sudut pandang mata sejajar dengan dasar kedudukan dari objek.

b) Ukuran Gambar dalam Panel.

Ukuran gambar dalam panel dikemas berdasarkan kebutuhan adegan yang ditampilkan, hal ini karena masing-masing gambar yang dihasilkan memiliki maksud maupun makna tertentu. Ukuran gambar dalam panel, antara

lain (1) *close-up* yaitu pengambilan gambar dari kepala sampai bahu. (2) *extreme close-up*, yaitu gambar yang ditampilkan hampir memenuhi panel sehingga terkesan seperti gambar terpotong. (3) *medium shoot*, yaitu pengambilan gambar dari lutut ke atas atau sedikit di bawah pinggang. (4) *long shoot*, yaitu pengambilan citra atau gambar dengan menangkap seluruh wilayah dari tempat ke jadian. *Long shoot* lebih digunakan untuk menjelaskan semua elemen dalam adegan agar pembaca mengetahui siapa yang terlibat dan di mana mereka berada dan (5) *extreme long shoot*, yaitu menggambarkan wilayah yang lebih luas dari jarak yang sangat jauh.

3) Parit

Istilah parit merujuk pada ruang di antara panel

4) Balon Kata

Yaitu ruang bagi percakapan yang diucapkan oleh para karakter dalam suatu komik, Bentuk balon kata beragam sesuai dengan emosi karakter yang mengucapkannya.

5) Bunyi Huruf

Disebut juga *sound lettering*. Bunyi huruf ini digunakan untuk mendramatisasi sebuah adegan. Sentuknya bisa bermacam-macam seua dengan gaya penulisan dari komikus.

6) Ilustrasi

Iustrasi merupakan komponen yang terpenting pada bagian *cover* depan komik karena ilustrasi dapat memengaruhi tampilan komik untuk menarik minat pembaca, oleh sebab itu desain *cover* depan komik harus dibuat

semenarik mungkin. Biasanya ilustrasi diambil dari tokoh-tokoh yang ada di dalam komik.

Dalam komik pembelajaran, keseluruhan komponen yang telah di jelaskan di atas sangatlah penting guna menciptakan sebuah komik pembelajaran yang baik dan dari segi visual dan verbal dibuat semenarik mungkin yang dapat menggambarkan isi dari materi sehingga pembaca tertarik untuk membaca isi komik secara keseluruhan, dan materi yang disajikan dapat dengan mudah dipahami oleh pembaca (peserta didik).

f. Teknik dan Langkah-Langkah Pembuatan Komik

Menggambar komik membutuhkan kepiawaian dari beberapa teknik menggambar. Ketangkasan teknik menggambar tersebut antara lain menggambar model dan menggambar suasana. Karena komik akan menampilkan kedua jenis gambar tersebut, baik secara bersamaan maupun berseri. Gambar model digunakan untuk menggambar tokoh yang ada dalam komik dengan detail. Sementara gambar suasana digunakan untuk membangun suasana dalam cerita komik. Jika keduanya digabungkan secara tidak langsung akan membuat gambar ilustrasi yang dapat digunakan untuk membuat suatu adegan atau peristiwa dalam cerita komik.

Menurut Muharsi dalam Kustandi dan Darmawan (2020: 150-153) dalam pembuatann komik ada 11 langkah, yaitu membuat Garis Besar Isi Media (GBIM), membuat sinopsis cerita (tema, plot, dan *setting* cerita), membuat *storyline*, mendesain karakter tokoh, membuat *storyboard*, membuat sketsa pensil, menebalkan sketsa pensil dengan tinta, merapikan gambar, scan gambar ke dalam komputer, mengedit dan memberi teks, tahap layout, serta yang terakhir tahap percetakan. Berikut ini penjabarannya:

1) Membuat Sinopsis Cerita.

Biasanya dalam pengembangan media pembelajaran pada tahap awal harus dimulai menentukan GBIM (Garis Besar Isi Media), secara tidak langsung karena komik yang akan dikembangkan termasuk komik pembelajaran, maka sebelum masuk membuat sinopsis cerita terlebih dahulu membuat Garis Besar (tema, plot, dan *setting* cerita)

2) Ilustrasi Sinopsis

Setelah menetapkan GBIM barulah masuk tahap membuat synopsis cerita. Sinopsis cerita yaitu gambaran garis besar cerita yang akan diangkat dalam komik.

3) Membuat *Storyline*

Pada dasarnya *storyline* adalah membuat rancangan dalam bentuk tulisan tentang apa saja yang akan komikus buat, misalnya teks dan lain-lain.

4) Membuat Karakter Tokoh Verbal

Yang dimaksud disini adalah komikus menjelaskan dengan tulisan tokoh-tokoh yang terlibat dalam cerita yang dibuat, meliputi sifat fisik maupun nonfisik.

5) Membuat Karakter Tokoh Visual.

Karakter visual adalah pembuatan sketsa model karakter berdasarkan deskripsi verbalnya.

6) Tahap Sketsa *Layout* Panel, lustrasi, dan Balon Teks (*Storyboard*)

Tahap ini merupakan visualisasi dengan sketsa berdasarkan *storyline* yang sudah dibuat. Tahapan ini juga disebut juga pembuatan *storyboard*. Deskripsi

verbal panel dalam tiap halaman divisualisasi kan dengan sketsa pensil hitam putih menjadi ilustrasi.

7) Tahap Penintaan

Tahap ini merupakan tahapan pemberian tinta hitam dengan menggunakan *drawing pen* dengan ukuran 0,1 ke dalam sketsa (*storyboard*) yang telah dibuat. Setelah proses penintaan selesai, makabekas sketsa pensil dihapus bersih sebelum kemudian masuk ke dalam tahap selanjutnya

8) Tahap Pewarnaan

Tahap ini merupakan pewarnaan yang dilakukan dengan komputer, dengan demikian gambar yang sudah ditinta di-*scan* ke dalam komputer lalu diberi warna dengan menggunakan program pengolah gambar.

9) Tahap Pembuatan Balon Teks Beserta Isinya

Tahap ini merupakan pembuatan balon teks beserta kata-kata yang dimuat di dalamnya. Pengisian teks bisa dilakukan dengan beberapa *software* pilihan, di antaranya: *photoshop*, *freehand*, *corel draw*, dan *adobe ilustrator*.

10) Pembuatan Cover

Cover merupakan ilustrasi yang mewakili keseluruhan cerita yang ada di dalam komik. Unsur yang harus ada pada *cover* yaitu judul komik, ilustrasi, nama komikus, dan penerbit. Judul merujuk pada tema yang diangkat dalam cerita komik sedangkan ilustrasi merujuk pada ilustrasi dalam panel yang merupakan inti dari keseluruhan cerita komik.

11) *Layout* Buku Komik

Layout buku komik berarti format yang dipakai dalam pembuatan komik. Termasuk dalam tahap ini adalah penentuan komposisi penempatan unsur-

unsur yang ada dalam *cover* sekaligus isi dari bentuk komik tersebut nantinya. Setelah proses pengeditan dan pemberian teks selesai, maka tahap selanjutnya yaitu pengaturan tata letak komik agar siap dicetak.

12) *Finishing*

Tahap *finishing* yaitu proses pemeriksaan seluruh teks dan ilustrasi yang sudah dibuat sekaligus *cover* dan bentuk kemasan komik nantinya akan dibuat. Setelah itu dilakukan proses pencetakan dan penggandaan komik yang disesuaikan dengan kebutuhan.

Sedangkan menurut Gumelar (2011), terdapat tiga jenis teknik yang digunakan dalam pembuatan komik, yaitu:

1) Teknik Tradisional (*Traditional Technique*)

Pembuatan komik dengan teknik tradisional yaitu dengan menggunakan alat dan bahan tradisional seperti pensil, pena, tinta tahan air, spidol kecil, penghapus, cat, pensil warna, kertas gambar, kertas HVS, *cutter*, dan *hairdryer* sebagai pengering serta bahan lain yang relevan digunakan.

Pembuatan komik dengan teknik tradisional dilakukan dengan tahapan yang pertama, yaitu siapkan kertas sesuai dengan ukuran yang dibutuhkan. Kedua siapkan skripnya, apabila tidak ada, pembuat komik dapat langsung menuangkan ide yang ada di pikirannya. Ketiga tuliskan teks terlebih dahulu dengan memperhatikan skrip. Keempat buat gambar-gambar *raw sketch* (sketsa kasar). Sketsa kasar dibuat sesuai dengan skrip. Selanjutnya sketsa kasar akan disalin menjadi gambar hampir jadi. Sketsa kasar juga dapat dijadikan *finished sketch* (sketsa yang sudah rapi dan siap ditinta) agar lebih menghemat waktu. Kelima sketsa kasar kemudian ditinta dengan

menggunakan tinta bak atau pen permanen lainnya, disesuaikan dengan kebutuhan. Keenam langkah terakhir adalah mewarna secara tradisional. Pada saat mewarna, dapat digunakan marker atau spidol dengan membuka penutup belakangnya sehingga pewarnaan akan lebih mudah karena warna akan lebih banyak keluar.

2) Teknik Digital (*Digital Technique*)

Digital technique atau teknik digital merupakan teknik pembuatan digital dengan bantuan alat-alat digital, yaitu komputer atau tablet dan *software* seperti *Adobe Photoshop*, *Adobe Design*, *Corel Draw*, dan lain-lain sesuai kebutuhan. Pembuatan komik secara digital membutuhkan kemampuan yang lebih daripada pembuatan komik secara tradisional sebab pengerjaannya yang lebih rumit.

Langkah-langkah yang dilakukan dalam teknik digital yang pertama adalah menggambar secara digital dengan menggunakan komputer atau tablet. Komputer atau tablet yang digunakan untuk menggambar tentunya telah berisi *software* yang telah disebutkan dalam alat-alat digital.

3) Teknik Hibrid (*Hybrid Technique*)

Hybrid Technique adalah teknik membuat komik secara gabungan antara cara tradisional dan cara digital. Jumlah dan persentase antara digital dan tradisional tidak dipermasalahkan, yang terpenting adalah menggabungkan dua teknik tersebut. Secara tradisional, alat-alat yang diperlukan sama dengan alat-alat dalam teknik tradisional. Alat-alat tersebut akan digabungkan dengan alat-alat digital seperti komputer, *scanner*, dan *software* dalam komputer untuk pewarnaan komik.

Langkah pembuatan komik dengan teknik gabungan, pertama adalah siapkan gambar hitam putih yang telah dibuat sebelumnya. Kemudian, lakukan *scan* pada gambar hitam putih tersebut sehingga diperoleh gambar dalam bentuk *copy* digital. Setelah gambar menjadi bentuk *copy* digital, gambar akan diwarnai dengan digital *colouring*. Pewarnaan secara digital dapat dilakukan dengan *software* seperti *Corel Draw*, *Adobe Photoshop*, *The Gimp*, atau sejenisnya. Apabila pewarnaan pada gambar telah selesai, langkah selanjutnya adalah *lettering* atau pemberian teks. Pemberian teks dilakukan untuk memperjelas adegan tokoh dalam komik. Pemberian teks dapat dilakukan dengan *Adobe Photoshop* atau *software* sejenisnya.

3. Cerita Rakyat

a. Pengertian Cerita Rakyat

Cerita rakyat merupakan salah satu bagian dari sastra lisan atau *genre folklor* yang diceritakan secara turun-temurun. *Folklor* berasal dari kata *folk* dan *lore*. *Folk* merupakan suatu kelompok, yang dapat diartikan sekelompok orang memiliki ciri-ciri pengenal fisik, sosial, dan kebudayaan suatu kelompok, sedangkan *lore* bermakna sebagian kebudayaan yang diwariskan turun-temurun secara lisan atau suatu contoh yang disertai dengan gerak isyarat atau alat pembantu pengingat (*mnemonic device*) (Sulistiyorini dan Andalas, 2017: 2).

Analisis Kebudayaan, tahun 1 nomor 1 (Departemen Pendidikan dan Kebudayaan 1991: 221) menyatakan:

“Cerita rakyat adalah suatu cerita yang pada dasarnya disampaikan oleh seseorang kepada orang lain. Tokoh-tokoh dan peristiwa-peristiwa dalam cerita itu dianggap pernah terjadi pada masa yang lampau atau merupakan hasil rekaan semata-mata karena terdorong ingin menyampaikan pesan atau amanat melalui cerita tersebut”.

Sedangkan menurut Danandjaja (1997: 1) menyatakan : 1) Cerita rakyat adalah cerita yang dianggap pernah terjadi dimasa lampau yang disampaikan kepada orang lain, 2) isi ceritanya merupakan pesan atau amanat, dan 3) setiap cerita mempunyai tokoh, tokoh cerita dalam cerita rakyat adalah manusia, yang terjadi di dunia yang kita kenal. Hadirnya cerita rakyat sebagai sarana tradisional pada setiap suku, maka dari itu kita dapat mengetahui sendi-sendi kehidupan secara lebih mendalam terhadap suatu kelompok masyarakat.

Cerita rakyat adalah cerita yang berasal dari masyarakat dan berkembang dalam masyarakat pada masa lampau yang menjadi ciri khas disetiap bangsa yang mempunyai kultur budaya yang beraneka ragam yang mencakup kekayaan budaya dan sejarah. Cerita rakyat berisi cerita-cerita tentang suatu daerah, tokoh dan bahkan binatang. Cerita rakyat pun memiliki satuan-satuan yang membangun sehingga menjadi sebuah karya yang memiliki makna.

b. Ciri-Ciri Cerita Rakyat

Cerita rakyat memiliki ciri-ciri yang diidentikkan dengan sastra lisan dalam tradisi masyarakat. Menurut Sulistyorini dan Andalas (2017: 4) mengungkapkan ciri-ciri cerita rakyat yaitu: 1) penyampaiannya secara turun-temurun, 2) tidak diketahui siapa yang pertama kali membuatnya, 3) kaya akan nilai-nilai luhur, 4) bersifat tradisional, 5) mempunyai banyak versi dan variasi, 6) memiliki bentuk-bentuk klise dalam cara pengungkapan atau susunannya, 7) bersifat anonim artinya nama pengarang tidak ada, 8) Perkembangannya dari mulut ke mulut, dan 9) disampaikan secara lisan.

Sedangkan Menurut Danandjaja (1997: 3) ciri-ciri cerita rakyat yaitu: 1) penyebaran dan pewarisannya secara lisan, 2) sifatnya tradisional dan relatif tetap

dalam bentuk standar, 3) versinya yang beragam (penyebaran secara lisan), 4) bersifat anonim atau pengarangnya tidak diketahui, 5) mempunyai pola cerita, 6) memiliki kegunaan dalam kehidupan bersama, 7) bersifat pralogis atau tidak sesuai logika umum, 8) menjadi milik bersama, dan 9) bersifat lugu atau polos.

Dari pendapat ahli di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa ciri-ciri cerita rakyat yaitu: 1) penyampaiannya secara turun-temurun, 2) Perkembangannya dari mulut ke mulut, 3) bersifat anonim atau pengarangnya tidak diketahui, 4) bersifat tradisional, lugu atau polos, 5) bersifat pralogis atau tidak sesuai logika umum, 6) memiliki bentuk-bentuk klise dalam cara pengungkapan atau susunannya, 7) bersifat anonim artinya nama pengarang tidak ada, 8) kaya akan nilai-nilai luhur, 9) disampaikan secara lisan, 10) mempunyai pola cerita, 11) memiliki kegunaan dalam kehidupan bersama, 12) mempunyai banyak versi dan variasi, 13) menjadi milik bersama.

c. Jenis Cerita Rakyat

Ada enam jenis cerita rakyat yaitu sebagai berikut:

- 1) Legenda adalah cerita rakyat yang berhubungan dengan peristiwa sejarah dan mengisahkan kehidupan seorang tokoh peristiwa, kejadian, atau suatu tempat.
Contoh: Legenda Malin Kundang.
- 2) Saga adalah cerita rakyat yang bersifat legendaris mengenai kepahlawanan tokoh atau keluarga terkemuka, atau mengenai suatu petualangan yang mengagumkan. Biasanya saga juga mengisahkan peristiwa sejarah yang sudah bercampur dengan fantasi rakyat. Contoh: Calon Arang, Ciung.

3) Mite adalah cerita rakyat yang mengisahkan kejadian yang berakar pada kepercayaan lama, seperti adanya dewa-dewi, roh halus, atau kekuatan gaib.

Contoh: Nyi Roro Kidul

4) Fabel adalah cerita rakyat yang diperankan oleh tokoh binatang yang memiliki watak dan budi seperti manusia, serta mengandung ajaran moral dan budi pekerti. Contoh: Cerita Tantri.

5) Parabel adalah cerita rakyat yang ditokohi oleh binatang dan manusia dengan menggunakan perbandingan atau berat, serta bertujuan untuk menyampaikan ajaran agama, moral, atau kebenaran umum mengenai suatu hal. Contoh Si Kancil dan Pak Tani.

6) Cerita Jenaka adalah cerita rakyat yang mengisahkan kelucuan atau kejenakaan. Contoh: Pak Kadok, Lebai Malang (Prihantini, 2015: 215-216).

Menurut wiliam R. Bascom *dalam* Danandjaja (1994: 50) mengatakan bahwa cerita rakyat dapat dibagi dalam tiga golongan besar yaitu : 1) mitos (mite), adalah cerita prosa rakyat yang dianggap benar-benar terjadi setelah dianggap suci oleh empunya. Mite ditokohkan oleh dewa atau makhluk setengah dewa 2) legenda adalah prosa rakyat yang mempunyai ciri yang mirip dengan mite, yaitu dianggap benar-benar terjadi, tetapi tidak dianggap suci. Berbeda dengan mite, legenda ditokohi oleh manusia walaupun adakalanya sifat-sifat luar biasa dan seringkali juga dibantu makhluk-makhluk ajaib. Tempat terjadinya di dunia yang kita kenal dan waktu terjadinya belum terlalu lama, dan 3) dongeng adalah prosa rakyat yang dianggap benar-benar oleh yang empunya cerita dan dongeng yang tidak terkait waktu atau tempat. Dongeng yang penuh khayalan (fiksi) yang dianggap oleh masyarakat suatu hal yang tidak benar-benar terjadi. Dongeng terdiri dari: a) fabel

adalah cerita yang menceritakan kehidupan hewan yang berperilaku menyerupai manusia. b) hikayat adalah cerita yang mengisahkan tentang kehidupan raja-raja atau dewa-dewa dan, c) sage adalah dongeng yang di dalamnya mengandung unsur sejarah.

Dari pendapat ahli di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa jenis-jenis cerita rakyat yaitu: 1) legenda adalah cerita rakyat yang berhubungan dengan peristiwa sejarah dan mengisahkan kehidupan seorang tokoh peristiwa, kejadian, atau suatu tempat, 2) saga adalah cerita rakyat yang bersitat legendaris mengenai kepahlawanan tokoh atau keluarga terkemuka, atau mengenai suatu petualangan yang mengagumkan, 3) mite adalah cerita rakyat yang mengisahkan kejadian yang berakar pada kepercayaan lama, seperti adanya dewa-dewi, roh halus, atau kekuatan gaib, 4) fabel adalah cerita rakyat yang diperankan oleh tokoh binatang yang memiliki watak dan budi seperti manusia, serta mengandung ajaran moral dan budi pekerti, 5) parabel adalah cerita rakyat yang ditokohi oleh binatang dan manusia dengan menggunakan perbandingan atau analogi, serta bertujuan untuk menyampaikan ajaran agama, moral, atau kebenaran umum mengenai suatu hal, dan 6) cerita jenaka adalah cerita rakyat yang mengisahkan kelucuan atau kejenakaan.

d. Fungsi Cerita Rakyat

Cerita rakyat memiliki peranan penting dalam membentuk karakter anak. Karakter yang diharapkan tumbuh dan berkembang dalam diri anak dan disampaikan melalui media perantara cerita rakyat adalah karakter-karakter yang luhur dan dapat diterima oleh masyarakat. Sulistyorini & Andalas (2017: 5-9) memaparkan lima fungsi cerita rakyat sebagai berikut:

- 1) Cerita rakyat berfungsi sebagai media hiburan untuk melepas penat bagi anak-anak.
- 2) Cerita rakyat berfungsi sebagai alat pendidikan bagi anak-anak untuk menanamkan nilai-nilai luhur.
- 3) Cerita rakyat yang berfungsi sebagai kontrol sosial anak di lingkungan masyarakat.
- 4) Cerita rakyat yang berfungsi sebagai pemersatu.
- 5) Cerita rakyat sebagai pelestarian lingkungan.

Sedangkan menurut William R. Bascom dalam Danandjaja (1997: 19) bahwa fungsi cerita rakyat, yaitu sebagai berikut:

- 1) Cerita rakyat berfungsi sebagai alat pengesahan pranata dan lembaga-lembaga kebudayaan.
- 2) Cerita rakyat berfungsi sebagai alat pemaksa dan pengawas agar norma-norma masyarakat akan selalu dipatuhi anggota kolektifnya.
- 3) Cerita rakyat berfungsi sebagai pendidikan anak atau *pedagogical device*.
- 4) Cerita rakyat berfungsi sebagai sistem proyeksi, yaitu sebagai alat pencermin angan-angan kolektif.

Dari pendapat ahli di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa fungsi cerita rakyat yaitu: 1) cerita rakyat berfungsi sebagai media hiburan untuk melepas penat bagi anak-anak, 2) cerita rakyat berfungsi sebagai alat pendidikan bagi anak-anak untuk menanamkan nilai-nilai luhur, 3) cerita rakyat yang berfungsi sebagai kontrol sosial anak di lingkungan masyarakat, 4) cerita rakyat yang berfungsi sebagai pemersatu, 5) cerita rakyat sebagai pelestarian lingkungan, 6) cerita rakyat berfungsi sebagai alat pengesahan pranata dan lembaga-lembaga kebudayaan, 7)

cerita rakyat berfungsi sebagai alat pemaksa dan pengawas agar norma-norma masyarakat akan selalu dipatuhi anggota kolektifnya, dan 8) cerita rakyat berfungsi sebagai system proyeksi, yaitu sebagai alat pencermin angan-angan kolektif.

e. Unsur-Unsur Cerita Rakyat

Setiap karya fiksi memiliki unsur-unsur pembangun atau unsur sastra begitu pula dengan cerita rakyat. Cerita rakyat merupakan bagian sastra yang tidak bisa dipisahkan dari unsur-unsurnya baik unsur intrinsik maupun ekstrinsik.

Unsur intrinsik merupakan unsur yang berasal dari cerita itu sendiri. berikut merupakan unsur intrinsik dari cerita rakyat:

- 1) Tema adalah Gagasan pokok yang menjadi dasar asal usul cerita.
- 2) Latar adalah Keterangan mengenai waktu, tempat, dan situasi dari cerita.
- 3) Amanat adalah Pesan yang bisa diambil dari cerita.
- 4) Tokoh dan Perwatakan adalah Tokoh yang diceritakan dalam cerita dan bagaimana sifat dari tokoh tersebut.
- 5) Alur adalah urutan terjadinya cerita atau rangkaian peristiwa dari awal hingga akhir cerita. Umumnya cerita rakyat menggunakan alur maju. Penutur menceritakan menurut kejadian waktu.

Sedangkan unsur ekstrinsik adalah unsur-unsur yang berada diluar karya sastra itu, secara tidak langsung mempengaruhi bangunan atau sistem organisme karya sastra. Atau secara lebih khusus dapat dikatakan sebagai unsur-unsur yang mempengaruhi bangun sebuah cerita karya sastra.

f. Cerita Rakyat Bengkulu

Provinsi Bengkulu terdiri dari sembilan kabupaten dan satu kota madya. Disetiap daerah tentunya mempunyai cerita rakyat masing-masing. Cerita rakyat

yang ada tentunya mempunyai pesan moral tersendiri. Cerita rakyat memang seharusnya harus dilestarikan sebagai kebudayaan lokal. Berdasarkan cerita rakyat yang terdapat di daerah provinsi Bengkulu, penulis mengangkat cerita rakyat yang berjudul “Putri Serindang Bulan”.

Cerita ini mengisahkan tentang sepeninggal Raja Mawang, terjadilah prahara di antara putra-putrinya akibat penyakit kusta yang diderita oleh Putri Serindang Bulan. Penyakit itu muncul setiap kali ada raja yang datang melamarnya. Akibatnya, pertunangan pun selalu batal (Prahana, 1997).

Alasan penulis memilih ini dikarenakan cerita rakyat Putri Serindang Bulan tersirat pesan moral yang cukup bagus dan sesuai untuk materi pembelajaran di SD. Pesan moral yang tersirat dalam cerita Putri Serindang Bulan terdapat nilai karakter disiplin dan peduli sosial.

4. Literasi Budaya

a. Pengertian Literasi Budaya

Literasi budaya merupakan kemampuan dalam memahami dan bersikap terhadap kebudayaan Indonesia sebagai identitas bangsa. Dengan demikian, literasi budaya merupakan kemampuan individu dan masyarakat dalam bersikap terhadap lingkungan sosialnya sebagai bagian dari suatu budaya dan bangsa (Kemendikbud. 2017).

Literasi budaya menjadi hal yang penting untuk dikuasai di abad ke-21. Indonesia memiliki beragam suku bangsa, bahasa, kebiasaan, adat istiadat, kepercayaan, dan lapisan sosial. Sebagai bagian dari dunia, Indonesia pun turut terlibat dalam kancan perkembangan dan perubahan global. Oleh karena itu,

kemampuan untuk menerima dan beradaptasi, serta bersikap secara bijaksana atas keberagaman ini menjadi sesuatu yang mutlak.

b. Prinsip Dasar Literasi Budaya

Bahasa daerah dan tindak laku yang beragam menjadi kekayaan budaya yang dimiliki oleh bangsa Indonesia. Budaya sebagai alam pikir melalui bahasa dan perilaku berarti budaya menjadi jiwa dalam bahasa dan perilaku yang dihasilkan oleh suatu masyarakat. Bahasa daerah dan tindak laku yang beragam menjadi kekayaan budaya yang dimiliki oleh bangsa Indonesia.

Misalnya, melalui ungkapan dalam bahasa Jawa “*memayuhayuningbawono*” kita mengenal falsafah hidup bahwa manusia harus mampu menjaga lingkungan hidupnya. Ungkapan tersebut tidak hanya memiliki arti filosofis, tetapi juga menyiratkan bahwa perilaku manusianya merupakan bagian dari suatu budaya.

c. Indikator Literasi Budaya

Literasi budaya di lingkungan sekolah ada beberapa poin yang harus diperhatikan. Literasi budaya di sekolah berbasis kelas memiliki poin penting seperti jumlah pelatihan tentang literasi budaya untuk kepala sekolah, guru, dan tenaga kependidikan, intensitas pemanfaatan dan penerapan literasi budaya dalam pembelajaran dan Jumlah produk budaya yang dimiliki dan dihasilkan sekolah. Literasi budaya di sekolah berbasis budaya sekolah juga tidak dapat dipisahkan dari indikator literasi budaya seperti jumlah dan variasi bahan bacaan bertema budaya, jumlah kegiatan sekolah yang berkaitan dengan budaya dan kebijakan sekolah yang dapat mengembangkan literasi budaya sekolah. Sedangkan pada basis masyarakat seperti jumlah sarana dan prasarana yang mendukung literasi budaya dan tingkat keterlibatan orang tua dan masyarakat dalam mengembangkan literasi budaya.

Literasi budaya di lingkungan keluarga juga menjadi peranan penting yang harus diperhatikan seperti jumlah dan variasi bahan bacaan literasi budaya yang dimiliki keluarga, frekuensi membaca bahan bacaan literasi budaya dalam keluarga setiap hari, jumlah pelatihan literasi budaya yang aplikatif dan berdampak pada keluarga, tingkat pemahaman keluarga terhadap nilai-nilai budaya dan jumlah produk budaya yang dimiliki keluarga.

Sedangkan literasi budaya di lingkungan masyarakat memiliki peranan penting seperti meningkatnya jumlah dan variasi bahan bacaan literasi budaya yang dimiliki setiap desa, meningkatnya jumlah bahan bacaan literasi budaya yang dibaca oleh masyarakat setiap hari, meningkatnya jumlah partisipasi aktif komunitas, lembaga, atau instansi dalam penyediaan bahan bacaan, meningkatnya jumlah kegiatan literasi budaya yang ada di masyarakat, meningkatnya partisipasi aktif masyarakat dalam kegiatan literasi budaya, meningkatnya jumlah pelatihan literasi budaya yang aplikatif dan berdampak pada masyarakat dan meningkatnya jumlah kegiatan budaya di masyarakat.

d. Pentingnya Literasi Budaya di Sekolah

Literasi budaya merupakan satu dari enam literasi dasar yang penting diberikan ditingkat keluarga, sekolah, dan masyarakat. Literasi budaya tidak hanya menyelamatkan dan mengembangkan budaya nasional, tetapi juga membangun dan melestarikan identitas bangsa Indonesia di tengah masyarakat global. Oleh karena itu, literasi budaya di keluarga, sekolah, dan masyarakat erat kaitannya dengan kearifan lokal yang ada di lingkungan tersebut. Ragam kearifan lokal diharapkan dapat diimplementasikan oleh guru dalam wujud berbagai aktivitas atau kegiatan di sekolah (Kemenristekdikti, 2021). Peserta didik perlu diperkenalkan bacaan lokal

dan nasional. Bacaan lokal penting agar peserta didik mengetahui karya sastra daerah yang dilahirkan nenek moyangnya dan juga para penulis yang hidup pada masa kini. Penting bagi siswa untuk mengetahui nilai dan pesan yang bersumber dari daerahnya sendiri (Kemendikbud, 2017).

Indonesia memiliki keberagaman dalam hal suku bangsa, bahasa, budaya, adat dan kebiasaan, bahkan agama dan kepercayaan. Selain itu, sebagai bagian dari dunia global, Indonesia juga mendapat pengaruh budaya dari berbagai negara sebagai dampak dari hubungan kerja sama yang dibangun. Akibatnya, keberagaman yang sudah ada, yang dibawa oleh tiap-tiap suku bangsa di Indonesia menjadi semakin kompleks dengan masuknya pengaruh global.

Kemampuan untuk memahami keberagaman dan tanggungjawab warga negara sebagai bagian dari suatu bangsa merupakan kecakapan yang patut dimiliki oleh setiap individu di abad ke-21 ini. Oleh karena itu, literasi budaya dan penting diberikan di tingkat keluarga, sekolah, dan masyarakat. Literasi budaya tidak hanya menyelamatkan dan mengembangkan budaya nasional, tetapi juga membangun identitas bangsa Indonesia di tengah masyarakat global.

B. Penelitian Relevan

Ada beberapa penelitian yang telah dilakukan yang mendukung penelitian ini, antara lain:

1. Penelitian yang dilakukan Yunita Sari (2017), yang berjudul “Pengembangan Bahan Ajar Komik IPA Dengan Penanaman Nilai Budai Pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar”. Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa bahan ajar komik IPA efektif digunakan dalam pembelajaran

2. Penelitian yang dilakukan Maulana Arafat Lubis (2018), yang berjudul “Pengembangan Bahan Ajar Komik Untuk Meningkatkan Minat Baca PPKn Siswa MIN Ramba Padang Kabupaten Tapanuli Selatan”. Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa bahan ajar komik yang dikembangkan telah efektif meningkatkan minat baca siswa, secara khusus pada mata pelajaran PPKn dengan materi keputusan bersama untuk siswa kelas 5 (lima) MIN Ramba Padang.
3. Penelitian yang dilakukan Delora Jantung Amelia (2018), yang berjudul “Pengembangan Bahan Cetak Dalam Bentuk Komik Untuk Siswa Kelas III Sekolah Dasar”. Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa produk yang dihasilkan dalam pengembangan ini adalah bahan ajar cetak yang diperuntukkan untuk siswa kelas III tingkatan Sekolah Dasar valid dan layak digunakan. Hasil belajar siswa mencapai 92%.
4. Penelitian yang dilakukan Ahmad Yudha Anggara (2019), yang berjudul “Pengembangan Bahan Ajar Cerita Rakyat Berbasis Komik Untuk Penanaman Kemampuan Literasi Siswa Sekolah Dasar Kabupaten Rejang Lebong”. Berdasarkan hasil penelitian, disimpulkan bahwa bahan ajar cerita anak berbasis komik efektif untuk penanaman kemampuan literasi siswa.
5. Penelitian yang dilakukan Abdul Muktadir dan Ady Darmansyah (2021), yang berjudul “Pengembangan Bahan Ajar Komik Berbasis Cerita Rakyat Bengkulu di SD”. Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa kompetensi para guru bercerita secara keseluruhan satu cerita dan kometensi jumlah cerita yang diketahui belum memadai. Pembelajaran materi bercerita rakyat hanya kompetensi pengetahuan saja.

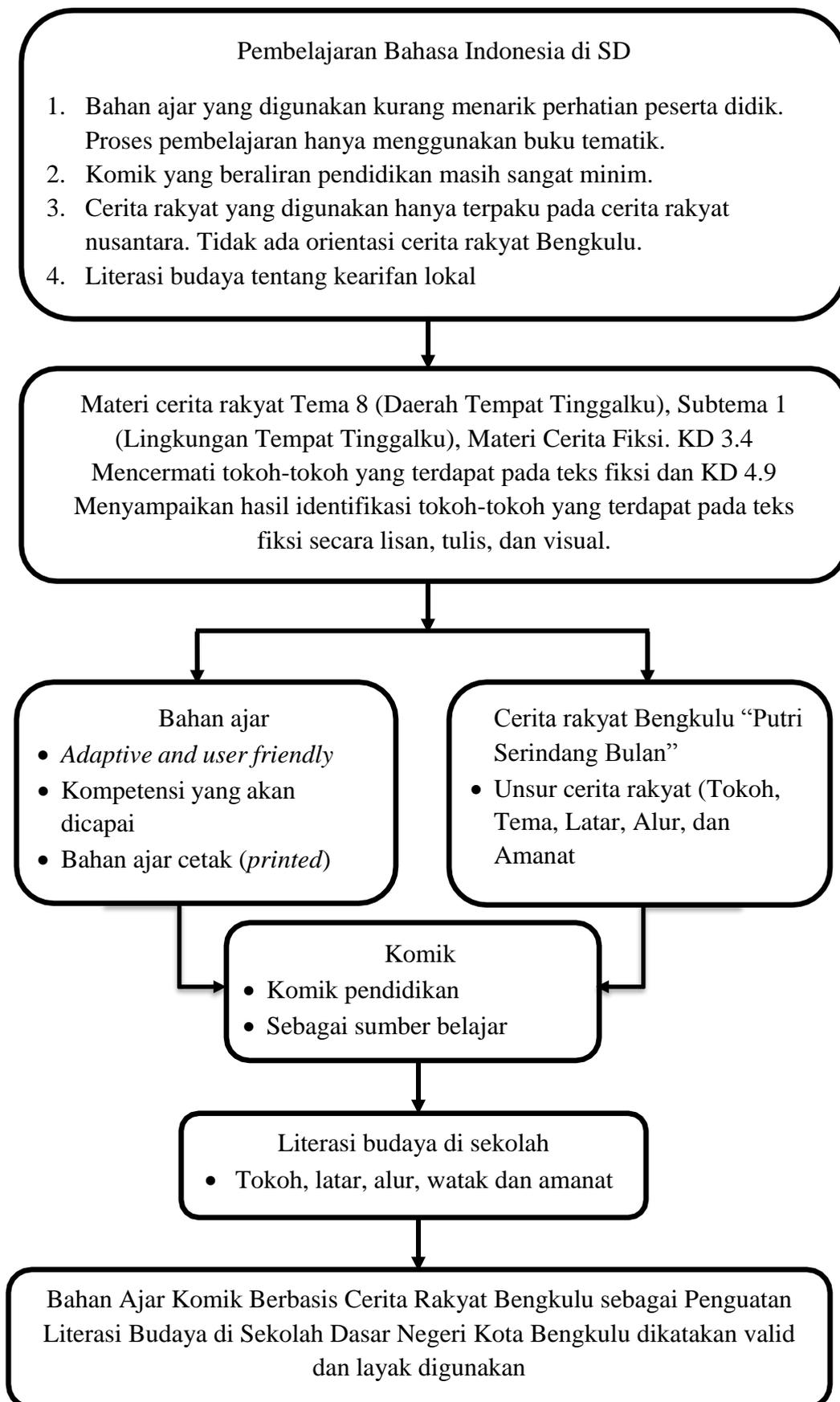
6. Penelitian yang dilakukan Nurjanah dan Yurdayanti (2022), yang berjudul “Pengembangan Cerita Rakyat Tanjung Tedung Berbasis *E-Comic* untuk Penanaman Kemampuan Literasi Siswa Kelas IV Sekolah Dasar”. Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa pengembangan cerita rakyat Tanjung Tedung berbasis *e-comic* untuk penanaman kemampuan literasi pada sekolah dasar kelas IV sangat layak dan sangat praktis digunakan sebagai media pembelajaran.
7. Penelitian yang dilakukan Melati Aulia Rahmah, Nanang Khoirul Umam, dan Arya Setya Nugroho (2022), yang berjudul “Pengembangan Komik Literasi Berbasis *Educative* untuk Kemampuan Konsentrasi Siswa Kelas II Sekolah Dasar”. Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa komik literasi berbasis *educative* ini telah diuji kelayakan dan dapat digunakan berdasarkan kriteria layak sebagai bahan buku ajar menurut Badan Standar Nasional Pendidikan (BSNP) dalam Kementrian Pendidikan.

C. Kerangka Berpikir

Kriteria utama kerangka berpikir adalah alur pikiran yang logis yang membuahkan kesimpulan berupa hipotesis. Kerangka berpikir merupakan sintesa tentang hubungan antar variabel yang disusun dari teori yang sudah dideskripsikan. Tuntutan pembelajaran Bahasa Indonesia Materi cerita rakyat Tema 8 (Daerah Tempat Tinggalku), Subtema 1 (Lingkungan Tempat Tinggalku), Materi Cerita Fiksi. KD 3.4 Mencermati tokoh-tokoh yang terdapat pada teks fiksi dan KD 4.9 Menyampaikan hasil identifikasi tokoh-tokoh yang terdapat pada teks fiksi secara lisan, tulis, dan visual. Maka komik berbasis cerita rakyat menjadi penting.

Dalam penelitian ini, dikembangkanlah Bahan Ajar Komik Berbasis Cerita Rakyat sebagai Penguatan Literasi Budaya. Komik dipilih dikarenakan peserta didik lebih senang dengan buku yang bergambar dibanding dominan dengan tulisan saja. Sedangkan cerita rakyat dikarenakan kurangnya orientasi pembelajaran cerita rakyat di SD.

Berdasarkan penelitian dan pengembangan ini dapat digambarkan kerangka berpikir sebagai berikut:



Bagan 2.1 Kerangka Berpikir

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian dalam pengembangan produk yang digunakan yaitu penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (R&D). Menurut Menurut Sugiyono (2018: 297), metode *Research and Development* (R&D) merupakan metode yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Lebih lanjut Sanjaya (2014: 129), penelitian dan pengembangan adalah proses pengembangan dan validasi produk pendidikan. Model pengembangan perangkat yang digunakan dalam penelitian ini yaitu ADDIE.

Model ADDIE adalah istilah sehari-hari yang digunakan untuk menggambarkan pendekatan sistematis untuk pengembangan pembelajaran. Winarni (2018: 263), Model ADDIE dapat digunakan untuk berbagai macam bentuk pengembangan produk seperti model, strategi pembelajaran, metode pembelajaran, media, dan bahan ajar. Model ADDIE merupakan singkatan yang mengacu pada proses-proses utama dari proses pengembangan sistem pembelajaran yaitu: *Analysis* (analisis), *Design* (desain), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi), dan *Evaluation* (evaluasi), beberapa alasan pemilihan metode ADDIE antara lain:

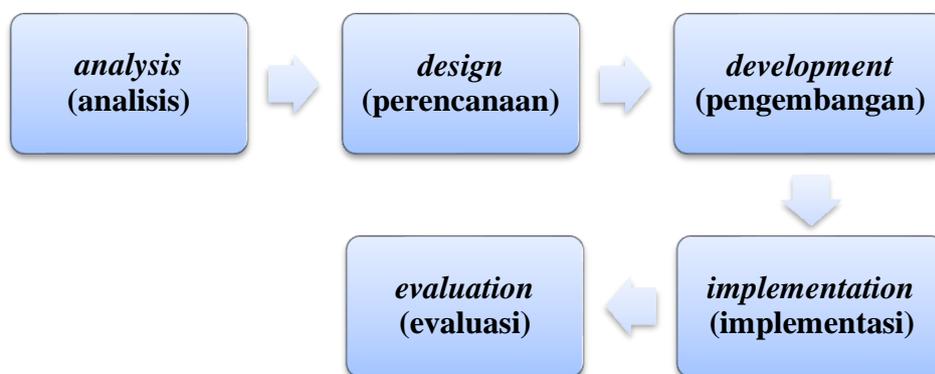
1. Model ADDIE adalah model yang memberikan kesempatan untuk melakukan evaluasi dan revisi secara terus menerus dalam setiap fase yang dilalui. Sehingga produk yang dihasilkan menjadi produk yang valid dan reliabel. Model ini juga

dapat digunakan untuk berbagai macam bentuk pengembangan produk seperti model, strategi pembelajaran, metode pembelajaran, media pembelajaran dan bahan ajar.

2. Model ADDIE sangat sederhana tapi implementasinya sistematis dan terdiri dari 5 tahap ini meliputi desain keseluruhan proses pembelajaran cara yang sistematis meliputi tahap (1) *analysis* (analisis), (2) *design* (perencanaan), (3) *develop* (pengembangan), (4) *implementation* (implementasi), (5) *evaluation* (evaluasi)

B. Prosedur Penelitian

Model ADDIE terdiri dari 5 langkah. Langkah-langkah pengembangan dapat dilihat pada gambar 3.1 di bawah ini:



Bagan 3.1 Langkah-Langkah *Research and Development* (R&D)

Prosedur pengembangan bahan ajar komik berbasis cerita rakyat memodifikasi model ADDIE dengan beberapa penyesuaian sehingga proses pengembangan lebih sesuai pada fokus penelitian. Bagan 3.1 berikut menunjukkan diagram alur penelitian pengembangan bahan ajar komik berbasis cerita rakyat model ADDIE dengan beberapa modifikasi. Modifikasi pengembangan model

ADDIE tersebut dimaksudkan untuk memperoleh bahan ajar yang dapat dikategorikan baik berdasarkan validasi ahli dan baik berdasarkan tanggapan guru.

Adapun langkah-langkah rinci penelitian pengembangan adalah sebagai berikut:

1. Analisis (*Analysis*)

Analisis adalah penyelidikan terhadap suatu peristiwa, kejadian, perbuatan dan lain-lain untuk mengetahui keadaan yang sebenarnya. Kegiatan awal sebelum melakukan pengembangan terhadap bahan ajar komik berbasis cerita rakyat Bengkulu sebagai penguatan literasi budaya adalah tahap analisis. Tahap analisis dilakukan untuk memperoleh informasi tentang hal-hal yang dibutuhkan. Tahap analisis terdiri dari 5 langkah yaitu:

a) Analisis Kurikulum

Analisis kurikulum adalah analisis yang digunakan untuk menyelidiki atau mengkaji kurikulum yang berlaku pada saat ini (Winarni, 2018: 258). Dalam kurikulum terdapat kompetensi yang ingin dicapai. Analisis kurikulum berguna untuk menetapkan pada kompetensi yang mana bahan ajar komik berbasis cerita rakyat Bengkulu sebagai penguatan literasi budaya tersebut akan dikembangkan. Hal ini dilakukan karena ada kemungkinan tidak semua kompetensi yang ada dalam kurikulum dapat disediakan oleh bahan ajar komik berbasis cerita rakyat Bengkulu sebagai penguatan literasi budaya.

b) Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan merupakan proses mengumpulkan informasi tentang kesenjangan dan menentukan prioritas dari kesenjangan tersebut untuk dipecahkan (Winarni, 2018: 258). Pada tahap ini peneliti melakukan kegiatan wawancara

penyebaran angket kebutuhan peserta didik dan mencari kajian pustaka. Kegiatan analisis kebutuhan dilakukan dengan metode wawancara pada guru kelas IV di sekolah yang telah ditetapkan. Penyebaran angket kebutuhan peserta didik dilakukan untuk mengetahui permasalahan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran di kelas, mencari literatur yang terkait dengan penelitian dilakukan sebagai landasan dalam melakukan pengembangan.

Adapun tempat untuk melakukan analisis kebutuhan dilakukan di SDN 17 Kota Bengkulu dengan melakukan kegiatan wawancara kepada guru kelas IV, sebelum melakukan wawancara peneliti mempersiapkan daftar pertanyaan agar pertanyaan wawancara terstruktur dan memudahkan peneliti pada saat proses wawancara berlangsung dan meminta peserta didik untuk mengisi angket yang telah diberikan. Kajian pustaka dan studi literatur dilakukan dengan cara mencari informasi dan teori sebanyak-banyaknya dari buku, skripsi, tesis, jurnal artikel dan kegiatan yang berkaitan dengan penelitian pengembangan bahan ajar komik berbasis cerita rakyat Bengkulu sebagai penguatan literasi budaya.

c) Analisis Karakteristik Peserta Didik

Analisis karakteristik merupakan proses penyelidikan terhadap kemampuan diantaranya kemampuan akademik individu, karakteristik fisik, kemampuan kerja kelompok, motivasi belajar, latar belakang ekonomi dan sosial, pengalaman belajar sebelumnya, dan lain-lain (Winarni, 2018: 258).

Analisis karakteristik peserta didik sangat penting karena setiap pembelajaran harus disesuaikan dengan karakteristik peserta didiknya begitu pula bahan ajar komik berbasis cerita rakyat Bengkulu sebagai penguatan literasi budaya yang akan dikembangkan dan digunakan sebagai bahan ajar dalam proses pembelajaran. Pada

tahap ini, peneliti melakukan analisis karakter peserta didik. Karakteristik siswa yang ditelaah dalam penelitian pengembangan ini adalah siswa kelas IV SDN 17 Kota Bengkulu tahun akademik 2022/2023.

2. Tahap *Design* (Desain)

Menurut Winarni (2018: 264) kegiatan perencanaan merupakan proses sistematis yang dimulai dari menetapkan tujuan belajar, merancang skenario, atau kegiatan pembelajaran, merancang perangkat pembelajaran, merancang materi pembelajaran, dan alat evaluasi hasil belajar. Tahap yang dilakukan oleh peneliti yaitu:

- a. Memilih bahan ajar komik berbasis cerita rakyat yang sesuai dengan materi dan karakteristik peserta didik merupakan langkah yang dilakukan untuk menentukan bahan ajar komik berbasis cerita rakyat Bengkulu sebagai penguatan literasi budaya yang tepat dengan penyajian materi pelajaran.
- b. Menentukan desain awal pengembangan bahan ajar komik berbasis cerita rakyat Bengkulu sebagai penguatan literasi budaya.

Adapun perencanaan yang dibuat peneliti dalam bahan ajar komik berbasis cerita rakyat Bengkulu sebagai penguatan literasi budaya terdapat gambar-gambar terkait materi cerita rakyat yang diurutkan sesuai dengan urutan materi dalam buku paket dan berdasarkan kompetensi dasar yang ditentukan oleh pemerintah. Pada bagian sampul depan dan belakang diberi gambar yang menunjukkan materi cerita rakyat. Pada sampul depan berisi judul bahan ajar. Bagian lembar pertama tertera kompetensi dasar, indikator disertai dengan tujuan pembelajaran. Komik memiliki deretan gambar, warna-warna, panel-panel, balon-balon teks dan karakter tokoh. Perancangan dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut:

- a. Menentukan tema yang akan dibuat komik.
- b. Menentukan alur cerita.
- c. Menuliskan naskah cerita.
- d. Membuat gambar komik menggunakan aplikasi.
- e. Menambahkan dialog dan balon kata.
- f. Mewarnai komik.

3. Tahap *Development* (Pengembangan)

Setelah Rancangan I bahan ajar komik berbasis cerita rakyat Bengkulu sebagai penguatan literasi budaya terbentuk, dilanjutkan pada tahap pengembangan. Tahap pengembangan terdiri dari validasi oleh ahli dan angket tanggapan guru sebagai pengguna produk. Winarni (2018: 260) menyebutkan bahwa dalam tahap ini dilakukan validasi oleh ahli dalam bidangnya. Penilaian dari validator tersebut bertujuan untuk menentukan keefektifan dan kelayakan dari produk yang telah dibuat. Setiap ahli akan diminta menilai desain baik dari sisi kekurangan maupun kelebihan. Penilaian dari para ahli tersebut dijadikan dasar dalam perbaikan produk yang dikembangkan guna untuk penyempurnaan produk akhir yang akan dihasilkan (Sugiyono, 2018: 302).

a. Uji Validitas

Validasi ahli bertujuan untuk menggali komentar dan saran, baik secara tertulis maupun lisan. Tahap ini dilakukan dengan cara melakukan diskusi dan menyerahkan rancangan I untuk ditinjau baik tidaknya bahan ajar komik berbasis cerita rakyat Bengkulu sebagai penguatan literasi budaya yang telah dikembangkan.

Tahap Validasi ahli ini melibatkan dua orang ahli dan masing-masing dua kali melakukan revisi, yaitu revisi tahap I dan tahap II.

1) Validasi Tahap I

Pada tahap I, validasi dilakukan oleh ahli dengan mengevaluasi rancangan I bahan ajar komik berbasis cerita rakyat Bengkulu sebagai penguatan literasi budaya yang telah dikembangkan. Hasil data, saran dan masukan dari validasi ahli digunakan sebagai pijakan merevisi rancangan I bahan ajar komik berbasis cerita rakyat Bengkulu sebagai penguatan literasi budaya.

2) Validasi Tahap II

Pada tahap II, validasi kembali dilakukan dengan ahli yang sama. Rancangan I bahan ajar komik berbasis cerita rakyat Bengkulu sebagai penguatan literasi budaya yang telah direvisi kembali divalidasi dengan ahli yang sama. Selanjutnya hasil data, saran dan masukan dari validasi ahli pada tahap II ini juga digunakan sebagai pijakan untuk merevisi Rancangan II bahan ajar komik berbasis cerita rakyat Bengkulu sebagai penguatan literasi budaya tersebut.

Dengan demikian, baik tidaknya bahan ajar komik berbasis cerita rakyat Bengkulu sebagai penguatan literasi budaya dapat diketahui melalui hasil analisis kegiatan validasi oleh dua orang ahli tersebut sebagai validator. Hasil revisi bahan ajar komik berbasis cerita rakyat Bengkulu sebagai penguatan literasi budaya dari validasi ahli kemudian disebut rancangan II yang akan diberikan kepada guru untuk melihat tanggapannya sebagai pengguna produk.

Tabel 3.1 Kriteria Validator

No.	Aspek yang Dinilai	Profesi Validator
1.	Materi	Validator 1 (Guru Kelas) Validator 2 (Guru Kelas)
2.	Bahasa	Validator 1 (Dosen Bahasa Indonesia) Validator 2 (Guru Kelas)
3.	Desain/Kegrafikan	Validator 1 (Dosen Seni) Validator 2 (Seniman)

4. Tahap *Implementation* (Implementasi)

Tahap *Implementation* (Implementasi) merupakan kegiatan penggunaan produk. Produk bahan ajar komik berbasis cerita rakyat Bengkulu sebagai penguatan literasi budaya yang sudah divalidasi oleh ahli materi, ahli bahasa, dan ahli desain diujicobakan dengan skala kecil. Uji coba dilaksanakan kepada peserta didik SD Negeri 17 Kota Bengkulu. Setelah uji coba dilaksanakan akan dilanjutkan pengisian angket respon pengguna oleh guru dan peserta didik.

5. Tahap *Evaluation* (Evaluasi)

Hal-hal yang dilakukan pada tahap *evaluation* (evaluasi) adalah guna mengetahui keefektifan dari produk yang dikembangkan. Efektivitas diukur diuji melalui skala uji coba terbatas dengan melibatkan dua kelompok, kelas eksperimen dan kelas kontrol.

C. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SD Negeri 17 Kota Bengkulu.

2. Waktu Penelitian

Penelitian dilakukan pada semester genap tahun ajaran 2022/2023.

D. Subjek dan Objek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah guru kelas dan peserta didik kelas IV SD Negeri 17 Kota Bengkulu. Objek penelitian adalah bahan ajar komik berbasis cerita rakyat Bengkulu sebagai penguatan literasi budaya di sekolah dasar.

E. Definisi Operasional

a. Bahan Ajar

Bahan ajar yang dikembangkan adalah bahan ajar cetak (*printed*). Karakteristik bahan ajar yaitu: *Adaptive* yaitu bahan ajar hendaknya memiliki daya adaptif yang tinggi terhadap perkembangan ilmu dan teknologi dan *User friendly* yaitu setiap instruksi dan paparan informasi yang tampil bersifat membantu dan bersahabat dengan pemakainya, termasuk kemudahan pemakaian dalam merespons dan mengakses sesuai dengan keinginan. Bahan ajar yang dikembangkan memuat kompetensi yang akan dicapai.

b. Komik

Komik yang dipilih adalah komik berdasarkan jenis cerita, yaitu komik edukasi (komik pendidikan). komik dibuat dengan berisikan materi pelajaran agar siswa lebih suka untuk membaca dan belajar.

c. Cerita Rakyat

Salah satu cerita rakyat yang terdapat di daerah provinsi Bengkulu, yaitu cerita rakyat yang berjudul “Putri Serindang Bulan”. Cerita rakyat Putri Serindang Bulan tersirat pesan moral yang cukup bagus dan sesuai untuk materi pembelajaran di SD. Pesan moral yang tersirat dalam cerita Putri Serindang Bulan terdapat nilai karakter disiplin dan peduli sosial. Cerita rakyat berfungsi sebagai pendidikan anak atau *pedagogical device*.

d. Literasi Budaya

Literasi budaya merupakan kemampuan dalam memahami dan bersikap terhadap kebudayaan Indonesia sebagai identitas bangsa. Oleh karena itu, literasi budaya di keluarga, sekolah, dan masyarakat erat kaitannya dengan kearifan lokal yang ada di lingkungan tersebut. Ragam kearifan lokal diharapkan dapat diimplementasikan oleh guru dalam wujud berbagai aktivitas atau kegiatan di

sekolah (Kemenristekdikti, 2021). Bacaan lokal penting agar peserta didik mengetahui karya sastra daerah yang dilahirkan nenek moyangnya dan juga para penulis yang hidup pada masa kini.

F. Teknik Pengumpulan Data

1. Angket Kebutuhan

Angket Kebutuhan merupakan metode pengumpulan data yang menghendaki komunikasi langsung antara penyelidik dengan subyek atau responden. Informasi yang didapat digunakan sebagai masukan untuk mengembangkan bahan ajar komik berbasis cerita rakyat Bengkulu sebagai penguatan literasi budaya. Pengisian angket dilakukan dengan guru kelas dan peserta didik kelas IV SD Negeri 17 Kota Bengkulu.

2. Angket Respon

Angket digunakan pada saat uji kelayakan dan uji coba produk yang dikembangkan. Evaluasi pengembangan bahan ajar komik berbasis cerita rakyat Bengkulu sebagai penguatan literasi budaya dilakukan oleh validator ahli materi, validator ahli bahasa dan validator ahli desain.

3. Tes

Tes yang digunakan adalah tes pengetahuan kognitif berupa soal *posttest*.

G. Instrumen Penelitian

Menurut Sugiyono (2018: 102), Instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan untuk mengukur variabel dalam ilmu alam maupun sosial yang diamati. Sugiyono mengemukakan bahwa instrumen penelitian adalah alat ukur seperti tes, kuisioner, pedoman wawancara dan pedoman observasi yang digunakan peneliti

untuk mengumpulkan data dalam suatu penelitian. Berdasarkan tujuan penelitian, instrumen yang dirancang yaitu:

1. Instrumen Studi Pendahuluan

Instrumen studi pendahuluan berupa angket dengan guru dan peserta didik. Instrumen ini disusun untuk mengetahui kriteria dan produk seperti apa yang diinginkan sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Data yang diperoleh digunakan sebagai masukan dalam pengembangan bahan ajar komik berbasis cerita rakyat Bengkulu sebagai penguatan literasi budaya. **(Instrumen pada lampiran 4 halaman 122 dan lampiran 5 halaman 123)**

2. Instrumen Validasi Ahli

a) Instrumen Validasi Ahli Materi

Lembar validasi perangkat digunakan untuk memperoleh masukan berupa penilaian, catatan, kritik dan saran terhadap rancangan awal (rancangan I) bahan ajar komik berbasis cerita rakyat Bengkulu sebagai penguatan literasi budaya yang digunakan dalam memperbaiki rancangan I. Uji ahli materi dilakukan oleh 2 orang ahli.

Tabel 3.2 Kisi-Kisi Validasi Ahli Materi

No.	Komponen	Nomor Butir
1.	Kesesuain dengan KD, indikator, tujuan pembelajaran dan kebutuhan peserta didik	2, 3, 4
2.	Kesesuain materi dengan menggunakan komik	5, 6, 7
3.	Kelengkapan bahan ajar	1
4.	Penyajian	8, 9, 10
Jumlah		10

(Sumber: BSNP dan Instrumen pada lampiran 6 halaman 124)

b) Instrumen Validasi Ahli Bahasa

Lembar validasi perangkat digunakan untuk memperoleh masukan berupa penilaian, catatan, kritik dan saran terhadap rancangan awal (rancangan I) bahan

ajar komik berbasis cerita rakyat Bengkulu sebagai penguatan literasi budaya yang digunakan dalam memperbaiki rancangan I. Uji ahli Bahasa dilakukan oleh 2 orang ahli.

Tabel 3.3 Kisi-Kisi Validasi Ahli Bahasa

No.	Komponen	Nomor Butir
1.	Lugas	9, 10
2.	Komunikatif	8
3.	Kesesuaian dengan perkembangan peserta didik	5, 6
4.	Kesesuaian dengan kaidah bahasa	4, 7
5.	Penggunaan istilah, simbol atau ikon	1, 2, 3
Jumlah		

(Sumber: BSNP dan Instrumen pada lampiran 7 halaman 125)

c) Instrumen Validasi Ahli Desain

Validasi ahli desain bertujuan untuk menggali komentar dan saran perbaikan terhadap produk yang dikembangkan, baik secara tulisan maupun lisan guna memperbaiki dan menyempurnakan produk akhir. Uji ahli desain dilakukan oleh 2 orang ahli.

Tabel 3.4 Kisi-Kisi Validasi Ahli Desain

No.	Komponen	Nomor Butir
1.	Desain <i>cover</i> /sampul bahan ajar	1 – 7
2.	Desain isi bahan ajar	8 – 14
3.	Kelayakan/keterpakaian bahan ajar	15 – 16
4.	Kesesuaian komik dengan materi cerita rakyat	17 – 18
Jumlah		

(Sumber: BSNP dan Instrumen pada lampiran 8 halaman 126)

3. Instrumen Uji Coba Produk

Instrumen yang digunakan yaitu lembar angket berupa respon yang ditujukan kepada peserta didik guna mengumpulkan data tentang respon peserta didik terhadap rancangan bahan ajar komik berbasis cerita rakyat Bengkulu sebagai penguatan literasi budaya yang dikembangkan. Peserta didik diminta memberikan penilaian secara umum dengan memilih kategori Ya atau Tidak.

Tabel 3.5 Kisi-Kisi Respon Guru

No.	Komponen	Nomor Butir
1.	Kualitas Tampilan Gambar	1-4
2.	Komposisi Warna	5-6
3.	Penyajian Teks Narasi	7
4.	Format dan <i>layout</i>	8-10
5.	Keterbacaan Teks	11-12
6.	Penyajian Materi	13
Jumlah		13

(Instrumen pada lampiran 9 halaman 127)

Tabel 3.6 Kisi-Kisi Respon Peserta Didik

No.	Aspek	Indikator
1.	Kemenarikan	Desain Tampilan
2.	Materi	Mudah Dipahami
3.	Bahasa	Komunikatif dan Efektif

(Sumber: BSNP dan Instrumen pada lampiran 10 halaman 128)

4. Instrumen Uji Efektivitas Produk

Instrumen untuk uji efektifitas produk dilakukan dengan menggunakan tes berupa soal. Tes soal ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi efektifitas bahan ajar komik berbasis cerita rakyat Bengkulu sebagai penguatan literasi budaya dapat memenuhi kebutuhan yang diinginkan.

Tabel 3.7 Rubrik Literasi Budaya

No.	Kata Kunci Indikator	Jenjang Kognitif/Psikomotor	Nomor Soal
1.	3.4.1 Menganalisis tokoh.	C4 - Menganalisis	1, 2
2.	3.4.2 Menguraikan latar.	C4 - Menganalisis	3, 4
3.	3.4.3 Membuktikan alur.	C5 - Mengevaluasi	5, 6
4.	3.4.4 Memisahkan perilaku tokoh yang pantas/tidak pantas ditiru.	C5 - Mengevaluasi	7, 8
5.	3.4.5 Menghubungkan amanat yang terkandung dalam kehidupan sehari-hari.	C6 - Mencipta	9, 10
Jumlah			10

(Lampiran 23 halaman 189)

H. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data merupakan proses mencari data, menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan, dan dokumentasi, dengan cara mengorganisasikan data ke dalam kategori, menjabarkan ke dalam unit-unit, melakukan sintesis, menyusun ke dalam pola memilih mana yang lebih penting dan yang akan dipelajari, dan membuat kesimpulan (Sugiyono, 2018: 225). Teknik analisis data digunakan untuk merumuskan hasil-hasil penelitian. Hasil analisis data ini adalah jawaban pernyataan dari masalah yang ada dengan demikian data yang dianalisis dalam penelitian ini adalah hasil validasi ahli atau pakar terhadap bahan ajar komik berbasis cerita rakyat Bengkulu sebagai penguatan literasi budaya.

1. Analisis Data Kevalidan Ahli

Data kevalidan bahan ajar komik berbasis cerita rakyat adalah data yang menggambarkan kevalidan bahan ajar komik berbasis cerita rakyat yang terlebih dahulu divalidasi oleh pakar (ahli), sebelum dipergunakan dalam penelitian. Instrumen kevalidan terdiri dari 5 derajat skala penilaian, yaitu (1) Sangat tidak baik, (2) Tidak baik, (3) Cukup baik, (4) Baik dan (5) Sangat baik. Skor hasil penilaian lembar validasi yang diperoleh dari penilaian para ahli berupa deskriptif presentase, diubah dalam bentuk kategori dengan pedoman pada tabel 3.7.

Tabel 3.8 Skor Penilaian Pilihan Jawaban Data Kevalidan Ahli *dalam* Sugiyono (2018: 94).

Kategori	Skor
Sangat Baik	5
Baik	4
Cukup Baik	3
Tidak baik	2
Sangat tidak baik	1

Dalam menghitung validitas pada penelitian ini akan dianalisis menggunakan Aiken's dengan rumus:

$$V = \frac{\Sigma s}{n(c-1)}$$

(Retnawati, 2016)

Keterangan:

V = Koefisien Aiken's

S = skor yang ditetapkan setiap ahli dikurangi skor terendah

n = banyaknya ahli

c = banyaknya katagori yang dipilih ahli

Untuk mengetahui tingkat kevalidan dapat dilihat berdasarkan koefisien Aiken's seperti Tabel 3.9

Tabel 3.9 Kriteria Koefisien Aiken's V

No	Koefisien Korelasi	Interprestasi Validitas
1	$V \geq 0,80$	Tinggi
2	$0,60 \leq V < 0,80$	Cukup Tinggi
3	$0,40 \leq V < 0,60$	Cukup
4	$0 \leq V < 0,40$	Buruk

2. Kesepakatan Rater/Penilai

Menurut Lestari dan Yudhanegara (2015: 206) mengemukakan bahwa reliabilitas suatu instrumen adalah kekonsistenan instrumen tersebut bila diberikan pada subjek yang sama meskipun diberikan oleh orang yang berbeda, waktu yang berbeda, atau tempat yang berbeda, maka akan memberikan hasil yang sama atau relatif sama (tidak berbeda secara signifikan).

Setelah dilakukan analisis lembar hasil validasi ahli materi, validasi ahli bahasa, dan validasi ahli media selanjutnya ditentukan juga konsistensi antar

validator untuk melihat Reliabilitas validator dalam memberikan penilaian terhadap rancangan produk yang dikembangkan. Adapun rumus interrater reliability adalah:

$$\text{Persentase kesepakatan antar validator} = \frac{\text{Jumlah aspek yang disepakati}}{\text{Jumlah seluruh aspek}} \times 100\%$$

Sedangkan interpretasi konsistensi antar validator yang dikemukakan oleh McHugh (2012:279) dapat dilihat pada Tabel 3.10.

Tabel 3.10 Interpretasi of Cohen's Kappa

Nilai Kappa	Level Kesepakatan	% Data Yang Reliabel
0 – 0,2	Tidak Ada	0 – 4%
0,21 – 0,39	Kurang	4 – 15%
0,40 – 0,59	Lemah	15 – 35%
0,60 – 0,79	Sedang	35 – 63%
0,80 – 0,90	Kuat	64 – 81 %
Lebih dari 0,90	Sangat Kuat	83– 100%

3. Pembakuan Instrumen Soal

Instrumen soal pada penelitian ini harus dianalisis terlebih dahulu agar instrument tersebut benar-benar memenuhi syarat pengukuran dan penilaian. Beberapa uji yang dilakukan untuk pembakuan instrument soal adalah uji validitas soal, reliabilitas, taraf kesukaran dan uji daya beda.

a. Uji Validitas dan Reliabilitas oleh Ahli

Sebelum diberikan kepada siswa. Soal yang akan digunakan untuk *posttest* lebih dahulu harus di validasi oleh ahli. Peneliti meminta dua guru kelas sebagai validator yang memvalidasi soal yang telah dibuat dengan memberikan instrumen validasi yang telah di buat. Selanjutnya hasil dari validasi dianalisis menggunakan rumus Aiken's V. Selanjutnya ditentukan juga konsistensi antar validator untuk mengetahui Reliabilitas antar validator dalam memberikan penilaian terhadap produk yang dikembangkan dengan menggunakan rumus *interater-reliability*.

b. Uji Validitas Soal

Sebelum peneliti melakukan penelitian, peneliti melakukan uji validasi soal terlebih dahulu. Soal yang diuji coba harus menunjukkan kesesuaiannya pada aspek yang ingin diuji. Menurut Winarni (2018: 175) validasi merupakan derajat ketepatan antara data yang terjadi pada objek penelitian dengan data yang dilaporkan oleh peneliti. Pengujian yang digunakan pada penelitian ini yaitu pengujian validitas isi (*content validity*).

Validitas butir secara statistik dianalisis berdasarkan jenis data yang terkumpul. Data diskrit (misalnya hasil tes obyektif) dihitung dengan rumus korelasi point biserial.

$$Y_{pbi} = \frac{M_t - M_p}{S_t} \sqrt{\frac{p}{q}}$$

Keterangan:

Y_{pbi} = koefisien korelasi poin biserial

M_t = skor rata-rata hitung untuk butir yang dijawab betul

M_p = skor rata-rata dari skor total

S_t = standar deviasi skor total

p = proporsi siswa yang menjawab betul

q = proporsi siswa yang menjawab salah

Menurut Arikunto (2013: 79), Indeks korelasi point biserial (Y_{pbi}) yang diperoleh dari hasil perhitungan dikonsultasikan dengan r tabel pada taraf signifikansi 5% sesuai jumlah peserta didik yang diteliti. Apabila $Y_{pbi} > r$ tabel maka butir soal tersebut valid.

c. Uji Reliabilitas Soal

Reliabilitas adalah tingkat kemampuan dalam menunjukkan konsistensi hasil pengukurannya dengan tepat dan teliti. Suatu instrumen penelitian dapat dikatakan reliabel apabila instrumen tersebut dapat dipercaya dan dapat digunakan sebagai alat pengumpulan data. Arikunto (2013: 221) menyatakan bahwa instrumen yang dapat dipercaya atau reliabel akan menghasilkan data yang dapat dipercaya juga.

Uji reliabilitas soal menggunakan rumus *korelasi Cronbach – Alpha*:

$$r_{11} = \left(\frac{k}{k-1} \right) \left(1 - \frac{\sum \sigma_b^2}{\sigma_t^2} \right)$$

Keterangan:

r_{11}	= reliabilitas instrument
k	= banyaknya butir pertanyaan
$\sum \sigma_b^2$	= jumlah varians butir
σ_t^2	= varians total

Dengan kriteria jika $r_{11} > r_{\text{tabel}}$ pada taraf signifikan 5%, berarti reliabel dan jika $r_{11} < r_{\text{tabel}}$ pada taraf signifikan 5%, berarti tidak reliabel (Winarni, 2011: 177).

d. Taraf Kesukaran Soal

Menurut Winarni (2018: 137) taraf kesukaran tes merupakan kemampuan tes dalam menjangir banyaknya subjek peserta tes yang dapat mengerjakan dengan benar. Jika hanya sedikit dari subjek yang menjawab dengan benar maka taraf kesukaran tinggi. Sebaliknya, jika banyak subjek peserta tes yang dapat menjawab dengan benar, maka taraf kesukaran tes tersebut rendah. Taraf kesukaran dinyatakan dengan P dan dapat di cari dengan rumus:

$$P = \frac{B}{JS}$$

Keterangan:

P = indeks kesukaran

B = banyak siswa yang menjawab benar

JS = jumlah seluruh siswa peserta tes

Tabel 3.11 Kriteria Indeks Kesukaran

P	Indeks Kesukaran
0,0 – 0,29	Sukar
0,3 – 0,69	Sedang
0,7 – 1,0	Mudah

(Winarni, 2018: 138)

e. Daya Pembeda

Daya pembeda tes adalah kemampuan tes dalam memisahkan antara siswa yang berkemampuan tinggi dengan siswa yang berkemampuan rendah (Winarni, 2018: 183). Rumus yang digunakan untuk mengetahui data pembeda setiap butir soal adalah:

$$D = \frac{JBA}{JA} - \frac{JBB}{JB}$$

Keterangan:

D = daya beda

JBA = jumlah menjawab benar kelompok atas

JBB = jumlah menjawab benar kelompok bawah

JA = banyaknya peserta tes kelompok atas

JB = banyaknya peserta tes kelompok bawah

Tabel 3.12 Kriteria Daya Pembeda

D	Daya Beda
0,0 – 0,19	Jelek
0,2 – 0,39	Cukup
0,4 – 0,69	Baik
0,7 – 1,0	Baik Sekali

(Winarni, 2018: 138)

4. Deskripsi Profil Hasil Belajar Peserta Didik Menggunakan Bahan Ajar Komik Berbasis Cerita Rakyat Bengkulu sebagai Penguatan Literasi Budaya

Data yang digunakan pada tahap ini adalah nilai *posttest* dari kelas eksperimen. Nilai diperoleh setelah peserta didik selesai melakukan pembelajaran menggunakan bahan ajar komik berbasis cerita rakyat Bengkulu sebagai penguatan literasi budaya untuk mendeskripsikan analisis hasil belajar peserta didik.

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Penelitian pengembangan ini menghasilkan produk berupa Bahan Ajar Komik Berbasis Cerita Rakyat Bengkulu sebagai Penguatan Literasi Budaya Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) model ADDIE. Dalam penelitian dan pengembangan yang dilakukan dengan 5 tahapan yaitu *Analysis* (analisis), *Design* (design), *Development* (pengembangan), *Implementation* (Implementasi), dan *Evaluation* (evaluasi).

1. Pengembangan Bahan Ajar Komik Berbasis Cerita Rakyat Bengkulu sebagai Penguatan Literasi Budaya Siswa Kelas IV Sekolah Dasar

Pada tahap pengembangan diawali dengan analisis (*analysis*) kemudian dilanjutkan dengan tahap desain (*design*).

a. Tahap Analisis (*Analysis*)

Tahap analisis adalah suatu tahap pengumpulan informasi yang dapat dijadikan sebagai bahan untuk membuat produk, dalam hal ini produk yang dihasilkan adalah bahan ajar. Pengumpulan informasi ini berupa analisis kurikulum, analisis kebutuhan. Tahap analisis terdiri dari analisis kurikulum, dan analisis kebutuhan. Adapun kegiatan pada tahapan ini adalah sebagai berikut:

1) Analisis Kurikulum

Pada tahap ini, dilakukan kajian terhadap kurikulum yang sedang berlaku di sekolah yang menjadi tempat penelitian. Kurikulum yang sedang berlaku di SD Negeri 17 Kota Bengkulu adalah Kurikulum 2013. Kurikulum 2013 merupakan rancangan pendidikan yang memberi kesempatan untuk peserta didik

mengembangkan potensi dirinya dalam ranah sikap, keterampilan dan pengetahuan. Kurikulum yang mulai diberlakukan pada tahun 2013 ini selain mendukung kepada kompetensi sikap, keterampilan dan pengetahuan, dirancang pada Kompetensi Dasar (KD) yang diikat dalam Kompetensi Inti (KI).

Pada tahap analisis kurikulum peneliti memilih pembelajaran Bahasa Indonesia kelas IV semester 2 kurikulum K-13 dengan materi tema 8 (Daerah Tempat Tinggalku), Subtema 1 (Lingkungan Tempat Tinggalku) pada KD 3.4 Mencermati tokoh-tokoh yang terdapat pada teks fiksi dan KD 4.9 Menyampaikan hasil identifikasi tokoh-tokoh yang terdapat pada teks fiksi secara lisan, tulis, dan visual. Analisis kurikulum dilakukan dengan menetapkan Kompetensi Inti (KI) serta Kompetensi Dasar (KD) pada kurikulum yang berlaku sesuai dengan permendikbud nomor 37 tahun 2018. Kompetensi Inti, Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi dan disesuaikan dengan materi yang akan disajikan dalam bahan ajar yang akan dikembangkan.

2) Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan dilakukan di Sekolah Dasar Negeri 17 Kota Bengkulu, dengan melakukan pengisian dengan 2 orang guru kelas. (Sumber, Lampiran 11 halaman 140) dan memberikan angket analisis kebutuhan kepada peserta didik. (Sumber, Lampiran 12 halaman 144).

Data yang diperoleh dari hasil wawancara dengan guru kelas IV yaitu kedua guru mengatakan bahwa dalam proses belajar mengajar mereka hanya menggunakan bahan ajar yang dijual oleh penerbit. Guru juga hanya menggunakan metode ceramah saat proses pembelajaran. Guru hanya menjelaskan materi

pelajaran yang ada pada buku dan dilanjutkan pemberian soal kepada siswa. Guru juga jarang melakukan percobaan.

Selanjutnya peneliti memberikan angket untuk mengetahui analisis kebutuhan siswa. Data yang di peroleh mayoritas siswa berpendapat bahwa guru masih mengajarkan dengan metode konvensional, tidak menggunakan media, tidak pernah menggunakan bahan ajar, bahkan tidak memiliki buku pegangan untuk belajar. Hal inilah yang menjadi alasan utama mengapa diperlukan pengembangan bahan ajar komik berbasis cerita rakyat.

b. Tahap Desain (*Design*)

Tahap ini bertujuan merancang produk dalam penelitian ini berdasarkan hasil analisis pada tahap *analysis*. Hasil dari tahap desain (*design*). Produk yang dihasilkan adalah bahan ajar komik berbasis cerita rakyat pada pembelajaran Bahasa Indonesia. Adapun langkah-langkah kegiatan pada tahap ini, sebagai berikut:

1) Merancang Indikator Pencapaian dan Tujuan Pembelajaran

Indikator pencapaian dan tujuan pembelajaran dikembangkan berdasarkan KD yang ada dalam pembelajaran yang telah ditetapkan yaitu pada KD 3.4 Mencermati tokoh-tokoh yang terdapat pada teks fiksi dan KD 4.9 Menyampaikan hasil identifikasi tokoh-tokoh yang terdapat pada teks fiksi secara lisan, tulis, dan visual. Peneliti merancang Indikator pencapaian kompetensi berdasarkan kompetensi dasar (KD) dan menggunakan kata kerja operasional taksonomi bloom. Tujuan pembelajaran dikembangkan berdasarkan indikator pencapaian kompetensi yang dikembangkan dengan format ABCD (*Audience, Behavior, Condition dan Degree*).

Tabel 4.1 Pengembangan Indikator Pencapaian Kompetensi

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
3.4 Mencermati tokoh-tokoh yang terdapat pada teks fiksi.	3.4.1 Menganalisis tokoh utama dan tokoh pendamping yang terdapat pada teks fiksi. 3.4.2 Menguraikan latar tempat dan latar suasana yang terdapat pada teks fiksi. 3.4.3 Membuktikan alur yang terdapat pada teks fiksi. 3.4.4 Memisahkan perilaku tokoh yang pantas/tidak pantas ditiru yang terdapat pada teks fiksi. 3.4.5 Menghubungkan amanat yang terkandung dalam kehidupan sehari-hari yang terdapat pada teks fiksi.
4.9 Menyampaikan hasil identifikasi tokoh-tokoh yang terdapat pada teks fiksi secara lisan, tulis, dan visual.	4.9.1 Menentukan tokoh-tokoh yang terdapat pada teks fiksi secara lisan, tulis, dan visual.

Dari Tabel 4.1 tentang pengembangan indikator pencapaian kompetensi (IPK), dapat diketahui bahwa kompetensi dasar (KD) yang akan dikembangkan adalah 3.4 Mencermati tokoh-tokoh yang terdapat pada teks fiksi. Sehingga dalam penelitian ini, peneliti memilih pembelajaran tersebut untuk dikembangkan menjadi sebuah produk yaitu bahan ajar. Berdasarkan indikator yang telah dikembangkan di atas, maka ditentukan tujuan pembelajaran Bahasa Indonesia.

2) Menentukan Materi

Materi yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini yaitu materi Bahasa Indonesia yang ada pada kelas IV semester 2, mata pelajaran Bahasa Indonesia tentang cerita fiksi.

3) Merancang Bahan Ajar

a. Kelayakan isi / materi

Kelayakan isi bertujuan untuk memeriksa bahan ajar yang dikembangkan sehingga sesuai dengan materi yang akan diajarkan pada saat proses pembelajaran. Dengan memeriksa materi dari bahan ajar komik berbasis cerita rakyat, maka dapat diketahui hal-hal yang harus ditambahkan atau diperbaiki apabila masih terdapat kekurangan dalam pengembangannya.

b. Kebahasaan

Kebahasaan bertujuan untuk memeriksa bahan ajar komik berbasis cerita rakyat yang dikembangkan dari segi kalimat, penulisan, dan bahasa yang digunakan. Dalam mengembangkan bahan ajar peneliti harus memperhatikan aspek kebahasaan yang digunakan sehingga siswa tidak kesulitan dalam memahami bahan ajar komik berbasis cerita rakyat. Bahasa yang digunakan sebaiknya sesuai dengan EBI (Ejaan Bahasa Indonesia) dan struktur penulisan yang tepat.

c. Kemenarikan Penyajian / Desain

Kemenarikan Penyajian bertujuan untuk membuat bahan ajar komik berbasis cerita rakyat yang dikembangkan dapat menarik minat belajar siswa.

d. Memperhatikan Struktur Bahan Ajar

Memperhatikan struktur bahan ajar merupakan akhir dari penyusunan bahan ajar komik berbasis cerita rakyat. Struktur ini terdiri dari halaman judul, daftar isi,

kata pengantar, kompetensi dasar, tujuan pembelajaran, petunjuk penggunaan, soal, dan daftar pustaka.

(1) Halaman Judul

Halaman judul terdiri dari judul, gambar, dan nama peneliti. Berikut adalah tampilan halaman sampul.



Gambar 4.1 Halaman Sampul Bahan Ajar

(2) Daftar Isi

Di dalam daftar isi memuat halaman judul, kata pengantar, petunjuk penggunaan, kompetensi inti, kompetensi dasar, indikator pencapaian, tujuan pembelajaran, daftar isi, cerita Putri Serindang Bulan, soal latihan, daftar pustaka, dan profil pengembang. Berikut adalah tampilan daftar isi dalam pengembangan bahan ajar komik berbasis cerita rakyat.

DAFTAR ISI	
Halaman Judul	1
Kata Pengantar	2
Petunjuk Penggunaan Buku	3
Kompetensi	4
Taruhlah Kalimat	5
Daftar Isi	6
Cerita "Putri Serindang Bulan"	7
Soal Latihan	15
Daftar Pustaka	17
Profil Penulis	18

Gambar 4.2 Daftar Isi Bahan

(3) Kata Pengantar

Kata pengantar berisi ucapan rasa syukur kepada Allah SWT yang memberikan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis bisa menyelesaikan pengembangan bahan ajar komik berbasis cerita rakyat ini. Berikut adalah tampilan kata pengantar dalam pengembangan bahan ajar komik berbasis cerita rakyat ini.



Gambar 4.3 Kata Pengantar Bahan Ajar

(4) Kompetensi Inti, Kompetensi Dasar, Indikator Pencapaian, dan Tujuan Pembelajaran

Kompetensi inti, kompetensi dasar, indikator pencapaian, dan tujuan pembelajaran merupakan tolak ukur ketercapaian suatu pembelajaran, Berikut adalah tampilan kompetensi dasar dan indikator pencapaian pembelajaran dalam pengembangan bahan ajar komik berbasis cerita rakyat.



Gambar 4.4 Kompetensi Inti, Kompetensi Dasar, Indikator Pencapaian, dan Tujuan Pembelajaran

(5) Petunjuk Penggunaan

Petunjuk Penggunaan dibuat untuk memudahkan siswa dalam menggunakan bahan ajar komik berbasis cerita rakyat. Berikut adalah tampilan petunjuk penggunaan.



Gambar 4.5 Petunjuk Penggunaan

(6) Soal Latihan

Dengan adanya soal latihan guru dapat mengetahui sejauh mana siswa memahami materi selama proses pembelajaran. Berikut adalah tampilan soal latihan dalam pengembangan bahan ajar komik berbasis cerita rakyat.

SOAL LATIHAN

Berdasarkan hasil eksplorasi yang telah kalian catat, diskusikanlah bersama teman sekelompokmu soal-soal yang ada pada tabel berikut!

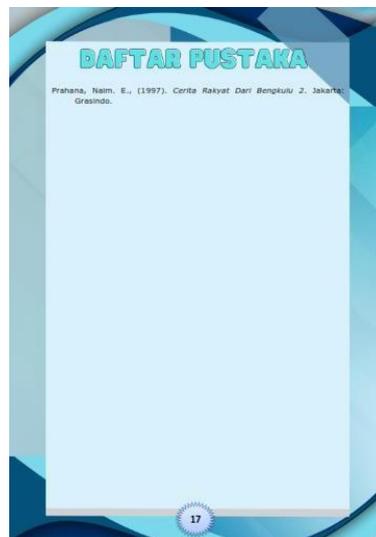
No	Pertanyaan	Jawaban
1	Pada gambar-babakan 1 (Gambar-babakan-babak-1) yang ada dalam gambar tersebut...	
2	Pada gambar-babakan 2 (Gambar-babakan-babak-2) yang ada dalam gambar tersebut...	
3	Pada gambar-babakan 3 (Gambar-babakan-babak-3) yang ada dalam gambar tersebut...	
4	Pada gambar-babakan 4 (Gambar-babakan-babak-4) yang ada dalam gambar tersebut...	
5	Pada gambar-babakan 5 (Gambar-babakan-babak-5) yang ada dalam gambar tersebut...	
6	Pada gambar-babakan 6 (Gambar-babakan-babak-6) yang ada dalam gambar tersebut...	
7	Pada gambar-babakan 7 (Gambar-babakan-babak-7) yang ada dalam gambar tersebut...	
8	Pada gambar-babakan 8 (Gambar-babakan-babak-8) yang ada dalam gambar tersebut...	
9	Pada gambar-babakan 9 (Gambar-babakan-babak-9) yang ada dalam gambar tersebut...	
10	Pada gambar-babakan 10 (Gambar-babakan-babak-10) yang ada dalam gambar tersebut...	
11	Pada gambar-babakan 11 (Gambar-babakan-babak-11) yang ada dalam gambar tersebut...	
12	Pada gambar-babakan 12 (Gambar-babakan-babak-12) yang ada dalam gambar tersebut...	
13	Pada gambar-babakan 13 (Gambar-babakan-babak-13) yang ada dalam gambar tersebut...	
14	Pada gambar-babakan 14 (Gambar-babakan-babak-14) yang ada dalam gambar tersebut...	

Gambar 4.6 Soal Latihan

(7) Daftar Pustaka

Daftar pustaka memuat sumber yang digunakan dalam penyusunan bahan ajar.

Berikut adalah tampilan daftar pustaka dalam pengembangan bahan ajar komik berbasis cerita rakyat.



Gambar 4.7 Daftar Pustaka Bahan Ajar

2. Kelayakan Bahan Ajar Komik Berbasis Cerita Rakyat

Tahap selanjutnya yakni pengembangan (*development*). Dalam tahap pengembangan ini meliputi penilaian validasi ahli. Peneliti membuat instrument validasi. Penilaian validasi dibuat berdasarkan komponen yang ada dalam bahan

ajar komik berbasis cerita rakyat dan telah dikonsultasikan ke dosen pembimbing. Berdasarkan hasil yang ditentukan dari validitas dan reliabilitas menunjukkan bahwa kelayakan produk bahan ajar komik berbasis cerita rakyat yang dikembangkan secara materi layak.

a. Tahap Pengembangan (*Development*)

Tujuan dari tahap pengembangan adalah untuk menghasilkan draft final bahan ajar komik berbasis cerita rakyat yang telah direvisi berdasarkan masukan para ahli dan data yang diperoleh dari tanggapan guru. Pada tahap pengembangan, hal pertama yang dilakukan peneliti adalah memberikan rancangan bahan ajar komik berbasis cerita rakyat kepada para ahli untuk divalidasi.

1) Data Validasi Ahli

Setelah rancangan bahan ajar selesai disusun, maka langkah selanjutnya adalah memberikan rancangan bahan ajar komik berbasis cerita rakyat kepada para ahli untuk divalidasi. Tujuan dari validasi dari ahli adalah untuk mendapatkan saran dan masukan dari para ahli untuk perbaikan atau menyempurnakan bahan ajar komik berbasis cerita rakyat yang telah dibuat.

Proses validasi dilakukan dengan memberikan rancangan 1 bahan ajar komik berbasis cerita rakyat dan instrumen validasi. Adapun validator yang terdiri dari, (1) Validator ahli materi yaitu PM, guru SD Negeri 17 Kota Bengkulu dan WD, guru SD Negeri 05 Kota Bengkulu. (2) Validator ahli bahasa yaitu AJP, dosen Bahasa Indonesia FKIP UNIB dan SS, Guru SD Negeri 09 Kota Bengkulu. (3) Validator ahli desain yaitu Ha, dosen PGSD FKIP UNIB dan UH, seniman Kota Bengkulu. Penentuan subjek ahli membunyai kriteria yang berpengalaman di bidangnya. Validasi juga dilakukan oleh guru Sekolah Dasar dengan kriteria

berpengalaman di bidangnya serta memiliki sertifikat pendidik. Hasil dari validasi ketiga ahli yaitu sebagai berikut:

a. Validasi Ahli Materi

Tujuan dari validasi materi adalah untuk mengetahui kesesuaian materi dengan kompetensi dasar, kesesuaian materi dengan indikator, keakuratan materi, kesesuaian pertanyaan dengan indikator, sistematika bahan ajar, pendukung penyajian, dll. Penilaian ahli materi pada bahan ajar yang telah dikembangkan terdiri dari yaitu PM, guru SD Negeri 17 Kota Bengkulu dan WD, guru SD Negeri 05 Kota Bengkulu. (Sumber, Lampiran 13 halaman 137)

a) Hasil Validasi Materi Tahap I

Hasil validasi dari ahli materi terhadap pengembangan bahan ajar disajikan pada Tabel 4.2.

Tabel 4.2 Hasil Validitas Ahli Materi Tahap 1

Butir	Penilai		S1	S2	ΣS	n(c-1)	V	Kriteria
	I	II						
Butir 01	3	3	2	2	4	8	0,5	Cukup
Butir 02	3	3	2	2	4	8	0,5	Cukup
Butir 03	3	3	2	2	4	8	0,5	Cukup
Butir 04	4	3	3	2	5	8	0,625	Cukup Tinggi
Butir 05	4	5	3	4	7	8	0,875	Tinggi
Butir 06	5	5	4	4	8	8	1	Tinggi
Butir 07	4	3	3	2	5	8	0,625	Cukup Tinggi
Butir 08	4	4	3	3	6	8	0,75	Cukup Tinggi
Butir 09	4	4	3	3	6	8	0,75	Cukup Tinggi
Butir 10	4	4	3	3	6	8	0,75	Cukup Tinggi
Rata-rata	3,8	2,84	2,15	2,07	4,23	6,15	0,52	Cukup

Berdasarkan perhitungan Tabel 4.2 nilai rata-rata dari kedua ahli yaitu 0,52 dengan kriteria cukup. Selanjutnya nilai ini menjadi acuan untuk memperbaiki pengembangan bahan ajar komik berbasis cerita rakyat yang telah dibuat, untuk

dilakukan validasi tahap 2. Selain memberi penilaian sesuai dengan aspek yang dinilai dalam lembar validasi, validator juga memberikan catatan, komentar dan saran tentang pengembangan bahan ajar komik berbasis cerita rakyat. Isi komentar/saran disajikan dalam Tabel 4.3.

Tabel 4.3 Komentar/Saran Perbaikan Ahli Materi Tahap 1

No.	Validator	Komentar/Saran	Hasil Perbaikan
1.	PM	Huruf pada judul kurang huruf n. Perbaiki lagi pakaiann pada gambar Putri Serindang Bulan.	Judul sudah diperbaiki. Pakaian pada gambar Putri Serindang Bulan sudah diperbaiki.
2.	WD	Jenis huruf masih monoton. Balon kata tidak bervariasi. Gambar Putri Serindang Bulan terlalu terbuka.	Jenis huruf sudah diperbaiki dan disesuaikan. Balon kata narasi dan percakapan sudah diperbaiki. Pada gambar Putri Serindang Bulan sudah diperbaiki agar gambar tidak terlalu terbuka.

b) Validasi Ahli Materi tahap II

Setelah validasi ahli materi tahap 1 selesai, bahan ajar komik berbasis cerita rakyat diperbaiki berdasarkan penilaian, saran dan komentar, kemudian disebut rancangan 2. Proses validasi tahap 2 dilakukan dengan menyerahkan rancangan 2

bahan ajar komik berbasis cerita rakyat dan instrumen validasi yang sama. Hasil perhitungan dirangkum dalam Tabel 4.4.

Tabel 4.4 Hasil Validitas Ahli Materi Tahap 2

Butir	Penilai		S1	S2	ΣS	n(c-1)	V	Kriteria
	I	II						
Butir 01	5	5	4	4	8	8	1	Tinggi
Butir 02	5	4	4	3	7	8	0,875	Tinggi
Butir 03	4	4	3	3	6	8	0,75	Cukup Tinggi
Butir 04	4	5	3	4	7	8	0,875	Tinggi
Butir 05	4	5	3	4	7	8	0,875	Tinggi
Butir 06	5	5	4	4	8	8	1	Tinggi
Butir 07	4	5	3	4	7	8	0,875	Tinggi
Butir 08	4	4	3	3	6	8	0,75	Cukup Tinggi
Butir 09	4	4	3	3	6	8	0,75	Cukup Tinggi
Butir 10	4	4	3	3	6	8	0,75	Cukup Tinggi
Rata-rata	3,31	3,46	2,54	2,69	5,23	6,15	0,65	Cukup Tinggi

Berdasarkan perhitungan Tabel 4.4, butir 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10 memperoleh nilai tetap dari validator I, artinya tidak ada peningkatan berdasarkan butir yang di ukur. Butir 1, 2, 3 mengalami peningkatan nilai dari validator I setelah dilakukan perbaikan. Butir 5, 6, 8, 9, 10 memperoleh nilai tetap dari validator II, artinya tidak ada peningkatan berdasarkan butir yang di ukur. Butir 1, 2, 3, 4, 7 mengalami peningkatan nilai dari validator II setelah dilakukan perbaikan. Nilai rata-rata validator I dan II ahli materi adalah sebesar sebesar 0,65. Selanjutnya hasil tersebut dikonversikan pada tingkat pencapaian produk sebagaimana disajikan pada bab III maka hasil tersebut mendapat kriteria cukup tinggi. Sehingga dapat disimpulkan hasil validasi materi tahap II, bahan ajar komik berbasis cerita rakyat yang dikembangkan termasuk dalam kriteria “Cukup Tinggi” untuk digunakan pada proses pembelajaran dan tidak perlu direvisi kembali.

b. Validasi Ahli Bahasa

Tujuan dari validasi bahasa adalah untuk mengetahui ketepatan penggunaan bahasa yang digunakan. Validator yang menjadi ahli bahasa yaitu AJP, dosen Bahasa Indonesia FKIP UNIB dan SS, Guru SD Negeri 09 Kota Bengkulu.

(Sumber, Lampiran 14 halaman 145)

a) Hasil Validasi Bahasa Tahap I

Hasil validasi dari ahli bahasa terhadap pengembangan bahan ajar komik berbasis cerita rakyat Bengkulu disajikan dalam Tabel 4.5.

Tabel 4.5 Hasil Validitas Ahli Bahasa Tahap 1

Butir	Penilai		S1	S2	ΣS	n(c-1)	V	Kriteria
	I	II						
Butir 01	4	4	3	3	6	8	0,75	Cukup Tinggi
Butir 02	4	3	3	2	5	8	0,625	Cukup Tinggi
Butir 03	5	5	4	4	8	8	1,00	Tinggi
Butir 04	5	4	4	3	7	8	0,88	Tinggi
Butir 05	4	3	3	2	5	8	0,63	Cukup Tinggi
Butir 06	4	4	3	3	6	8	0,75	Cukup Tinggi
Butir 07	4	3	3	2	5	8	0,63	Cukup Tinggi
Butir 08	4	4	3	3	6	8	0,75	Cukup Tinggi
Butir 09	4	4	3	3	6	8	0,75	Cukup Tinggi
Butir 10	4	4	3	3	6	8	0,75	Cukup Tinggi
Rata-rata	4,20	3,80	3,20	2,80	6,00	8,00	0,75	Cukup Tinggi

Berdasarkan perhitungan Tabel 4.5 nilai rata-rata dari kedua ahli yaitu 0,75 dengan kriteria cukup tinggi. Selanjutnya nilai ini akan menjadi acuan untuk memperbaiki pengembangan bahan ajar komik berbasis cerita rakyat Bengkulu yang telah dibuat, untuk dilakukan validasi tahap 2 agar diperoleh nilai tinggi. Selain memberi penilaian sesuai dengan aspek yang dinilai dalam lembar validasi, validator juga memberikan catatan, komentar dan saran tentang pengembangan

bahan ajar komik berbasis cerita rakyat Bengkulu yang dijadikan pijakan untuk memperbaiki rancangan. Isi komentar/saran disajikan dalam tabel 4.6.

Tabel 4.6 Komentar/Saran Perbaikan Ahli Bahasa

No.	Validator	Komentar/Saran	Hasil Perbaikan
1.	AJP	Perbaiki gambar Putri Serindang Bulan.	Gambar Putri Serindang Bulan sudah diperbaiki.
2.	SS	Pada judul di <i>cover</i> kurang huruf n.	Judul sudah diperbaiki.
		Sebaiknya penggunaan tulisan (huruf) menggunakan huruf kecil dan huruf besar.	Pada nama tokoh, penggunaan huruf sudah diperbaiki.
		Tanda baca di beberapa kalimat ada yang kurang tepat.	Penggunaan tanda baca yang kurang tepat sudah diperbaiki.
		Perhatikan percakapan tokoh.	Percakapan tokoh yang kurang tepat dengan gambar sudah diperbaiki.
		Bedakan kolom narasi dan percakapan.	Beberapa kolom narasi dan percakapan sudah diperbaiki dan disesuaikan.

b) Validasi Ahli Bahasa tahap II

Setelah validasi ahli bahasa tahap 1 selesai, bahan ajar komik berbasis cerita rakyat Bengkulu diperbaiki berdasarkan penilaian, saran dan komentar, kemudian disebut rancangan 2. Proses validasi tahap 2 dilakukan dengan menyerahkan rancangan 2 bahan ajar komik berbasis cerita rakyat Bengkulu dan instrumen validasi yang sama. Hasil perhitungan disajikan dalam Tabel 4.7:

Tabel 4.7 Hasil Validitas Ahli Bahasa Tahap 2

Butir	Penilai		S1	S2	ΣS	n(c-1)	V	Kriteria
	I	II						
Butir 01	4	5	3	4	7	8	0,875	Tinggi
Butir 02	4	4	3	3	6	8	0,75	Cukup Tinggi
Butir 03	5	5	4	4	8	8	1,00	Tinggi
Butir 04	5	5	4	4	8	8	1,00	Tinggi
Butir 05	4	4	3	3	6	8	0,75	Cukup Tinggi
Butir 06	4	5	3	4	7	8	0,875	Tinggi
Butir 07	4	4	3	3	6	8	0,75	Cukup Tinggi
Butir 08	5	4	4	3	7	8	0,875	Tinggi
Butir 09	5	5	4	4	8	8	1	Tinggi
Butir 10	5	5	4	4	8	8	1	Tinggi
Rata-rata	4,50	4,60	3,50	3,60	7,10	8,00	0,89	Tinggi

Berdasarkan perhitungan Tabel 4.7 Butir 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7 memperoleh nilai tetap dari validator I, artinya tidak ada peningkatan berdasarkan butir yang di ukur. Butir 8, 9 10 mengalami peningkatan nilai dari validator I setelah dilakukan perbaikan. Butir 3, 8 memperoleh nilai tetap dari validator II, artinya tidak ada peningkatan berdasarkan butir yang di ukur. Butir 1, 2, 4, 5, 6, 7, 9, 10 mengalami peningkatan nilai dari validator II setelah dilakukan perbaikan. Nilai rata-rata validator I dan II ahli bahasa adalah sebesar 0,89. Selanjutnya hasil tersebut dikonversikan pada tingkat pencapaian produk sebagaimana disajikan pada bab III maka hasil tersebut mendapat kriteria tinggi. Sehingga dapat disimpulkan hasil validasi bahasa tahap II, bahan ajar komik berbasis cerita rakyat Bengkulu yang dikembangkan termasuk dalam kriteria “Tinggi” untuk digunakan pada proses pembelajaran dan tidak perlu direvisi kembali.

c. Validasi Ahli Desain

Tujuan dari validasi desain adalah untuk menguji kegrafikan dan penyajian data pada bahan ajar komik berbasis cerita rakyat Bengkulu. Validator yang

menjadi ahli desain Ha, dosen PGSD FKIP UNIB dan UH, seniman Kota Bengkulu.

(Sumber, Lampiran 15 halaman 153)

a) Hasil Validasi Desain Tahap I

Hasil validasi dari ahli materi terhadap pengembangan bahan ajar komik berbasis cerita rakyat Bengkulu disajikan dalam table 4.8.

Tabel 4.8 Hasil Validitas Ahli Desain Tahap 1

Butir	Penilai		S1	S2	ΣS	n(c-1)	V	Kriteria
	I	II						
Butir 01	5	3	4	2	6	8	0,75	Cukup Tinggi
Butir 02	5	4	4	3	7	8	0,875	Tinggi
Butir 03	5	4	4	3	7	8	0,88	Tinggi
Butir 04	5	5	4	4	8	8	1,00	Tinggi
Butir 05	4	4	3	3	6	8	0,75	Cukup Tinggi
Butir 06	5	4	4	3	7	8	0,88	Tinggi
Butir 07	4	4	3	3	6	8	0,75	Cukup Tinggi
Butir 08	4	3	3	2	5	8	0,63	Cukup Tinggi
Butir 09	4	3	3	2	5	8	0,625	Cukup Tinggi
Butir 10	4	3	3	2	5	8	0,625	Cukup Tinggi
Butir 11	5	3	4	2	6	8	0,75	Cukup Tinggi
Butir 12	5	5	4	4	8	8	1	Tinggi
Butir 13	4	4	3	3	6	8	0,75	Cukup Tinggi
Butir 14	4	4	3	3	6	8	0,75	Cukup Tinggi
Butir 15	5	5	4	4	8	8	1	Tinggi
Butir 16	5	5	4	4	8	8	1	Tinggi
Butir 17	5	5	4	4	8	8	1	Tinggi
Butir 18	5	5	4	4	8	8	1	Tinggi
Rata-rata	4,50	3,70	3,50	2,70	6,20	8,00	0,78	Cukup Tinggi

Berdasarkan perhitungan Tabel 4.8, dari nilai rata-rata dari kedua ahli yaitu 0,78 dengan kriteria cukup tinggi. Selanjutnya nilai ini akan menjadi acuan untuk memperbaiki pengembangan bahan ajar komik berbasis cerita rakyat Bengkulu yang telah dibuat, untuk dilakukan validasi tahap 2 agar diperoleh nilai tinggi. Selain memberi penilaian sesuai dengan aspek yang dinilai dalam lembar validasi, validator juga memberikan catatan, komentar dan saran tentang pengembangan

bahan ajar komik berbasis cerita rakyat Bengkulu yang dijadikan pijakan untuk memperbaiki rancangan. Isi komentar/saran disajikan dalam Tabel 4.9 berikut:

Tabel 4.9 Komentar/Saran Perbaikan Ahli Desain

No	Validator	Komentar/Saran	Hasil Perbaikan
1.	Ha	Diperbaiki ilustrasi/gambar di cover sesuai dengan yang dicoret.	Ilustrasi/gambar pada cover sudah diperbaiki.
		Balon masih monoton	Balon kata sudah dirapikan.
		Ukuran dengan jenis huruf	Ukuran dan jenis huruf sudah diperbaiki.
2.	UH	Warna pada pakaian figur sebaiknya tidak senada dengan warna latar belakang.	Warna sudah diperbaiki agar terkesan lebih hidup.
		Memberikan gelap terang pada wajah figur maupun pakaian figur, lipatan pada pakaian.	Gelap terang sudah diperbaiki pada wajah figur dan pakaian, seperti memberikan lipatan.
		Balon kata sebaiknya sedapat mungkin tidak memotong figur.	Balon kata yang memotong figur sudah diperbaiki, sehingga tidak menutupi figur lagi.

b) Validasi Ahli Desain tahap II

Setelah validasi ahli desain tahap 1 selesai, bahan ajar komik berbasis cerita rakyat Bengkulu diperbaiki berdasarkan penilaian, saran dan komentar, kemudian disebut rancangan 2. Proses validasi tahap 2 dilakukan dengan menyerahkan rancangan 2 bahan ajar komik berbasis cerita rakyat Bengkulu dan instrumen validasi yang sama. Hasil perhitungan disajikan dalam Tabel 4.10.

Tabel 4.10 Hasil Validitas Ahli Desain Tahap 2

Butir	Penilai		S1	S2	ΣS	n(c-1)	V	Kriteria
	I	II						
Butir 01	5	5	4	4	8	8	1	Tinggi
Butir 02	5	5	4	4	8	8	1	Tinggi
Butir 03	5	5	4	4	8	8	1,00	Tinggi
Butir 04	5	5	4	4	8	8	1,00	Tinggi
Butir 05	5	5	4	4	8	8	1	Tinggi
Butir 06	5	4	4	3	7	8	0,875	Tinggi
Butir 07	5	5	4	4	8	8	1	Tinggi
Butir 08	4	4	3	3	6	8	0,75	Cukup Tinggi
Butir 09	4	4	3	3	6	8	0,75	Cukup Tinggi
Butir 10	4	4	3	3	6	8	0,75	Cukup Tinggi
Butir 11	5	4	4	3	7	8	0,875	Tinggi
Butir 12	5	5	4	4	8	8	1	Tinggi
Butir 13	4	4	3	3	6	8	0,75	Cukup Tinggi
Butir 14	5	5	4	4	8	8	1	Tinggi
Butir 15	5	5	4	4	8	8	1	Tinggi
Butir 16	5	5	4	4	8	8	1	Tinggi
Butir 17	5	5	4	4	8	8	1	Tinggi
Butir 18	5	5	4	4	8	8	1	Tinggi
Rata-rata	4,70	4,60	3,70	3,60	7,30	8,00	0,91	Tinggi

Berdasarkan perhitungan Tabel 4.10, butir 1, 2, 3, 4, 6, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 15, 16, 17, 18 memperoleh nilai tetap dari validator I, artinya tidak ada peningkatan berdasarkan butir yang di ukur. Butir 5, 7, 14 mengalami peningkatan nilai dari validator I setelah dilakukan perbaikan. Butir 4, 6, 12, 13, 15, 16, 17, 18 memperoleh nilai tetap dari validator II, artinya tidak ada peningkatan berdasarkan butir yang di ukur. Butir 1, 2, 3, 5, 7, 8, 9, 10, 11, 14 mengalami peningkatan nilai dari validator II setelah dilakukan perbaikan. Nilai rata–rata validator I dan II ahli bahasa adalah sebesar 0,91. Selanjutnya hasil tersebut dikonversikan pada tingkat pencapaian produk sebagaimana disajikan pada bab III maka hasil tersebut mendapat kriteria tinggi. Sehingga dapat disimpulkan hasil validasi bahasa tahap II, bahan ajar komik berbasis cerita rakyat yang dikembangkan termasuk dalam

kriteria “Tinggi” untuk digunakan pada proses pembelajaran dan tidak perlu direvisi kembali.

b. Kesepakatan Rater/Penilai

1) Kesepakatan Ahli Materi

Pengujian reliabilitas untuk melihat kesepakatan rater/penilai agar dapat mengetahui sejauh mana konsistensi antara penilai terhadap pengembangan bahan ajar komik berbasis cerita rakyat Bengkulu yang telah dikembangkan. Kekonsistenan instrumen tersebut bila diberikan pada subjek yang sama meskipun diberikan oleh orang yang berbeda, waktu yang berbeda, atau tempat yang berbeda, maka akan memberikan hasil yang sama atau relatif sama (tidak berbeda secara signifikan). Adapun hasil analisis data pengujian reliabilitas disajikan dalam Tabel 4.11.

Tabel 4.11 Hasil Kesepakatan Ahli Materi

No.	Aspek Penilaian	Tahap I		Perbedaan	Tahap II		Perbedaan
		Nilai Validator			Nilai Validator		
		I	II		I	II	
1.	Butir 1	3	3	0	5	5	0
2.	Butir 2	3	3	0	5	4	1
3.	Butir 3	3	3	0	4	4	0
4.	Butir 4	4	3	1	4	5	1
5.	Butir 5	4	5	1	4	5	1
6.	Butir 6	5	5	0	5	5	0
7.	Butir 7	4	3	1	4	5	1
8.	Butir 8	4	4	0	4	4	0
9.	Butir 9	4	4	0	4	4	0
10.	Butir 10	4	4	0	4	4	0
Persentase kesepakatan antar validator		$= \frac{7}{10} \times 100\% = 70\%$		3	$= \frac{6}{10} \times 100\% = 60\%$		4

Berdasarkan Tabel 4.11, menunjukkan bahwa hasil pada penilaian tahap pertama memperoleh skor yang cocok ada 7 dari 10 butir, sehingga reliabilitas

skornya 70% atau 0,70 dengan level kesepakatan sedang. Hal ini berarti data yang reliabel menurut Interpretasi of Cohen's Kappa berada di antara 35-63% artinya reliabilitas antar rater hanya pada tahap konsistensi sedang antara penilai terhadap pengembangan bahan ajar komik berbasis cerita rakyat Bengkulu yang telah dikembangkan dari segi materi. Untuk itulah dilakukan validasi tahap 2 sehingga diperoleh yang cocok ada 6 dari 10 butir, sehingga reliabilitas skornya 60% atau 0,60 dengan level kesepakatan sedang artinya data yang reliabel menurut Interpretasi of Cohen's Kappa adalah 35-63%. Walaupun pada tahap 2 level kesepakatan sedang, akan tetapi skor kesepakatannya meningkat. Reliabilitas menunjukkan bahwa tidak terdapat perbedaan yang signifikan terhadap penilaian antar rater. Dengan demikian, bahan ajar komik berbasis cerita rakyat Bengkulu yang telah dikembangkan secara teori dikatakan valid dan reliabel sehingga dapat dilakukan ke dalam tahap uji coba sebagai penelitian lebih lanjut oleh peneliti.

2) Kesepakatan Ahli Bahasa

Pengujian reliabilitas untuk melihat kesepakatan rater/penilai agar dapat mengetahui sejauh mana konsistensi antara penilai terhadap pengembangan bahan ajar komik berbasis cerita rakyat Bengkulu yang telah dikembangkan. Kekonsistenan instrumen tersebut bila diberikan pada subjek yang sama meskipun diberikan oleh orang yang berbeda, waktu yang berbeda, atau tempat yang berbeda, maka akan memberikan hasil yang sama atau relatif sama (tidak berbeda secara signifikan). Adapun hasil analisis data pengujian reliabilitas disajikan pada table 4.12.

Tabel 4.12 Hasil Kesepakatan Ahli Bahasa

No.	Aspek Penilaian	Tahap I		Perbedaan	Tahap II		Perbedaan
		Nilai Validator			Nilai Validator		
		I	II		I	II	
1.	Butir 1	4	4	0	4	5	1
2.	Butir 2	4	3	1	4	4	0
3.	Butir 3	5	5	0	5	5	0
4.	Butir 4	5	4	1	5	5	0
5.	Butir 5	4	3	1	4	4	0
6.	Butir 6	4	4	0	4	5	1
7.	Butir 7	4	3	1	4	4	0
8.	Butir 8	4	4	0	5	4	1
9.	Butir 9	4	4	0	5	5	0
10.	Butir 10	4	4	0	5	5	0
Persentase kesepakatan antar validator		$\frac{6}{10} \times 100\% = 60\%$		4	$\frac{7}{10} \times 100\% = 70\%$		3

Berdasarkan Tabel 4.12, menunjukkan bahwa hasil pada penilaian tahap pertama memperoleh skor yang cocok ada 6 dari 10 butir, sehingga reliabilitas skornya 60% atau 0,60 dengan level kesepakatan lemah. Hal ini berarti data yang reliabel menurut Interpretasi of Cohen's Kappa berada di antara 35-63% artinya reliabilitas antar rater hanya pada tahap konsistensi sedang antara penilai terhadap pengembangan bahan ajar komik berbasis cerita rakyat Bengkulu yang telah dikembangkan dari segi bahasa. Untuk itulah dilakukan validasi tahap 2 sehingga diperoleh yang cocok ada 7 dari 10 butir, sehingga reliabilitas skornya 70% atau 0,70 dengan level kesepakatan sedang artinya data yang reliabel menurut Interpretasi of Cohen's Kappa adalah 35-63%. Reliabilitas menunjukkan bahwa tidak terdapat perbedaan yang signifikan terhadap penilaian antarrater. Dengan demikian, bahan ajar komik berbasis cerita rakyat Bengkulu secara teori dikatakan valid dan reliabel sehingga dapat dilakukan ke dalam tahap uji coba sebagai penelitian lebih lanjut oleh peneliti.

3) Kesepakatan Ahli Desain

Pengujian reliabilitas untuk melihat kesepakatan rater/penilai agar dapat mengetahui sejauh mana konsistensi antara penilai terhadap pengembangan bahan ajar komik berbasis cerita rakyat Bengkulu yang telah dikembangkan. Kekonsistenan instrumen tersebut bila diberikan pada subjek yang sama meskipun diberikan oleh orang yang berbeda, waktu yang berbeda, atau tempat yang berbeda, maka akan memberikan hasil yang sama atau relatif sama (tidak berbeda secara signifikan). Adapun hasil analisis data pengujian reliabilitas disajikan pada Tabel 4.13.

Tabel 4.13 Hasil Kesepakatan Ahli Desain

No.	Aspek Penilaian	Tahap I		Perbedaan	Tahap II		Perbedaan
		Nilai Validator			Nilai Validator		
		I	II		I	II	
1.	Butir 1	5	3	1	5	5	0
2.	Butir 2	5	4	1	5	5	0
3.	Butir 3	5	4	1	5	5	0
4.	Butir 4	5	5	0	5	5	0
5.	Butir 5	4	4	0	5	5	0
6.	Butir 6	5	4	1	5	4	1
7.	Butir 7	4	4	0	5	5	0
8.	Butir 8	4	3	1	4	4	0
9.	Butir 9	4	3	1	4	4	0
10.	Butir 10	4	3	1	4	4	0
11.	Butir 11	5	3	1	5	4	1
12.	Butir 12	5	5	0	5	5	0
13.	Butir 13	4	4	0	4	4	0
14.	Butir 14	4	4	0	5	5	0
15.	Butir 15	5	5	0	5	5	0
16.	Butir 16	5	5	0	5	5	0
17.	Butir 17	5	5	0	5	5	0
18.	Butir 18	5	5	0	5	5	0
Persentase kesepakatan antar validator		$\frac{10}{18} \times 100\% = 55\%$		8	$\frac{16}{18} \times 100\% = 88\%$		2

Berdasarkan Tabel 4.13, menunjukkan bahwa hasil pada penilaian tahap pertama memperoleh skor yang cocok ada 10 dari 18 butir, sehingga reliabilitas skornya 55% atau 5,5 dengan level kesepakatan lemah. Hal ini berarti data yang reliabel menurut Interpretasi of Cohen's Kappa berada di antara 15-35% artinya reliabilitas antar rater hanya pada tahap konsistensi sedang antara penilai terhadap pengembangan bahan ajar komik berbasis cerita rakyat Bengkulu yang telah dikembangkan dari segi desain. Untuk itulah dilakukan validasi tahap 2 sehingga diperoleh yang cocok ada 16 dari 18 butir, sehingga reliabilitas skornya 88% atau 8,8 dengan level kesepakatan kuat artinya data yang reliabel menurut Interpretasi of Cohen's Kappa adalah 64-81%. Reliabilitas menunjukkan bahwa tidak terdapat perbedaan yang signifikan terhadap penilaian antarrater. Dengan demikian, bahan ajar komik berbasis cerita rakyat yang telah dikembangkan secara teori dikatakan valid dan reliabel sehingga dapat dilakukan ke dalam tahap uji coba sebagai penelitian lebih lanjut oleh peneliti.

c. Revisi Produk Pengembangan

Saran atau komentar yang diberikan oleh validator ahli pada tahap I terhadap bahan ajar komik berbasis cerita rakyat Bengkulu digunakan peneliti sebagai pedoman untuk merevisi bahan ajar komik berbasis cerita rakyat Bengkulu sebagai penguatan literasi budaya yang dikembangkan. Berikut hasil revisi produk bahan ajar komik berbasis cerita rakyat berdasarkan saran atau komentar ahli materi, desain, dan bahasa:

- 1) Revisi Produk Bahan Ajar Komik Berbasis Cerita Rakyat Bengkulu oleh Ahli Materi

Berdasarkan hasil validasi materi yang diberikan kepada ahli materi 1 yaitu Validator ahli materi yaitu Ibu PM guru SD Negeri 17 Kota Bengkulu dan Ibu WD guru SD Negeri 05 Kota Bengkulu didapatkan beberapa saran/komentar untuk merevisi produk yang dijelaskan pada Tabel 4.14.

Tabel 4.14 Perbaikan Materi Bahan Ajar Komik Berbasis Cerita Rakyat

Bengkulu

No.	Validator	Komentar/Saran	Hasil Perbaikan
1.	Ibu PM	 <p>Huruf pada judul kurang huruf n. Perbaiki lagi pakaian pada gambar Putri Serindang Bulan.</p>	 <p>Huruf pada judul sudah diperbaiki. Pakaian Putri Serindang Bulan Juga sudah diperbaiki.</p>
2.	Ibu WD	 <p>Jenis huruf masih monoton.</p>	 <p>Jenis huruf sudah diperbaiki dan disesuaikan.</p>

2) Revisi Produk Bahan Ajar Komik Berbasis Cerita Rakyat Bengkulu oleh Ahli Bahasa

Berdasarkan hasil validasi desain yang diberikan kepada ahli desain yaitu Bapak AJP dosen Bahasa FKIP UNIB, dan Ibu SS guru SD Negeri 09 Kota Bengkulu, didapatkan beberapa saran/komentar untuk merevisi produk yang dijelaskan pada Tabel 4.15.

Tabel 4.15 Perbaikan Bahasa Bahan Ajar Komik Berbasis Cerita Rakyat

Bengkulu

No.	Validator	Komentar/Saran	Hasil Perbaikan
1.	Bapak AJP	 <p>Perbaiki lagi pakaian pada gambar Putri Serindang Bulan.</p>	 <p>Pakaian pada gambar putri Serindang Bulan sudah diperbaiki.</p>
2.	Ibu SS	 <p>Pada judul di <i>cover</i> kurang huruf n.</p>	 <p>Judul sudah diperbaiki.</p>
		 <p>Sebaiknya penggunaan tulisan (huruf) menggunakan huruf kecil dan huruf besar.</p>	 <p>Pada nama tokoh, penggunaan huruf sudah diperbaiki.</p>

- 3) Revisi Produk Bahan Ajar Komik Berbasis Cerita Rakyat Bengkulu oleh Ahli Desain

Berdasarkan hasil validasi bahasa yang diberikan kepada ahli bahasa yaitu yaitu Ibu Ha dosen PGSD UNIB, dan Bapak UH seniman Kota Bengkulu, didapatkan beberapa saran/komentar untuk merevisi produk yang dijelaskan pada Tabel 4.16

Tabel 4.16 Perbaikan Desain Bahan Ajar Komik Berbasis Cerita Rakyat

Bengkulu

No.	Validator	Komentar/Saran	Hasil Perbaikan
1.	Ibu Ha	 <p>Diperbaiki ilustrasi/gambar di cover.</p>	 <p>Ilustrasi/gambar pada cover sudah diperbaiki.</p>
2.	Bapak UH	 <p>Memberikan gelap terang pada wajah figur maupun pakaian figur, lipatan pada pakaian.</p>	 <p>Gelap terang sudah diperbaiki pada wajah figur dan pakaian.</p>
		 <p>Balon kata sebaiknya sedapat mungkin tidak memotong figur.</p>	 <p>Balon kata yang memotong figur sudah diperbaiki, sehingga tidak menutupi figur lagi.</p>

Selain revisi produk dari ahli materi, ahli bahasa dan ahli desain, produk juga direvisi dari dewan penguji. Revisi produk bahan ajar komik berbasis cerita rakyat Bengkulu dari dewan penguji adalah masukan berupa instruksi pada setiap halaman produk bahan ajar. Instruksi yang dimaksud agar peserta didik mengetahui perintah dari bahan ajar dan peserta didik bisa memahami alur cerita dan juga menjadikan bahan ajar komik lebih bernuansa pendidikan. Selain itu, ukuran huruf dibesarkan lagi agar ukuran gambar dan teks lebih sesuai.

d. Pembakuan Instrumen Soal

1) Validasi isi butir soal

Sebelum soal yang sudah dibuat diberikan kepada peserta didik di kelas uji coba, soal terlebih dahulu harus divalidasi oleh ahli. Validator yang memvalidasi butir soal adalah 2 orang guru kelas IV yaitu bapak TP, guru kelas IV SDN 17 Kota Bengkulu dan Ibu WD, guru kelas IV di SDN 05 Kota Bengkulu. Validator akan memberikan skor dari 1–4 pada pada setiap aspek untuk mengukur setiap butir soal. Dalam menghitung data validitas isi untuk setiap butir soal dianalisis rumus Aiken's V dan data hasil perhitungan ditampilkan dalam Tabel 4.17.

Tabel 4.17 Data Hasil Validasi Soal

No.	Aspek Penilaian	Rata-rata							Kriteria
		Penilai		S1	S2	ΣS	n(c-1)	V	
		I	II						
1.	Soal 1	3,9	3,7	2,87	2,67	5,53	6	0,92	Tinggi
2.	Soal 2	3,7	3,3	2,73	2,33	5,07	6	0,84	Tinggi
3.	Soal 3	3,7	3,7	2,73	2,67	5,40	6	0,90	Tinggi
4.	Soal 4	3,7	3,6	2,67	2,6	5,27	6	0,88	Tinggi
5.	Soal 5	3,5	3,6	2,53	2,6	5,13	6	0,86	Tinggi
6.	Soal 6	1,2	1,2	0,9	0,9	1,76	6	0,29	Buruk
7.	Soal 7	3,5	3,4	2,47	2,40	4,87	6	0,81	Tinggi
8.	Soal 8	1,5	1,5	1,13	1,07	2,20	6	0,37	Buruk
9.	Soal 9	3,5	3,4	2,47	2,4	4,87	6	0,81	Tinggi

Lanjutan Tabel 4.17 Data Hasil Validasi Soal

No.	Aspek Penilaian	Rata-rata						Kriteria	
		Penilai		S1	S2	ΣS	n(c-1)		V
10.	Soal 10	1,9	1,8	1,4	1,3	2,67	6	0,45	Cukup
11.	Soal 11	3,6	3,7	2,6	2,67	5,27	6	0,88	Tinggi
12.	Soal 12	3,5	3,3	2,47	2,33	4,80	6	0,80	Tinggi
13.	Soal 13	2,5	2,4	1,8	1,7	3,52	6	0,59	Cukup
14.	Soal 14	3,7	3,3	2,73	2,33	5,07	6	0,84	Tinggi
15.	Soal 15	2,8	2,7	1,8	1,7	3,53	6	0,59	Cukup
Rata-rata		2,3	2,23	1,66	1,58	3,25	4,50	0,72	Cukup tinggi

(Sumber, Lampiran 16 halaman 161)

Berdasarkan Tabel 4.17, hasil perolehan rata-rata validator I dan II adalah sebesar sebesar 0,72. Selanjutnya hasil tersebut dikonversikan pada tingkat pencapaian produk sebagaimana disajikan pada bab III maka hasil tersebut mendapat kriteria tinggi. Terdapat 3 soal dengan kriteria cukup yaitu soal nomor 10, 13 dan 15, dan 2 soal dengan kriteria buruk yaitu soal nomor 6 dan 8. Soal dengan kriteria tersebut tersebut bisa diperbaiki kembali atau di buang sehingga tersisa soal yang benar-benar valid dapat digunakan untuk mengukur kemampuan peserta didik pada *posttest*. Secara keseluruhan dapat disimpulkan hasil validasi terhadap soal yang akan digunakan posttest, termasuk dalam kriteria “Tinggi” untuk digunakan untuk mengukur kemampuan siswa dan tidak perlu direvisi kembali.

2) Reliabilitas Antar-Rater

Pengujian reliabilitas untuk melihat kesepakatan rater/penilai agar dapat mengetahui sejauh mana konsistensi antara penilai terhadap soal yang telah dikembangkan. Kekonsistenan instrument tersebut bila diberikan pada subjek yang sama meskipun diberikan oleh orang yang berbeda, waktu yang berbeda, atau tempat yang berbeda, maka akan memberikan hasil yang sama atau relatif sama

(tidak berbeda secara signifikan). Adapun hasil analisis data pengujian reliabilitas disajikan dalam table 4.18.

Tabel 4.18 Data Hasil Reliabilitas Antar-Rater

No.	Butir Soal	Nilai Validator I	Nilai Validator II	Perbedaan
1.	Soal 1	4	4	0
2.	Soal 2	4	3	1
3.	Soal 3	4	4	0
4.	Soal 4	4	4	0
5.	Soal 5	4	4	0
6.	Soal 6	3	3	0
7.	Soal 7	3	3	0
8.	Soal 8	3	3	0
9.	Soal 9	3	3	0
10.	Soal 10	3	3	0
11.	Soal 11	4	4	0
12.	Soal 12	3	3	0
13.	Soal 13	3	3	0
14.	Soal 14	4	3	1
15.	Soal 15	3	3	0
Persentase kesepakatan antar validator		$\frac{13}{15} \times 100\% = 86\%$		2

(Sumber, Lampiran 17 halaman 167)

Berdasarkan Tabel 4.18, menunjukkan bahwa rata-rata reliabilitas antar-rater memperoleh skor sebesar 0,86. Hal ini berarti data yang reliabel menurut Interpretasi of Cohen's Kappa berada di antara 64 – 81% artinya reliabilitas antar rater hanya pada tahap konsistensi kuat antara penilai terhadap soal yang telah dibuat. Reliabilitas menunjukkan bahwa tidak terdapat perbedaan yang signifikan terhadap penilaian antarrater. Dengan demikian, soal yang telah dibuat secara teori dikatakan valid dan reliabel sehingga dapat digunakan untuk *posttest*.

3) Uji Validitas Soal

Uji validitas digunakan untuk mengetahui valid tidaknya soal tersebut. Soal yang tidak valid akan dibuang dan soal yang valid akan digunakan sebagai soal posttest pada kelas kontrol dan kelas eksperimen. Berdasarkan uji coba soal yang telah dilaksanakan pada peserta didik kelas IV SD Negeri 05 Kota Bengkulu dengan jumlah peserta uji coba, $n = 20$ dan taraf signifikan 5% diperoleh $r_{\text{tabel}} = 0,602$. Jadi, item soal dikatakan valid jika $r_{\text{hitung}} > r_{\text{tabel}}$. Maka diperoleh hasil sebagai berikut:

Tabel 4.19 Uji Validitas Soal

No.	Butir Item	Mt	Mp	St	p	q	Uji Validitas	t-tabel	Hasil
1.	1	8,40	11,11	3,87	0,45	0,545	0,634	0,602	Valid
2.	2	8,40	9,28	3,87	0,91	0,091	0,681	0,602	Valid
3.	3	8,40	9,28	3,87	0,91	0,091	0,681	0,602	Valid
4.	4	8,40	10,06	3,87	0,82	0,182	0,860	0,602	Valid
5.	5	8,40	10,79	3,87	0,73	0,273	0,943	0,602	Valid
6.	6	8,40	11,20	3,87	0,64	0,364	0,418	0,602	Tidak Valid
7.	7	8,40	10,92	3,87	0,64	0,364	0,797	0,602	Valid
8.	8	8,40	9,00	3,87	0,82	0,182	0,078	0,602	Tidak Valid
9.	9	8,40	10,83	3,87	0,64	0,364	0,771	0,602	Valid
10.	10	8,40	11,20	3,87	0,73	0,273	0,418	0,602	Tidak Valid
11.	11	8,40	10,06	3,87	0,82	0,182	0,860	0,602	Valid
12.	12	8,40	10,92	3,87	0,64	0,364	0,890	0,602	Valid
13.	13	8,40	10,80	3,87	0,82	0,182	0,358	0,602	Tidak Valid
14.	14	8,40	10,06	3,87	0,82	0,182	0,860	0,602	Valid
15.	15	8,40	7,40	3,87	0,91	0,091	-0,149	0,602	Tidak Valid

(Sumber, Lampiran 18 halaman 175)

Berdasarkan Tabel 4.19 korelasi r_{pbi} tertinggi (0,943) dan r_{pbi} terendah (-0,149) namun koef $r_{\text{pbi}} < r_{\text{tabel}}$ (0,602) adalah pada butir soal nomor 6 (0,418), nomor 8 (0,078), nomor 10 (0,418), nomor 13 (358) dan nomor 15 (-0,149). Dengan demikian korelasi butir soal termasuk dalam kategori tidak valid. Soal yang tidak valid tidak digunakan karena item soal tersebut tidak dapat digunakan untuk

mengukur hasil belajar siswa, sehingga tidak dapat diujikan. Butir soal yang dinyatakan tidak valid adalah nomor 6, 8, 10, 13 dan 15.

4) Kesepakatan Penilai

Setelah butir-butir soal dilakukan uji validitas selanjutnya butir soal diujikan reliabilitasnya. Tujuan dari pengujian reliabilitasnya adalah untuk mengetahui konsistensi tes sebagai alat ukur, sehingga instrumen dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpulan data. Koefisien reliabel soal yang diuji coba, diperoleh 0,953. **(Sumber lampiran 18 halaman 175)**

Instrumen tes dapat digunakan sebagai instrumen peneliti jika kriteria jika $r_{11} > r_{tabel}$ pada taraf signifikan 0,05. Karena $r_{11} (0,953) > r_{tabel} (0,602)$, butir soal yang telah diuji validitas butir soal dapat dikategorikan reliabel.

5) Taraf Kesukaran

Uji tingkat kesukaran pada penelitian ini dilakukan untuk mengkaji soal- soal tes berdasarkan tingkat kesulitannya apakah soal tersebut dikategorikan sukar, sedang, dan mudah. Adapun analisis tingkat kesukaran instrument soal dapat dilihat pada tabel pada Tabel 4.20.

Tabel 4.20 Taraf Kesukaran Soal

No.	Butir Item	ΣB	ΣP	TK	Kategori
1.	1	2	20	0,10	Sedang
2.	2	4	20	0,20	Mudah
3.	3	6	20	0,30	Mudah
4.	4	8	20	0,40	Mudah
5.	5	10	20	0,50	Sedang
6.	7	14	20	0,70	Sedang
7.	9	18	20	0,90	Sedang
8.	11	22	20	1,10	Sedang
9.	12	24	20	1,20	Sedang
10.	14	28	20	1,40	Mudah

(Sumber, Lampiran 19 halaman 177)

Berdasarkan Tabel 4.20 penghitungan uji tingkat kesukaran 10 butir soal pilihan ganda diperoleh 6 soal berkriteria sedang yaitu nomor 1, 5, 6, 7, 8 dan 9 dan 4 soal yang berkriteria mudah yaitu nomor 2, 3, 4 dan 10. Pada soal yang berkriteria mudah akan dibuat soal dan jawaban pengecoh. Berdasarkan dari hasil analisis butir soal tersebut, maka diperlukan adanya tindak lanjut agar butir soal yang digunakan selanjutnya bisa mendekati proporsional yaitu untuk butir soal yang termasuk dalam kategori sedang dan mudah yaitu sesuai hasil analisis menunjukkan drajat kesukarannya sedang dan mudah dapat digunakan sebagai instrumen test yang terpenting masih sesuai materi yang diberikan. Jadi soal-soal tersebut bisa langsung digunakan yang nantinya akan diujikan ke peserta didik.

6) Uji Daya Beda

Uji daya beda merupakan uji tingkat kemampuan instrumen untuk membedakan peserta didik yang berkemampuan rendah. Uji daya pembeda yang akan digunakan di hitung dengan *Microsoft Excel*. Klasifikasi daya pembeda soal disajikan pada Tabel 4.21.

Tabel 4.21 Uji Daya Beda Soal

No.	JBA/JA	JBB/JB	D	Kategori
1.	0,4	0,2	0,20	Cukup
2.	0,5	0,15	0,35	Cukup
3.	0,4	0,2	0,20	Cukup
4.	0,5	0,3	0,20	Cukup
5.	0,5	0,25	0,25	Cukup
6.	0,45	0,25	0,20	Cukup
7.	0,45	0,2	0,25	Cukup
8.	0,5	0,25	0,25	Cukup
9.	0,5	0,25	0,25	Cukup
10.	0,5	0,3	0,20	Cukup

(Sumber, Lampiran 20 halaman 179)

Pada analisis butir soal pilihan ganda dari segi daya pembeda ini dilakukan seluruh soal yang akan diujikan yaitu sebanyak 10 soal. Dari 10 soal butir soal pilihan ganda yang diujikan terdapat sebanyak 10 butir soal dalam kategori cukup yaitu pada butir 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9 dan 10. Untuk soal yang memiliki soal daya beda yang cukup berarti soal tersebut dapat diterima artinya soal tersebut mempunyai kemampuan untuk membedakan antara peserta didik yang sudah paham dan belum terkait materi yang diujikan.

3. Respon Pengguna terhadap Bahan Ajar Komik Berbasis Cerita Rakyat Bengkulu

Pada tahap keempat *Implementation* (Penerapan). Pada tahap ini bahan ajar komik berbasis cerita rakyat Bengkulu diterapkan di kelas eksperimen dan ditanggapi oleh pengguna baik guru maupun peserta didik.

a. Tahap Implementasi (*Implementation*)

Pada tahap ke empat *Implementation* (Penerapan). Pada tahap ini bahan ajar komik berbasis cerita rakyat Bengkulu di terapkan di kelas eksperimen dan ditanggapi oleh pengguna baik guru maupun siswa. Perbaikan yang dilakukan yaitu berdasarkan pada masukan yang diperoleh dari wawancara kepada guru kelas IV dan angket respon yang diberikan kepada peserta didik. Tujuan dari ini yaitu agar bahan ajar komik berbasis cerita rakyat Bengkulu yang dikembangkan benar-benar sesuai serta dapat digunakan pada pelajaran Bahasa Indonesia khususnya cerita rakyat Bengkulu menggunakan komik.

a. Hasil Respon Guru

Data Respon guru diperoleh melalui angket 2 orang guru kelas IV A (Ibu ANA) dan Kelas IV B (bapak TP) SD Negeri 17 Kota Bengkulu.

Pertanyaan pada angket mengacu pada enam aspek yaitu aspek kualitas tampilan gambar, komposisi warna, penyajian teks narasi, format dan *layout*, keterbacaan teks dan penyajian materi. Hasil dari angket dengan guru tersebut diperoleh kesimpulan bahwa bahan ajar komik berbasis cerita rakyat Bengkulu sebagai penguatan literasi budaya praktis digunakan dan diterapkan dilapangan.

(Sumber, Lampiran 21 halaman 181)

Berdasarkan tabel 4.22 diatas, tanggapan guru memberikan penilaian terhadap bahan ajar komik berbasis cerita rakyat mendapat skor rata-rata 87,5% dengan kategori sangat baik.

b. Hasil Respon Peserta Didik

Selain tanggapan guru diperoleh juga tanggapan siswa. Data tanggapan siswa diperoleh dari seluruh peserta didik yang berada di kelas eksperimen sebanyak 20 peserta didik. Hasil tanggapan atau respon peserta didik dapat dilihat pada Tabel 4.22.

Tabel 4.22 Hasil Respon Peserta Didik

No.	Pertanyaan	YA	TIDAK
1.	Saya senang belajar bahasa Indonesia materi cerita rakyat dengan menggunakan komik.	√	
2.	Saya tertarik belajar bahasa Indonesia materi cerita rakyat dengan menggunakan komik.	√	
3.	Saya merasa bosan belajar bahasa Indonesia materi cerita rakyat dengan menggunakan komik.		√
4.	Saya lebih berkonsentrasi belajar bahasa Indonesia materi cerita rakyat dengan menggunakan komik.	√	
5.	Saya lebih bersemangat belajar bahasa Indonesia materi cerita rakyat dengan menggunakan komik.	√	
6.	Saya membaca komik berbasis cerita dengan sungguh-sungguh	√	
7.	Saya merasa kesulitan belajar bahasa Indonesia materi cerita rakyat dengan menggunakan komik.		√
8.	Pelajaran bahasa Indonesia materi cerita rakyat lebih menarik ketika menggunakan komik.	√	

Lanjutan Tabel 4.22

9.	Saya dapat mengetahui tema, latar, amanat, tokoh, dan alur pada materi cerita rakyat dengan menggunakan komik.	√	
10.	Saya lebih mudah memahami pelajaran bahasa Indonesia materi cerita rakyat dengan menggunakan komik.	√	

(Sumber, Lampiran 22 halaman 187)

Berdasarkan data pada Tabel 4.22, dapat disimpulkan bahwa bahan ajar komik berbasis cerita rakyat Bengkulu dikategorikan sangat baik.

4. Deskripsi Profil Hasil Belajar Peserta Didik Setelah Menggunakan Bahan Ajar Komik Berbasis Cerita Rakyat Bengkulu sebagai Penguatan Literasi Budaya

Hasil belajar yang diperoleh dari peserta didik digunakan peneliti untuk mengetahui keefektifan bahan ajar komik berbasis cerita rakyat Bengkulu sebagai penguatan literasi budaya. Hasil belajar peserta didik diperoleh dari nilai *posttest* pada tahap uji coba produk. Nilai diperoleh setelah peserta didik selesai melakukan pembelajaran menggunakan bahan ajar komik berbasis cerita rakyat Bengkulu sebagai penguatan literasi budaya. Nilai *posttest* ditampilkan dalam tabel berikut:

Tabel 4.23 Nilai *Posttest*

No.	Kelas Eksperimen	<i>Posttest</i>
1.	S1	90
2.	S2	80
3.	S3	80
4.	S4	80
5.	S5	80
6.	S6	90
7.	S7	60
8.	S8	60
9.	S9	80
10.	S10	90
11.	S11	100
12.	S12	70
13.	S13	100
14.	S14	80
15.	S15	70

Lanjutan Tabel 4.23 Nilai *Posttest*

No.	Kelas Eksperimen	<i>Posttest</i>
16.	S16	80
17.	S17	90
18.	S18	70
19.	S19	80
20.	S20	100
Rata-Rata		81,5

(Sumber, Lampiran 24 halaman 191)

Berdasarkan tabel 4.23 nilai *posttest* peserta didik kelas IV SD Negeri 17 Kota Bengkulu memiliki rata-rata 81,5 dengan nilai tertinggi 100 dan nilai terendah 60. Hasil analisis hasil belajar peserta didik dapat dilihat pada tabel 4.24.

Tabel 4.24 Analisis Hasil Belajar

No.	Aspek yang Dianalisis	Nilai
1.	Nilai Tertinggi	100
2.	Nilai Terendah	60
3.	Mean	81,5
4.	Modus	80
5.	Median	80
6.	KKM	75

Berdasarkan Tabel 4.24 menunjukkan bahwa rata-rata hasil belajar peserta didik adalah 81,5 nilai tertinggi 100 dan nilai terendah 60. Hal ini menunjukkan bahwa secara klasikal hasil belajar peserta didik di atas KKM telah tercapai. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan bahan ajar komik berbasis cerita rakyat Bengkulu memberikan dampak positif kepada peserta didik terhadap penguatan literasi budaya.

B. Pembahasan

1. Pengembangan Bahan Ajar Komik Berbasis Cerita Rakyat Daerah Bengkulu sebagai Penguatan Literasi Budaya

Produk yang dihasilkan pada penelitian dan pengembangan ini berupa bahan ajar komik berbasis cerita rakyat daerah Bengkulu untuk kelas IV semester 2

Sekolah Dasar, materi Cerita Fiksi Tema 8 (Daerah Tempat Tinggalku), Subtema 1 (Lingkungan Tempat Tinggalku). Pada KD 3.4 Mencermati tokoh-tokoh yang yang terdapat pada teks fiksi dan KD 4.9 Menyampaikan hasil identifikasi tokoh-tokoh yang terdapat pada teks fiksi secara lisan, tulis, dan visual. Bahan ajar komik berbasis cerita rakyat daerah Bengkulu dikembangkan sebagai penguatan literasi budaya.

Bahan ajar yang dikembangkan disusun secara sistematis, operasional dan terarah sesuai dengan karakteristik pembelajaran Bahasa Indonesia itu sendiri, selain itu bahan ajar dikembangkan sebagai penguatan literasi budaya dimana peserta didik sesuai dengan tingkat pengetahuannya dapat belajar secara aktif dan

berpikir kritis untuk mengetahui cerita rakyat yang ada di daerahnya sebagai warisan budaya lokal. Menurut Waraulia (2020: 5-6), bahan ajar memiliki sifat unik yang dapat digunakan dikalangan tertentu pada proses pembelajaran. Hal ini sejalan dengan penelitian Desyandri, dkk (2019: 19) bahwa bahan ajar dikatakan praktis apabila dapat memudahkan guru dalam mengajar dan mudah dipahami peserta didik. Dari pendapat di atas disimpulkan bahwa bahan ajar yang disusun atau dirancang untuk mencapai tujuan akhir pembelajaran yang dapat membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran dan mudah dipahami oleh peserta didik.

Dalam penelitian ini yang memfasilitasi peserta didik mencari, menyelidiki secara sistematis, kritis dan logis adalah dengan adanya contoh cerita rakyat daerah Bengkulu. Pemberian contoh cerita rakyat melalui bahan ajar komik adalah sebagai salah satu fungsi bahan ajar. Menurut penelitian yang dilakukan Wulandari, Utamingsih, Kanzunnudin, M. (2020), penanaman nilai-nilai luhur budaya daerah sangat penting. Pembelajaran yang berbasis kearifal lokal akan lebih kontekstual

dan bermakna. Sejalan dengan penelitian Tohani, Yanti & Suharta (2019: 60) bahwa budaya praktis yang muncul di masyarakat semakin mengikis nilai-nilai budaya lokal. Setelah dilakukan pembelajaran menggunakan bahan ajar komik berbasis cerita rakyat Bengkulu sebagai penguatan literasi budaya peserta didik dapat mengetahui adanya cerita rakyat yang berasal dari daerah Bengkulu.

Selain itu bahan ajar yang dikembangkan juga mengaitkan dengan lingkungan sekitar peserta didik, khususnya dalam ranah kebudayaan. Pembelajaran yang mengaitkan dengan kehidupan sehari-hari akan membuat pembelajaran lebih bermakna. Peserta didik akan lebih tertarik apabila dalam pembelajaran diajak untuk mempelajari cerita rakyat menggunakan bahan ajar berbasis komik. Selain menuntun peserta didik untuk menemukan pengetahuannya sendiri, peserta didik juga belajar mengenal cerita rakyat sebagai budaya yang ada di Bengkulu.

Pengembangan bahan ajar komik berbasis cerita rakyat daerah Bengkulu dalam pembelajaran Bahasa Indonesia sebagai penguatan literasi budaya menggunakan model pengembangan ADDIE dari Dick and Carry, yaitu model pengembangan yang terdiri dari lima tahapan yang meliputi analisis (*analysis*), desain (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*). Pada tahap analisis (*analysis*) ini dilakukan analisis kurikulum dan analisis kebutuhan. Analisis kurikulum dilakukan melalui dilakukan kajian terhadap kurikulum yang sedang berlaku di sekolah yang menjadi tempat penelitian. Selain itu studi dokumentasi buku cetak Bahasa Indonesia yang ada di sekolah, hal ini dikarenakan guru tidak mempersiapkan bahan ajar dalam proses pembelajaran. Informasi yang telah diperoleh dari tahap pendefinisian peneliti

gunakan sebagai acuan untuk melaksanakan tahap selanjutnya yakni tahap desain (*design*).

Pada tahap desain (*design*) peneliti merancang bahan ajar yang akan dikembangkan. Pada tahap perancangan bahan ajar, peneliti merancang berdasarkan komponen, prinsip dan langkah-langkah penyusunan bahan ajar. Orientasi pada bahan ajar yang dikembangkan dapat menstimulasi siswa untuk belajar secara bertahap, dimana dari *cover* peserta didik sudah dikenalkan dengan cerita rakyat daerah Bengkulu. Selanjutnya orientasi berupa pendahuluan, petunjuk penggunaan serta kompetensi yang akan dicapai dapat membuat peserta didik lebih siap lagi untuk mempelajari materi yang akan diajarkan. Hal ini diperlukan karena pada tahap orientasi berguna untuk membina suasana pembelajaran yang kondusif. Di dalam bahan ajar yang telah dikembangkan mengkondisikan agar siswa siap melaksanakan proses pembelajaran.

2. Kelayakan Bahan Ajar Komik Berbasis Cerita Rakyat Bengkulu sebagai Penguatan Literasi Budaya

Tahap selanjutnya yakni pengembangan (*development*). Dalam tahap pengembangan ini meliputi penilaian validasi ahli. Peneliti membuat instrumen validasi. Penilaian validasi dibuat berdasarkan komponen yang ada dalam bahan ajar dan telah dikonsultasikan ke dosen pembimbing. Berdasarkan hasil yang ditentukan dari validitas dan reliabilitas menunjukkan bahwa kelayakan produk bahan ajar yang dikembangkan secara materi layak. Hal tersebut ditunjukkan karena beberapa indikator berdasarkan hasil validasi telah memperoleh kriteria sangat baik seperti kesesuaian materi dengan Kompetensi Dasar (KD), indikator pembelajaran, dan tujuan pembelajaran. Materi yang disajikan dalam bahan ajar mencakup keakuratan fakta, konsep/prinsip atau keakuratan hukum/teori, pertanyaan yang ada

dalam bahan ajar mengarahkan peserta didik untuk mencapai indikator, bahan ajar yang disusun sistematis dari judul, kompetensi inti, indikator, dan tujuan pembelajaran, terdapat pendukung penyajian bahan ajar berupa kata pengantar, petunjuk penggunaan bahan ajar, daftar isi, dan daftar pustaka. Bahan ajar yang disajikan memberikan kesempatan untuk mengidentifikasi masalah, mengolah data, melakukan pembuktian serta menyimpulkan hasil pembelajaran Bahasa Indonesia materi cerita rakyat Bengkulu sebagai penguatan literasi budaya.

Selanjutnya berdasarkan hasil yang ditentukan dari validitas dan reliabilitas menunjukkan bahwa kelayakan produk bahan ajar yang dikembangkan secara bahasa layak. Hal tersebut ditunjukkan karena beberapa indikator berdasarkan hasil validasi telah memperoleh kriteria sangat baik seperti bahasa yang digunakan lugas dan komunikatif untuk peserta didik kelas IV, kesesuaian dengan perkembangan peserta didik, kesesuaian dengan kaidah bahasa, penggunaan istilah, simbol atau ikon. Hasil ini sudah baik karena memperoleh kriteria sangat valid sehingga bahan ajar komik berbasis cerita rakyat Bengkulu sebagai penguatan literasi budaya dapat digunakan.

Selanjutnya berdasarkan hasil yang ditentukan dari validitas dan reliabilitas menunjukkan bahwa kelayakan produk bahan ajar yang dikembangkan secara desain atau penyajian layak. Hal tersebut ditunjukkan karena beberapa indikator berdasarkan hasil validasi telah memperoleh kriteria sangat valid seperti desain *cover*, desain isi bahan ajar, kelayakan/keterpakaian bahan ajar dan kesesuaian komik dengan materi cerita rakyat, memiliki tampilan yang menarik membuat peserta didik aktif pada proses pembelajaran.

Setelah melakukan validasi serta menganalisis reliabilitas dari penilaian validator, selanjutnya dilakukan pembakuan instrumen soal sebelum memberikan soal kepada peserta didik. Hasil dari pembakuan instrumen soal dari segi validasi soal oleh ahli, reliabilitas antar rater, uji validitas soal, uji reliabilitas soal, taraf kesukaran serta uji daya beda soal memperoleh hasil bahwa soal yang telah dikembangkan dapat digunakan dan diujicobakan ke peserta didik.

3. Respon Pengguna terhadap Bahan Ajar Komik Berbasis Cerita Rakyat Bengkulu sebagai Penguatan Literasi Budaya

Pada tahap ini keterlibatan guru sangat berperan penting terhadap keberhasilan bahan ajar komik berbasis cerita rakyat daerah Bengkulu sebagai penguatan literasi budaya. Pada tahap ke empat *Implemetation* (Penerapan). Pada tahap ini bahan ajar diterapkan di kelas eksperimen dan ditanggapi oleh pengguna baik guru maupun peserta didik. Hasil persentase respon guru memperoleh kriteria sangat baik. Guru 1 memperoleh skor rata-rata 86%. Sedangkan guru 2 memperoleh skor rata-rata 89%. Berdasarkan tanggapan dua orang guru terhadap bahan ajar komik berbasis cerita rakyat Bengkulu sebagai penguatan literasi budaya mendapat skor rata-rata 87,5% dengan kategori sangat baik.

Selain memberi penilaian sesuai dengan aspek yang dinilai dalam angket tanggapan guru, guru juga memberikan catatan, komentar, dan saran tentang bahan ajar komik berbasis cerita rakyat daerah Bengkulu sebagai penguatan literasi budaya. Guru 1 memberikan komentar bahan ajar sangat menarik, layak dan bagus digunakan guna menunjang proses pembelajaran sedangkan guru 2 memberikan komentar bahan ajar sudah bagus untuk digunakan. Berdasarkan hal ini bahan ajar sudah layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

Selain tanggapan guru diperoleh juga tanggapan peserta didik. Data tanggapan peserta didik diperoleh dari seluruh peserta didik yang berada di kelas eksperimen sebanyak 20 peserta didik. Hasil persentase respon pengguna hasil dari 20 respon peserta didik di kelas eksperimen memperoleh kriteria sangat baik. Setelah diberikan bahan ajar dan direspon, mayoritas peserta menjawab “Ya” pada setiap butir indikator desain tampilan, mudah dipahami, komunikatif dan efektif membuat peserta didik senang dan tertarik untuk mempelajari materi cerita rakyat dengan menggunakan komik, membuat peserta didik tidak merasa bosan belajar bahasa Indonesia materi cerita rakyat dengan menggunakan komik, membuat peserta didik lebih berkonsentrasi belajar bahasa Indonesia materi cerita rakyat dengan menggunakan komik, membuat peserta didik lebih bersemangat belajar bahasa Indonesia materi cerita rakyat dengan menggunakan komik, membuat peserta didik membaca komik berbasis cerita dengan sungguh-sungguh, mempermudah peserta didik belajar bahasa Indonesia materi cerita rakyat dengan menggunakan komik, membuat pelajaran bahasa Indonesia materi cerita rakyat lebih menarik ketika menggunakan komik, membuat peserta didik dapat mengetahui tema, latar, amanat, tokoh, dan alur pada materi cerita rakyat dengan menggunakan komik, mempermudah peserta didik memahami pelajaran bahasa Indonesia materi cerita rakyat dengan menggunakan komik. Sedangkan dari ke 20 peserta didik terdapat 2 peserta didik dengan respon merasa bosan belajar bahasa Indonesia materi cerita rakyat dengan menggunakan bahan ajar komik berbasis cerita rakyat daerah Bengkulu sebagai penguatan literasi budaya.

4. Deskripsi Profil Hasil Belajar Peserta Didik setelah Menggunakan Bahan Ajar Komik Berbasis Cerita Rakyat Bengkulu sebagai Penguatan Literasi Budaya

Bahan ajar berbasis lokal menurut Wijiningsih (2017) adalah bahan ajar yang dikembangkan dari kompetensi dasar pada sebuah tema, dihubungkan dengan konteks kehidupan nyata peserta didik dan lingkungannya. Nilai-nilai budaya lokal daerah dimasukkan ke dalam pembelajaran, agar peserta didik dapat belajar sesuai pengalaman yang di dapat sebelumnya pada kehidupan sehari-hari peserta didik.

Profil hasil belajar peserta didik setelah menggunakan bahan ajar komik berbasis cerita rakyat Bengkulu sebagai penguatan literasi budaya dapat diketahui dari hasil nilai *posttest*. Nilai *posttest* didapat peneliti setelah peserta didik melakukan pembelajaran menggunakan bahan ajar komik berbasis cerita rakyat Bengkulu sebagai penguatan literasi budaya. Berdasarkan hasil analisis hasil belajar peserta didik didapati bahwa secara klasikal hasil belajar peserta didik di atas KKM telah tercapai dengan nilai tertinggi 100 dan nilai terendah 60. Nilai mean 81,5, modus 80 dan median 80.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil dan pembahasan dari penelitian ini dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Bahan ajar komik berbasis cerita rakyat Bengkulu dikembangkan sebagai penguatan literasi budaya. Bahan ajar dirancang dan dikembangkan sesuai dengan langkah-langkah.
2. Kelayakan bahan ajar komik berbasis cerita rakyat Bengkulu sebagai penguatan literasi budaya yang telah dikembangkan berdasarkan penilaian dari ketiga validator yaitu ahli materi, ahli bahasa dan ahli desain. Validasi ahli materi mendapatkan hasil dengan kriteria sangat valid. Validasi ahli bahasa pada mendapatkan hasil dengan kriteria sangat valid. Validasi ahli desain mendapatkan nilai dengan kriteria sangat valid.
3. Respon pengguna terhadap bahan ajar komik berbasis cerita rakyat Bengkulu sebagai penguatan literasi budaya respon guru memperoleh hasil dengan kriteria sangat baik. Selain itu data tanggapan peserta didik hasil persentase respon pengguna memperoleh kriteria sangat baik karena peserta didik merasa setelah menggunakan bahan ajar dapat meningkatkan semangat dan pengetahuan, gambar menarik, membuat selalu ingin tahu, giat belajar dan aktif. Berdasarkan hal ini bahan ajar sudah layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran.
4. Profil hasil belajar peserta didik setelah menggunakan bahan ajar komik berbasis cerita rakyat Bengkulu sebagai penguatan literasi budaya yang telah

dikembangkan. Berdasarkan hasil analisis hasil belajar peserta didik didapati bahwa secara klasikal hasil belajar peserta didik di atas KKM telah tercapai dan memberikan dampak positif kepada peserta didik terhadap penguatan literasi budaya.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan bahan ajar, maka peneliti menyarankan hal-hal berikut:

1. Pada saat pengembangan bahan ajar komik berbasis cerita rakyat Bengkulu peneliti mengalami kesulitan dalam menyesuaikan gambar dengan alur cerita dan aplikasi yang digunakan pada saat mendesain gambar.
2. Peneliti lain dapat mengembangkan bahan ajar ini lebih dari satu cerita. Akan tetapi, peneliti selanjutnya juga dapat memperbaharui berbagai aspek, misalnya materi cerita rakyat yang digunakan, sekolah, dan kelas. Sehingga, diharapkan pada penelitian selanjutnya menjadi landasan bagi para peneliti untuk mengangkat cerita rakyat dari Bengkulu.
3. Pada saat penyajian agar penampilan bahan ajar menarik, sebaiknya gunakanlah gambar-gambar yang sesuai dengan perkembangan peserta didik. Warna yang mencolok. Bahasa yang digunakan adalah bahasa yang komunikatif dan kata-kata yang baku.
4. Untuk pengembangan bahan ajar selanjutnya sebaiknya pada evaluasi juga memuat keterampilan.

DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, Y. (2014). *Desain Sistem Pembelajaran dalam Konteks Kurikulum 2013*. Bandung: Revika Aditama.
- Akbar, S. (2013). *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Bandung: Pt Remaja Rosdakarya.
- Amelia, D. J. (2018). Pengembangan Bahan Ajar Cetak dalam Bentuk Komik Untuk Siswa Kelas III Sekolah Dasar. *Jurnal Pemikiran dan Pengembangan Sekolah Dasar (JP2SD)*, 6(2), 136-143.
- Anggara, Y. A., Muktadir, A., & Winarni, E. W. (2021). Pengembangan Bahan Ajar Cerita Rakyat Berbasis Komik untuk Penanaman Kemampuan Literasi Siswa Sekolah Dasar Kabupaten Rejang Lebong. *Jurnal Pembelajaran dan Pengajaran Pendidikan Dasar*, 4(2), 30-42.
- Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Edisi Revisi. PT. Rineka Cipta,
- Danandjaja, J. (1994). *Folklor Indonesia*. Jakarta: Pustaka Utama Grafiti
- _____. (1997). *Folklor Indonesia (Ilmu Gosip, Dongeng, dan lain-lain)*. Jakarta: Pustaka Utama Gratiti.
- Daryanto. (2010). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Gava Media
- Desyandri, D., Muhammadi, M., Mansurdin, M., & Fahmi, R. (2019). Development of integrated thematic teaching material used discovery learning model in grade V elementary school. *Jurnal Konseling Dan Pendidikan*, 7(1), 16-22.
- _____. (2016). *Media Pembelajaran (Edisi ke-2 Revisi)*. Jakarta: Gava Media.
- Gumelar, M.S. (2011). *Cara Membuat Komik*. Jakarta: PT. Indeks.
- Kemendikbud. (2017). Materi Pendukung Literasi Budaya dan Kewargaan. Jakarta
- Kemenristekdikti. (2021). Modul Literasi Budaya dan Kewargaan di Sekolah Dasar. Jakarta
- Kustandi, C. & Darmawan, D. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Jakarta: Kencana
- Laksmi, N. L. P. A., & Suniasih, N. W. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran E-Comic Berbasis Problem Based Learning Materi Siklus Air pada Muatan IPA. *Jurnal Imiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 5(1), 56-64.
- Lestari, I. (2013). *Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Kompetensi*. Padang: Akademia Permata
- Lestari dan Yudhanegara. (2015). *Penelitian Pendidikan Matematika*. Bandung: PT. Refika Aditama

- Lubis, M. A. (2018). Pengembangan Bahan Ajar Komik untuk Meningkatkan Minat Baca PPKn Siswa Min Ramba Padang Kabupaten Tapanuli Selatan. *Jurnal Tarbiyah*, 25(2).
- McCloud, S. (2008). *Memahami Komik*. Jakarta: KPG (Kepustakaan Populer Gramedia).
- McHugh, M. L. (2012). Interrater reliability: the kappa statistic. *Biochemia medica*, 22(3), 276-282.
- Muktadir, A., & Darmansyah, A. (2021). Pengembangan Bahan Ajar Komik Berbasis Cerita Rakyat Bengkulu di SD. *JPGSD: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 14(2), 153-159.
- Nurdiyantoro, B. (2005). *Sastra Anak*. Yogyakarta: UGM Press
- _____. (2017). *Teori Pengkajian Fiksi*. Yogyakarta. Gajah Mada University Press.
- _____. (2019). *Sastra Anak Pengantar Pemahaman Dunia Anak (Edisi Revisi)*. Yogyakarta: Gajah Mada University Press
- Permendikbud. (2013). Sistem Pendidikan Nasional. Permendikbud No. 20 Tahun 2013. Doi:10.16309/J.Cnki.Issn.10071776.2003.03.004
- Prahana, N.E. (1997). *Cerita Rakyat Dari Bengkulu 2*. Jakarta: Grasindo.
- Prastowo, A. (2011). *Panduan kreatif bahan ajar inovatif*. Yogyakarta: Diva Press.
- Pribadi, B.A. & Putri, D.A.P. (2019). *Pengembangan Bahan Ajar (Edisi 2)*. Banten: Universitas Terbuka
- Prihatini, A. (2015). *Master Bahasa Indonesia*. Bandung: Mizan Media
- Rahmah, M. A. (2022). Pengembangan Komik Literasi Berbasis Educative untuk Kemampuan Konsentrasi Siswa Kelas II Sekolah Dasar. *JLPD: Jurnal Literasi Pendidikan Dasar*, 3(2), 1-11.
- Retnawati, Heri. (2016). *Analisis Kuantitatif Instrumen Penelitian*. Yogyakarta: Parama Publishing.
- Sanjaya, W. (2014). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Santosa, T. A., Razak, A., Lufri, L., Zulyusri, Z., Fradila, E., & Arsih, F. (2021). Meta-Analisis: Pengaruh Bahan Ajar Berbasis Pendekatan STEM Pada Pembelajaran Ekologi. *Journal of Digital Learning and Education*, 1(1), 1-9.
- Sari, Y. (2017). Pengembangan Bahan Ajar Komik Ipa Dengan Penanaman Nilai Budai Pada Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar. *JPsd (Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar)*, 3(2), 129-142.
- Slamet, St. Y. 2007. *Dasar-dasar Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia di Sekolah Dasar*. Surakarta: LPP UNS dan UPT.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. (Bandung: Alfabeta . 2016)

- Sulistiyorini, D. & Andalas, E. F. (2017). *Sastra Lisan: Kajian Teori Dan Penerapannya dalam Penelitian*. Malang: Madani.
- Tarigan, H.G. (2013). *Berbicara sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.
- Tohani, E., Yanti, P., & Suharta, R. B. (2019). Learning process and experiential based cultural literacy education needs. *International Journal of Innovation, Creativity, and Change*, 5(4).
- Yurdayanti, Y., & Nurjanah, N. (2022). Pengembangan Cerita Rakyat Tanjung Tedung Berbasis E-Comic untuk Penanaman Kemampuan Literasi Siswa Kelas Iv Sekolah DASAR. *Sirok Bastra*, 10(1), 71-80.
- Waraulia, A.M. (2020). *Bahan Ajar (Cetakan Pertama)*. Jawa Timur: UNIPMA Press (Anggota IKAPI).
- Wijiningsih, N., Wahjoedi, W., & Sumarmi, S. (2017). Pengembangan bahan ajar tematik berbasis budaya lokal. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan*, 2(8), 1030-1036.
- Winarni, E.W. (2011). *Penelitian Pendidikan*. Bengkulu: Unit Penerbitan FKIP UNIB.
- _____. (2018). *Teori dan Praktik Penelitian Kuantitatif Kualitatif Penelitian Tindakan Kelas (PTK) Research and Development (R&D)*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Wulandari, R., Utaminingsih, S., & Kanzunudin, M. (2020). Development of Class VI Elementary School Thematic Teaching Materials Based Local Wisdom. *Journal of Education Technology*, 4(3), 296-301.

RIWAYAT HIDUP



Peneliti bernama Ogy Agiustora, lahir di Sukarami pada tanggal 28 Agustus 1998. Putra dari pasangan Bapak Herdianto dan Ibu Lidisnadayati. Beragama Islam dan anak kedua dari dua bersaudara. Peneliti bertempat tinggal di Desa Sukarami, Kecamatan Kedurang Ilir, Kabupaten Bengkulu Selatan. Peneliti menempuh pendidikan formal di SD Negeri 73 Bengkulu Selatan dan lulus pada tahun 2011. Kemudian peneliti melanjutkan pendidikan di SMP

Negeri 19 Bengkulu Selatan dan lulus pada tahun 2014. Peneliti kemudian melanjutkan pendidikan Sekolah Menengah Atas di SMA Negeri 2 Bengkulu Selatan dan lulus pada tahun 2017. Pada tahun 2017 peneliti diterima sebagai mahasiswa S-1 PGSD JIP FKIP Universitas Bengkulu melalui jalur SMM PTN-BARAT dan lulus pada tahun 2021. Pada tahun 2021, peneliti melanjutkan pendidikan di Program Studi S-2 Pendidikan Dasar JIP FKIP Universitas Bengkulu, dan pada saat ini peneliti sedang menyusun tesis dengan judul “Pengembangan Bahan Ajar Komik Berbasis Cerita Rakyat Bengkulu sebagai Penguatan Literasi Budaya Siswa Kelas IV Sekolah Dasar”

L

A

M

P

I

R

A

N

Lampiran 1. Surat Izin Penelitian



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,
RISET DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS BENGKULU
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
PROGRAM STUDI MAGISTER PENDIDIKAN DASAR
Jln. W.R. Supratman Kota Bengkulu KodePos 38371A
Telp. 0736-21170, 21186 Faks. 0736-21186
Laman : www.fkip.unib.ac.id e-mail : s2pendas@unib.ac.id

Bengkulu, 09 Maret 2023

Nomor : 065/UN30.7/PP/2023
Hal : Izin Penelitian

Yth. Kepala SDN 17 Kota Bengkulu
Di Tempat

Untuk kelancaran dalam penulisan tesis mahasiswa S2 Pendidikan Dasar, bersama ini kami mohon bantuan Bapak/Ibu untuk dapat memberikan izin penelitian kepada :

Nama : Ogy Agiustora
NPM : A2G021049
Program Studi : Magister Pendidikan Dasar
Tempat Penelitian : SDN 17 Kota Bengkulu
Lama Penelitian : 13 Maret s.d 30 Maret 2023
Judul : Pengembangan Bahan Ajar Komik Berbasis Cerita Rakyat Bengkulu sebagai Penguatan Literasi Budaya Siswa Kelas IV Sekolah Dasar

atas bantuan dan kerja sama yang baik kami ucapkan terima kasih.

Koordinator Program Studi,

Drs. Irwan Koto, M.A., Ph.D.
NIP. 19610401 198603 1 001

Lampiran 2. Surat Izin Diterima Penelitian



SURAT IZIN PENELITIAN

Nomor : 421.2/1148/SDN.17/2023

Yang bertanda tangan dibawah ini :

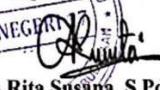
Nama : **Rita Susana, S.Pd**
 NIP : 197001191999092001
 Jabatan : Kepala Sekolah
 Sekolah : SD Negeri 17 Kota Bengkulu

Memberi izin kepada :

Nama : **Ogy Agiustora**
 NPM : A2G021049
 Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Bengkulu

Mahasiswa Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Bengkulu Untuk melaksanakan Penelitian di SD Negeri 17 Kota Bengkulu terhitung tanggal 13 Maret sampai dengan 30 Maret 2023

Demikian surat izin ini dibuat, agar dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Bengkulu, 10 Maret 2023
 Kepala Sekolah

Rita Susana, S.Pd
 NIP. 197001191999092001

Lampiran 3. Surat Keterangan Selesai Penelitian



**PEMERINTAH KOTA BENGKULU
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
SEKOLAH DASAR NEGERI 17 KOTA BENGKULU**

Alamat: Jl. Kalimantan, Kel. Kampung Kelawi, Kec. Sungai Serut Kota Bengkulu Kode Pos 38119

SURAT KETERANGAN TELAH MELAKSANAKAN PENELITIAN
NOMOR: 421.2/ 1153 /SDN 17/2023

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : **Rita Susana, S.Pd.**
NIP : 197001191999092001
Jabatan : Kepala Sekolah SD Negeri 17 Kota Bengkulu

Menyatakan bahwa nama yang tersebut di bawah ini:

Nama : **Ogy Agiustora**
NPM : A2G021049
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Bengkulu

Bahwa nama mahasiswa di atas telah melakukan penelitian di SD Negeri 17 Kota Bengkulu dari tanggal 13 Maret sampai dengan 30 Maret 2023

Demikian surat keterangan ini saya buat dengan sebenarnya, agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Bengkulu, 31 Maret 2023
Kepala SDN 17 Kota Bengkulu



Rita Susana, S.Pd.
NIP: 197001191999092001

Lampiran 4. Instrumen Analisis Kebutuhan Guru

Aspek yang ditanyakan	Ya	Tidak
1. Sekolah sudah menyediakan bahan ajar saat proses pembelajaran?		
2. Kegiatan memahami materi cerita rakyat sudah menggunakan bahan ajar?		
3. Bahan ajar yang digunakan sudah optimal dalam meningkatkan pemahaman cerita rakyat peserta didik?		
4. Peserta didik menyukai bahan ajar yang digunakan pada saat pembelajaran?		
5. Peserta didik antusias dalam mengikuti kegiatan pembelajaran memahami cerita rakyat?		
6. Peserta didik dapat melakukan kegiatan memahami cerita rakyat secara mandiri?		
7. Kegiatan memahami cerita rakyat menggunakan buku dari pemerintah?		
8. Buku cerita rakyat yang tersedia mampu digunakan untuk menunjang kegiatan memahami cerita rakyat oleh peserta didik?		
9. Dalam menggunakan bahan ajar, saya membuatnya secara mandiri?		
10. Dibutuhkan bahan ajar yang dapat meningkatkan pemahaman materi cerita rakyat oleh peserta didik?		

Lampiran 5. Instrumen Analisis Kebutuhan Peserta Didik

Aspek yang ditanyakan	Ya	Tidak
1. Apakah kamu suka dengan adanya alat bantu (bahan ajar) untuk belajar?		
2. Apakah kamu suka alat bantu (bahan ajar) yang mudah dibawa kemana-mana?		
3. Apakah kamu suka alat bantu (bahan ajar) yang bergambar?		
4. Apakah kamu suka alat bantu (bahan ajar) yang menarik dan mempercepat serta mempermudah kamu dalam memahami materi?		
5. Apakah kamu suka alat bantu (bahan ajar) yang tidak berwarna-warni?		
6. Apakah kamu suka alat bantu (bahan ajar) yang berwarna-warni?		
7. Apakah kamu suka alat bantu (bahan ajar) yang terdapat gambar didalamnya?		
8. Apakah suka alat bantu (bahan ajar) yang terdapat gambar yang lucu?		
9. Apakah kamu suka alat bantu (bahan ajar) dengan banyak tulisannya?		
10. Apakah kamu menyukai alat bantu (bahan ajar) berbentuk buku berukuran besar?		
11. Apakah kamu suka alat bantu (bahan ajar) yang dapat membuat kamu aktif dalam belajar?		
12. Apakah kamu senang belajar Bahasa Indonesia?		
13. Apakah kamu suka materi cerita rakyat?		
14. Ketika kamu belajar materi cerita rakyat, kamu memahami cerita rakyat yang disampaikan?		
15. Apakah kamu suka dengan materi cerita rakyat yang panjang dan penuh dengan tulisan?		
16. Apakah di sekolahmu pada saat belajar cerita rakyat guru menggunakan alat bantu (bahan ajar) pada proses pembelajaran?		
17. Jenis alat bantu (bahan ajar) yang digunakan oleh gurumu yaitu bentuk nyata?		
18. Jenis alat bantu (bahan ajar) yang digunakan oleh gurumu yaitu suara saja?		
19. Apakah di sekolahmu guru menggunakan alat bantu (bahan ajar) untuk materi cerita rakyat yang didalamnya?		
20. Apakah kamu menginginkan alat bantu (bahan ajar) untuk cerita rakyat dengan gambar-gambar berwarna-warni?		

Lampiran 6. Instrumen Validasi Ahli Materi

NO.	KOMPONEN	SKOR				
		1	2	3	4	5
1.	Bahan ajar mencakup KD, indikator, tujuan pembelajaran					
2.	Materi yang disajikan sesuai dengan tuntutan indikator pencapaian tujuan					
3.	Materi pada bahan ajar sesuai dengan tujuan pembelajaran					
4.	Kesesuaian materi dengan kebutuhan peserta didik					
5.	Materi yang disajikan menggunakan budaya lokal					
6.	Materi yang disajikan cerita rakyat daerah Bengkulu					
7.	Materi yang disajikan menarik minat peserta didik					
8.	Kesesuaian cerita dengan karakteristik peserta didik					
9.	Alur cerita yang disajikan runtut					
10.	Kesesuain pesan moral pada cerita dengan peserta didik					
	Jumlah Skor Perolehan					
	$v = \frac{\text{total skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimum}} \times 100\%$					
	Skor Rata-Rata					

Lampiran 7. Instrumen Validasi Ahli Bahasa

No.	KOMPONEN	SKOR				
		1	2	3	4	5
1.	Konsisten dalam penggunaan istilah					
2.	Konsisten dalam penggunaan simbol					
3.	Konsisten dalam penggunaan nama tokoh					
4.	Konsistensi dengan alur cerita					
5.	Ketepatan pemilihan bahasa					
6.	Kesesuaian bahasa yang digunakan dengan karakteristik peserta didik					
7.	Kesesuaian bahasa dengan kaidah bahasa Indonesia yang baik dan benar					
8.	Kalimat yang digunakan komunikatif					
9.	Kalimat yang digunakan pada cerita jelas/lugas					
10.	Kalimat yang digunakan mudah dipahami					
	Jumlah Skor Perolehan					
	$v = \frac{\text{total skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimum}} \times 100\%$					
	Skor Rata-Rata					

Lampiran 8. Instrumen Validasi Ahli Desain

No.	ASPEK YANG DIEVALUASI	SKOR				
		1	2	3	4	5
Desain Cover/Sampul						
1.	Kemenarikan desain <i>cover/sampul</i> bahan ajar komik					
2.	Kelengkapan identitas bahan ajar komik					
3.	Kejelasan judul bahan ajar komik					
4.	Ketepatan pemilihan jenis huruf (<i>font</i>) pada <i>cover</i>					
5.	Kesesuaian ilustrasi pada <i>cover</i>					
6.	Keseimbangan warna pada <i>cover</i>					
7.	Keharmonisan unsur tata letak pada <i>cover</i>					
Isi Bahan Ajar Komik						
8.	Keseimbangan warna					
9.	Ketepatan pemilihan jenis huruf (<i>font</i>)					
10.	Kekontrasan warna huruf teks dengan <i>background</i> pada balon kata					
11.	Kemenarikan warna huruf teks dengan <i>background</i> teks					
12.	Kesesuaian penggunaan warna dengan karakteristik siswa					
13.	Kesesuaian ukuran huruf yang digunakan					
14.	Kesesuaian ilustrasi/gambar dengan isi cerita					
Kelayakan/Keterpakaian Bahan Ajar						
15.	Bahan ajar mudah digunakan					
16.	Bahan ajar memfasilitasi peserta didik					
Kesesuaian Komik dengan Materi Cerita Rakyat						
17.	Menarik perhatian peserta didik					
18.	Cerita rakyat disajikan jelas					
	Jumlah Skor Perolehan					
	$v = \frac{\text{total skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimum}} \times 100\%$					
	Skor Rata-Rata					

Lampiran 9. Instrumen Respon Guru

Aspek yang diamati	Indikator	Skor				
		1	2	3	4	5
Kualitas tampilan gambar	1. Tampilan gambar ilustrasi dalam komik memudahkan peserta didik untuk memahami materi.					
	2. Kesesuaian gambar ilustrasi dengan materi cerita rakyat.					
	3. Tampilan gambar ilustrasi cerita menarik untuk peserta didik.					
	4. Tampilan gambar ilustrasi membantu peserta didik untuk memahami cerita rakyat.					
Komposisi Warna	5. Tampilan komposisi warna yang digunakan menarik untuk peserta didik kelas IV Sekolah Dasar.					
	6. Komposisi warna yang digunakan tidak mengganggu keterbacaan teks.					
Penyajian teks narasi	7. Bahasa yang digunakan mudah dipahami oleh peserta didik.					
Format dan <i>Layout</i>	8. Secara keseluruhan tampilan bahan ajar komik berbasis cerita rakyat Bengkulu sebagai penguatan literasi budaya memiliki daya tarik bagi peserta didik.					
	9. Sampul Cerita Rakyat menarik bagi peserta didik.					
	10. Ukuran bahan ajar komik berbasis cerita rakyat Bengkulu sebagai penguatan literasi budaya tepat untuk digunakan dalam pembelajaran di kelas IV Sekolah Dasar.					
Keterbacaan Teks	11. Teks yang disajikan mudah terbaca oleh peserta didik.					
	12. Materi mudah dipahami oleh peserta didik karena teks yang mudah terbaca.					
Penyajian Materi	13. Penyajian materi disusun sangat runtut sehingga mudah dipahami.					
	Jumlah Skor Perolehan					
	$v = \frac{\text{total skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimum}} \times 100\%$					
	Rata-Rata					

Lampiran 10. Instrumen Respon Peserta Didik

No.	Pertanyaan	YA	TIDAK
1.	Saya senang belajar bahasa Indonesia materi cerita rakyat dengan menggunakan komik.		
2.	Saya tertarik belajar bahasa Indonesia materi cerita rakyat dengan menggunakan komik.		
3.	Saya merasa bosan belajar bahasa Indonesia materi cerita rakyat dengan menggunakan komik.		
4.	Saya lebih berkonsentrasi belajar bahasa Indonesia materi cerita rakyat dengan menggunakan komik.		
5.	Saya lebih bersemangat belajar bahasa Indonesia materi cerita rakyat dengan menggunakan komik.		
6.	Saya membaca komik berbasis cerita dengan sungguh-sungguh		
7.	Saya merasa kesulitan belajar bahasa Indonesia materi cerita rakyat dengan menggunakan komik.		
8.	Pelajaran bahasa Indonesia materi cerita rakyat lebih menarik ketika menggunakan komik.		
9.	Saya dapat mengetahui tema, latar, amanat, tokoh, dan alur pada materi cerita rakyat dengan menggunakan komik.		
10.	Saya lebih mudah memahami pelajaran bahasa Indonesia materi cerita rakyat dengan menggunakan komik.		

Lampiran 11. Angket Analisis Kebutuhan Guru

Guru 1

Pengembangan Bahan Ajar Komik Berbasis Cerita Rakyat Bengkulu sebagai Penguatan Literasi Budaya Siswa Kelas IV Sekolah Dasar

A. Kata Pengantar

Angket ini digunakan untuk memperoleh kebutuhan guru dalam kegiatan pembelajaran memahami cerita rakyat kelas IV, oleh karena itu guru diharapkan dapat mengisi angket ini dengan jujur sesuai dengan apa yang dirasakan. Atas bantuannya saya ucapkan terimakasih.

B. Pentunjuk Pengisian

1. Angket ini digunakan untuk mengetahui kebutuhan perangkat pembelajaran memahami cerita rakyat kelas IV berdasarkan sudut pandang Bapak/Ibu.
2. Dimohon Bapak/Ibu memberikan penilaian dan pendapatnya pada setiap kriteria dengan memberikan tanda check (✓) pada pilihan jawaban yang telah disediakan.

C. Identitas

Nama : TRIAJI PRASETIO, S.Pd
 SD : SD NEGERI 17 KOTA BENGKULU
 Hari/Tanggal :

D. Pertanyaan-Pertanyaan

Aspek yang ditanyakan	Ya	Tidak
1. Sekolah sudah menyediakan bahan ajar saat proses pembelajaran?	✓	
2. Kegiatan memahami materi cerita rakyat sudah menggunakan bahan ajar?	✓	
3. Bahan ajar yang digunakan sudah optimal dalam meningkatkan pemahaman cerita rakyat peserta didik?		✓
4. Peserta didik menyukai bahan ajar yang digunakan pada saat pembelajaran?		✓
5. Peserta didik antusias dalam mengikuti kegiatan pembelajaran memahami cerita rakyat?	✓	
6. Peserta didik dapat melakukan kegiatan memahami cerita rakyat secara mandiri?		✓
7. Kegiatan memahami cerita rakyat menggunakan buku dari pemerintah?		
8. Buku cerita rakyat yang tersedia mampu digunakan untuk menunjang kegiatan memahami cerita rakyat oleh peserta didik?	✓	
9. Dalam menggunakan bahan ajar, saya membuatnya secara mandiri?		✓
10. Dibutuhkan bahan ajar yang dapat meningkatkan pemahaman materi cerita rakyat oleh peserta didik?	✓	

Komentar/Saran:

Ketersediaan bahan ajar pada materi cerita rakyat khususnya cerita rakyat Bengkulu masih sangat kurang.

Bengkulu, 2023

Narasumber



Triaji PRASETIO, S.Pd

Guru 2

Pengembangan Bahan Ajar Komik Berbasis Cerita Rakyat Bengkulu sebagai Penguatan Literasi Budaya Siswa Kelas IV Sekolah Dasar

A. Kata Pengantar

Angket ini digunakan untuk memperoleh kebutuhan guru dalam kegiatan pembelajaran memahami cerita rakyat kelas IV, oleh karena itu guru diharapkan dapat mengisi angket ini dengan jujur sesuai dengan apa yang dirasakan. Atas bantuannya saya ucapkan terimakasih.

B. Pentunjuk Pengisian

1. Angket ini digunakan untuk mengetahui kebutuhan perangkat pembelajaran memahami cerita rakyat kelas IV berdasarkan sudut pandang Bapak/Ibu.
2. Dimohon Bapak/Ibu memberikan penilaian dan pendapatnya pada setiap kriteria dengan memberikan tanda check (✓) pada pilihan jawaban yang telah disediakan.

C. Identitas

Nama : Aulia Nuur Asiyah, S.Pd

SD : Negeri 17 kota Bengkulu

Hari/Tanggal :

D. Pertanyaan-Pertanyaan

Aspek yang ditanyakan	Ya	Tidak
1. Sekolah sudah menyediakan bahan ajar saat proses pembelajaran?	✓	
2. Kegiatan memahami materi cerita rakyat sudah menggunakan bahan ajar?	✓	
3. Bahan ajar yang digunakan sudah optimal dalam meningkatkan pemahaman cerita rakyat peserta didik?		✓
4. Peserta didik menyukai bahan ajar yang digunakan pada saat pembelajaran?		✓
5. Peserta didik antusias dalam mengikuti kegiatan pembelajaran memahami cerita rakyat?	✓	
6. Peserta didik dapat melakukan kegiatan memahami cerita rakyat secara mandiri?		✓
7. Kegiatan memahami cerita rakyat menggunakan buku dari pemerintah?	✓	
8. Buku cerita rakyat yang tersedia mampu digunakan untuk menunjang kegiatan memahami cerita rakyat oleh peserta didik?	✓	
9. Dalam menggunakan bahan ajar, saya membuatnya secara mandiri?		✓
10. Dibutuhkan bahan ajar yang dapat meningkatkan pemahaman materi cerita rakyat oleh peserta didik?	✓	

Komentar/Saran:

Cerita rakyat orientasinya masih secara luas
belum tersedia cerita rakyat Bengkulu.

Bengkulu, 2023

Narasumber



Aulia Muur Asiyah, S.Pd.

Lampiran 12. Angket Analisis Kebutuhan Peserta Didik

Pengembangan Bahan Ajar Komik Berbasis Cerita Rakyat Bengkulu sebagai Penguatan Literasi Budaya Siswa Kelas IV Sekolah Dasar

A. Kata Pengantar

Angket ini digunakan untuk memperoleh kebutuhan peserta didik dalam pembelajaran, oleh karena itu Peserta didik diharapkan dapat mengisi angket ini dengan jujur sesuai dengan apa yang dirasakan. Atas bantuannya, saya ucapkan terimakasih.

B. Petunjuk

1. Berdoalah terlebih dahulu sebelum mengerjakan
2. Tulislah nama lengkap dan kelas pada tempat yang telah disediakan
3. Bacalah pertanyaan dengan cermat dan teliti
4. Berilah tanda check (✓) pada pilihan YA atau TIDAK yang menurut kalian sesuai dengan yang kalian rasakan

C. Identitas

Nama : Reyfan Fernandez
Kelas : 4B

D. Pertanyaan-pertanyaan

Aspek yang ditanyakan	Ya	Tidak
1. Apakah kamu suka dengan adanya alat bantu (bahan ajar) untuk belajar?	✓	
2. Apakah kamu suka alat bantu (bahan ajar) yang mudah dibawa kemana-mana?		✓
3. Apakah kamu suka alat bantu (bahan ajar) yang bergambar?	✓	
4. Apakah kamu suka alat bantu (bahan ajar) yang menarik dan mempercepat serta mempermudah kamu dalam memahami materi?	✓	
5. Apakah kamu suka alat bantu (bahan ajar) yang tidak berwarna-warni?	✓	
6. Apakah kamu suka alat bantu (bahan ajar) yang berwarna-warni?	✓	
7. Apakah kamu suka alat bantu (bahan ajar) yang terdapat gambar didalamnya?		✓
8. Apakah suka alat bantu (bahan ajar) yang terdapat gambar yang lucu?	✓	
9. Apakah kamu suka alat bantu (bahan ajar) dengan banyak tulisannya?	✓	
10. Apakah kamu menyukai alat bantu (bahan ajar)	✓	

berbentuk buku berukuran besar?		✓
11. Apakah kamu suka alat bantu (bahan ajar) yang dapat membuat kamu aktif dalam belajar?	✓	
12. Apakah kamu senang belajar Bahasa Indonesia?	✓	
13. Apakah kamu suka materi cerita rakyat?	✓	
14. Ketika kamu belajar materi cerita rakyat, kamu memahami cerita rakyat yang disampaikan?	✓	
15. Apakah kamu suka dengan materi cerita rakyat yang panjang dan penuh dengan tulisan?	✓	
16. Apakah di sekolahmu pada saat belajar cerita rakyat guru menggunakan alat bantu (bahan ajar) pada proses pembelajaran?	✓	
17. Jenis alat bantu (bahan ajar) yang digunakan oleh gurumu yaitu bentuk nyata?	✓	
18. Jenis alat bantu (bahan ajar) yang digunakan oleh gurumu yaitu suara saja?		✓
19. Apakah di sekolahmu guru menggunakan alat bantu (bahan ajar) untuk materi cerita rakyat yang didalamnya?	✓	
20. Apakah kamu menginginkan alat bantu (bahan ajar) untuk cerita rakyat dengan gambar-gambar berwarna-warni?	✓	

Terimakasih ☺

Pengembangan Bahan Ajar Komik Berbasis Cerita Rakyat Bengkulu sebagai Penguatan Literasi Budaya Siswa Kelas IV Sekolah Dasar

A. Kata Pengantar

Angket ini digunakan untuk memperoleh kebutuhan peserta didik dalam pembelajaran, oleh karena itu Peserta didik diharapkan dapat mengisi angket ini dengan jujur sesuai dengan apa yang dirasakan. Atas bantuannya, saya ucapkan terimakasih.

B. Petunjuk

1. Berdoalah terlebih dahulu sebelum mengerjakan
2. Tulislah nama lengkap dan kelas pada tempat yang telah disediakan
3. Bacalah pertanyaan dengan cermat dan teliti
4. Berilah tanda check (√) pada pilihan YA atau TIDAK yang menurut kalian sesuai dengan yang kalian rasakan

C. Identitas

Nama : ZHAMO3 Aditia PRATAMA
Kelas : 4b

D. Pertanyaan-pertanyaan

Aspek yang ditanyakan	Ya	Tidak
1. Apakah kamu suka dengan adanya alat bantu (bahan ajar) untuk belajar?	√	
2. Apakah kamu suka alat bantu (bahan ajar) yang mudah dibawa kemana-mana?	√	
3. Apakah kamu suka alat bantu (bahan ajar) yang bergambar?	√	
4. Apakah kamu suka alat bantu (bahan ajar) yang menarik dan mempercepat serta mempermudah kamu dalam memahami materi?	√	
5. Apakah kamu suka alat bantu (bahan ajar) yang tidak berwarna-warni?		√
6. Apakah kamu suka alat bantu (bahan ajar) yang berwarna-warni?		√
7. Apakah kamu suka alat bantu (bahan ajar) yang terdapat gambar didalamnya?	√	
8. Apakah suka alat bantu (bahan ajar) yang terdapat gambar yang lucu?		√
9. Apakah kamu suka alat bantu (bahan ajar) dengan banyak tulisannya?	√	
10. Apakah kamu menyukai alat bantu (bahan ajar)	√	

berbentuk buku berukuran besar?		
11. Apakah kamu suka alat bantu (bahan ajar) yang dapat membuat kamu aktif dalam belajar?	✓	
12. Apakah kamu senang belajar Bahasa Indonesia?	✓	
13. Apakah kamu suka materi cerita rakyat?	✓	
14. Ketika kamu belajar materi cerita rakyat, kamu memahami cerita rakyat yang disampaikan?	✓	
15. Apakah kamu suka dengan materi cerita rakyat yang panjang dan penuh dengan tulisan?	✓	
16. Apakah di sekolahmu pada saat belajar cerita rakyat guru menggunakan alat bantu (bahan ajar) pada proses pembelajaran?	✓	
17. Jenis alat bantu (bahan ajar) yang digunakan oleh gurumu yaitu bentuk nyata?	✓	
18. Jenis alat bantu (bahan ajar) yang digunakan oleh gurumu yaitu suara saja?	✓	
19. Apakah di sekolahmu guru menggunakan alat bantu (bahan ajar) untuk materi cerita rakyat yang didalamnya?	✓	
20. Apakah kamu menginginkan alat bantu (bahan ajar) untuk cerita rakyat dengan gambar-gambar berwarna-warni?		✓

Terimakasih ©

Lampiran 13. Validasi Ahli Materi

Validator 1 Tahap 1

Pengembangan Bahan Ajar Komik Berbasis Cerita Rakyat Bengkulu sebagai Penguatan Literasi Budaya Siswa Kelas IV Sekolah Dasar

Nama Validator : Papi. Mailan. M.Pd.
 NIP : 19820502009022004
 Instansi : SD Negeri 17 Kota Bengkulu
 Jabatan : Guru Kelas
 Tanggal : 02 Maret 2023

Petunjuk Pengisian:

Berilah penilaian Bapak/Ibu terhadap Komik Pembelajaran yang telah tersedia dengan cara memberi tanda check (✓) pada kolom skor yang disediakan. Deskripsi penilaian dijabarkan sebagai berikut:

- 1 = Sangat Tidak Baik (STB)
- 2 = Tidak Baik (TB)
- 3 = Cukup (C)
- 4 = Baik (B)
- 5 = Sangat Baik (SB)

NO.	KOMPONEN	SKOR				
		1	2	3	4	5
1.	Bahan ajar mencakup KD, indikator, tujuan pembelajaran			✓		
2.	Materi yang disajikan sesuai dengan tuntutan indikator pencapaian tujuan			✓		
3.	Materi pada bahan ajar sesuai dengan tujuan pembelajaran			✓		
4.	Kesesuaian materi dengan kebutuhan peserta didik				✓	
5.	Materi yang disajikan menggunakan budaya lokal				✓	
6.	Materi yang disajikan cerita rakyat daerah Bengkulu					✓
7.	Materi yang disajikan menarik minat peserta didik				✓	
8.	Kesesuaian cerita dengan karakteristik peserta didik				✓	
9.	Alur cerita yang disajikan runtut				✓	
10.	Kesesuaian pesan moral pada cerita dengan peserta didik				✓	

	Jumlah Skor Perolehan	38
$v =$	$\frac{\text{total skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimum}} \times 100\%$	$v = \frac{38}{50} \times 100\% = 76\%$
	Skor Rata-Rata	

Komentar/Saran Perbaikan:

- Perbaiki huruf pada Judul yang kurang huruf n.
- Perbaiki pakaiian pada gambar Putri Serindang Bulan

Berilah tanda check (√)

Belum layak digunakan	<input type="checkbox"/>
Layak digunakan dengan revisi	<input checked="" type="checkbox"/>
Layak digunakan tanpa revisi	<input type="checkbox"/>

Bengkulu, 02 Maret 2023

Validator

Popi. Marlan, M.Pd.
NIP: 198205202009022009.

Validator 2 Tahap 1

Pengembangan Bahan Ajar Komik Berbasis Cerita Rakyat Bengkulu sebagai Penguatan Literasi Budaya Siswa Kelas IV Sekolah Dasar

Nama Validator : *Witri Darlena, M.Pd*
 NIP : *19810813 201101 2 002*
 Instansi : *SDN 5 Kota Bengkulu*
 Jabatan : *Guru Kelas*
 Tanggal : *20 Februari 2023*

Petunjuk Pengisian:

Berilah penilaian Bapak/Ibu terhadap Komik Pembelajaran yang telah tersedia dengan cara memberi tanda check (✓) pada kolom skor yang disediakan. Deskripsi penilaian dijabarkan sebagai berikut:

- 1 = Sangat Tidak Baik (STB)
- 2 = Tidak Baik (TB)
- 3 = Cukup (C)
- 4 = Baik (B)
- 5 = Sangat Baik (SB)

NO.	KOMPONEN	SKOR				
		1	2	3	4	5
1.	Bahan ajar mencakup KD, indikator, tujuan pembelajaran			✓		
2.	Materi yang disajikan sesuai dengan tuntutan indikator pencapaian tujuan			✓		
3.	Materi pada bahan ajar sesuai dengan tujuan pembelajaran			✓		
4.	Kesesuaian materi dengan kebutuhan peserta didik			✓		
5.	Materi yang disajikan menggunakan budaya lokal					✓
6.	Materi yang disajikan cerita rakyat daerah Bengkulu					✓
7.	Materi yang disajikan menarik minat peserta didik			✓		
8.	Kesesuaian cerita dengan karakteristik peserta didik					✓
9.	Alur cerita yang disajikan runtut					✓
10.	Kesesuaian pesan moral pada cerita dengan peserta didik					✓

Jumlah Skor Perolehan	37
$v = \frac{\text{total skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimum}} \times 100\%$	$v = \frac{37}{50} \times 100\% = 74\%$
Skor Rata-Rata	

Komentar/Saran Perbaikan:

- jenis huruf masih monoton.
- Balon kata tidak berfungsi.
- Gambar putri sringlang mukan terlalu terbuka

Perbaiki!

Berilah tanda check (✓)

Belum layak digunakan	<input type="checkbox"/>
Layak digunakan dengan revisi	<input checked="" type="checkbox"/>
Layak digunakan tanpa revisi	<input type="checkbox"/>

Bengkulu, 28 Februari 2023

Validator


Witi Darleha, m. pd

Validator 1 Tahap 2

Pengembangan Bahan Ajar Komik Berbasis Cerita Rakyat Bengkulu sebagai Penguatan Literasi Budaya Siswa Kelas IV Sekolah Dasar

Nama Validator : Povi Mailan M.Pd
 NIP : 19020522 200902 2 001
 Instansi : SD Negeri 17 Kota Bengkulu
 Jabatan : Guru Kelas
 Tanggal : 03 Maret 2023

Petunjuk Pengisian:

Berilah penilaian Bapak/Ibu terhadap Komik Pembelajaran yang telah tersedia dengan cara memberi tanda check (✓) pada kolom skor yang disediakan. Deskripsi penilaian dijabarkan sebagai berikut:

- 1 = Sangat Tidak Baik (STB)
- 2 = Tidak Baik (TB)
- 3 = Cukup (C)
- 4 = Baik (B)
- 5 = Sangat Baik (SB)

NO.	KOMPONEN	SKOR				
		1	2	3	4	5
1.	Bahan ajar mencakup KD, indikator, tujuan pembelajaran					✓
2.	Materi yang disajikan sesuai dengan tuntutan indikator pencapaian tujuan					✓
3.	Materi pada bahan ajar sesuai dengan tujuan pembelajaran				✓	
4.	Kesesuaian materi dengan kebutuhan peserta didik				✓	
5.	Materi yang disajikan menggunakan budaya lokal				✓	
6.	Materi yang disajikan cerita rakyat daerah Bengkulu					✓
7.	Materi yang disajikan menarik minat peserta didik				✓	
8.	Kesesuaian cerita dengan karakteristik peserta didik				✓	
9.	Alur cerita yang disajikan runtut				✓	
10.	Kesesuaian pesan moral pada cerita dengan peserta didik				✓	

Jumlah Skor Perolehan	43
$v = \frac{\text{total skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimum}} \times 100\%$	$v = \frac{43}{50} \times 100\% = 86\%$
Skor Rata-Rata	

Komentar/Saran Perbaikan:

Berilah tanda check (√)

Belum layak digunakan	<input type="checkbox"/>
Layak digunakan dengan revisi	<input type="checkbox"/>
Layak digunakan tanpa revisi	<input checked="" type="checkbox"/>

Bengkulu, 03 Maret 2023

Validator



Popi Marlan, M.Pd.
NIP: 19820520 2009 022004

Validator 2 Tahap 2

Pengembangan Bahan Ajar Komik Berbasis Cerita Rakyat Bengkulu sebagai Penguatan Literasi Budaya Siswa Kelas IV Sekolah Dasar

Nama Validator : Witi Darlena, M.Pd
 NIP : 19810013 201101 2 002
 Instansi : SDN 5 Kota Bengkulu
 Jabatan : Guru Kelas
 Tanggal : 03 Maret 2023

Petunjuk Pengisian:

Berilah penilaian Bapak/Ibu terhadap Komik Pembelajaran yang telah tersedia dengan cara memberi tanda check (✓) pada kolom skor yang disediakan. Deskripsi penilaian dijabarkan sebagai berikut:

- 1 = Sangat Tidak Baik (STB)
- 2 = Tidak Baik (TB)
- 3 = Cukup (C)
- 4 = Baik (B)
- 5 = Sangat Baik (SB)

NO.	KOMPONEN	SKOR				
		1	2	3	4	5
1.	Bahan ajar mencakup KD, indikator, tujuan pembelajaran					✓
2.	Materi yang disajikan sesuai dengan tuntutan indikator pencapaian tujuan				✓	
3.	Materi pada bahan ajar sesuai dengan tujuan pembelajaran				✓	
4.	Kesesuaian materi dengan kebutuhan peserta didik				✓	
5.	Materi yang disajikan menggunakan budaya lokal					✓
6.	Materi yang disajikan cerita rakyat daerah Bengkulu					✓
7.	Materi yang disajikan menarik minat peserta didik					✓
8.	Kesesuaian cerita dengan karakteristik peserta didik				✓	
9.	Alur cerita yang disajikan runtut				✓	
10.	Kesesuaian pesan moral pada cerita dengan peserta didik				✓	

	Jumlah Skor Perolehan	
	<i>total skor yang diperoleh</i>	
$v =$	$\frac{\text{skor maksimum}}{\text{Skor Rata-Rata}} \times 100\%$	

Komentar/Saran Perbaikan:

Berilah tanda check (√)

Belum layak digunakan	<input type="checkbox"/>
Layak digunakan dengan revisi	<input type="checkbox"/>
Layak digunakan tanpa revisi	<input checked="" type="checkbox"/>

Bengkulu, 03 Maret 2023

Validator



.....

Lampiran 14. Validasi Ahli Bahasa

Validator 1 Tahap 1

Pengembangan Bahan Ajar Komik Berbasis Cerita Rakyat Bengkulu sebagai Penguatan Literasi Budaya Siswa Kelas IV Sekolah Dasar

Nama Validator : Agus Joko Purwadi
 Instansi : FKIP UNIB
 Jabatan : Dosen
 Tanggal : 03 Maret 2023

Petunjuk Pengisian:

Berilah penilaian Bapak/Ibu terhadap Komik Pembelajaran yang telah tersedia dengan cara memberi tanda check (✓) pada kolom skor yang disediakan. Deskripsi penilaian dijabarkan sebagai berikut:

- 1 = Sangat Tidak Baik (STB)
- 2 = Tidak Baik (TB)
- 3 = Cukup (C)
- 4 = Baik (B)
- 5 = Sangat Baik (SB)

NO.	KOMPONEN	SKOR				
		1	2	3	4	5
1.	Konsisten dalam penggunaan istilah				✓	
2.	Konsisten dalam penggunaan simbol				✓	
3.	Konsisten dalam penggunaan nama tokoh					✓
4.	Konsistensi dengan alur cerita				✓	✓
5.	Ketepatan pemilihan bahasa				✓	
6.	Kesesuaian bahasa yang digunakan dengan karakteristik peserta didik				✓	
7.	Kesesuaian bahasa dengan kaidah bahasa Indonesia yang baik dan benar				✓	
8.	Kalimat yang digunakan komunikatif				✓	
9.	Kalimat yang digunakan pada cerita jelas/lugas				✓	
10.	Kalimat yang digunakan mudah dipahami				✓	
Jumlah Skor Perolehan		42				

$v = \frac{\text{total skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimum}} \times 100\%$	$v = \frac{42}{58} \times 100\% = 81\%$
Skor Rata-Rata	

Komentar/Saran Perbaikan:

Gambar Putri Srimdang Bulan
Astong diperbaiki

Berilah tanda check (✓)

Belum layak digunakan	
Layak digunakan dengan revisi	✓
Layak digunakan tanpa revisi	

Bengkulu, 03 Maret 2023

Validator

gpm
Rajus Joko Purwadi

Validator 2 Tahap 1

Pengembangan Bahan Ajar Komik Berbasis Cerita Rakyat Bengkulu sebagai Penguatan Literasi Budaya Siswa Kelas IV Sekolah Dasar

Nama Validator : Sely Syahrhani, M.Pd.
 NIP :
 Instansi : SDN 09 Kota Bengkulu
 Jabatan : Guru Kelas
 Tanggal : 06 Maret 2023

Petunjuk Pengisian:

Berilah penilaian Bapak/Ibu terhadap Komik Pembelajaran yang telah tersedia dengan cara memberi tanda check (✓) pada kolom skor yang disediakan. Deskripsi penilaian dijabarkan sebagai berikut:

- 1 = Sangat Tidak Baik (STB)
- 2 = Tidak Baik (TB)
- 3 = Cukup (C)
- 4 = Baik (B)
- 5 = Sangat Baik (SB)

NO.	KOMPONEN	SKOR				
		1	2	3	4	5
1.	Konsisten dalam penggunaan istilah				✓	
2.	Konsisten dalam penggunaan simbol			✓		
3.	Konsisten dalam penggunaan nama tokoh					✓
4.	Konsistensi dengan alur cerita				✓	
5.	Ketepatan pemilihan bahasa			✓		
6.	Kesesuaian bahasa yang digunakan dengan karakteristik peserta didik				✓	
7.	Kesesuaian bahasa dengan kaidah bahasa Indonesia yang baik dan benar			✓		
8.	Kalimat yang digunakan komunikatif				✓	
9.	Kalimat yang digunakan pada cerita jelas/lugas				✓	
10.	Kalimat yang digunakan mudah dipahami				✓	
	Jumlah Skor Perolehan					37
	$v = \frac{\text{total skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimum}} \times 100\%$					$\frac{37}{50} \times 100\% =$
	Skor Rata-Rata					76

Komentar/Saran Perbaikan:

- Pada judul di cover kurang "n" → SEPIDANG.
- Sebaiknya, penggunaan tulisan (huruf) menggunakan huruf besar dan huruf kecil.
- Tanda baca di beberapa kalimat ada yang kurang tepat.
- Perhatikan tanda baca yang ada pada halaman 2.
- Perhatikan beberapa kata yang digunakan, yang mudah dipahami peserta didik.
- Perhatikan percajapan tokoh.
- Perhatikan kalimat pada halaman 3, masih rancuh.
- Bedakan kolom narasi dan kolom percajapan, serta konsisten.

Berilah tanda check (√)

Belum layak digunakan	
Layak digunakan dengan revisi	√
Layak digunakan tanpa revisi	

Bengkulu, 6 Maret 2023

Validator



..... Sely Syahriani, M.Pd.

Validator 1 Tahap 2

Pengembangan Bahan Ajar Komik Berbasis Cerita Rakyat Bengkulu sebagai Penguatan Literasi Budaya Siswa Kelas IV Sekolah Dasar

Nama Validator : *Agus Joto Purwadi*
 NIP : *195908281984031005*
 Instansi : *FKIP UNIB*
 Jabatan : *Dosen*
 Tanggal : *07 Maret 2023*

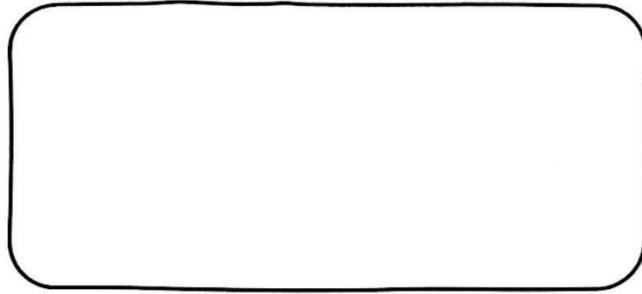
Petunjuk Pengisian:

Berilah penilaian Bapak/Ibu terhadap Komik Pembelajaran yang telah tersedia dengan cara memberi tanda check (✓) pada kolom skor yang disediakan. Deskripsi penilaian dijabarkan sebagai berikut:

- 1 = Sangat Tidak Baik (STB)
- 2 = Tidak Baik (TB)
- 3 = Cukup (C)
- 4 = Baik (B)
- 5 = Sangat Baik (SB)

NO.	KOMPONEN	SKOR				
		1	2	3	4	5
1.	Konsisten dalam penggunaan istilah				✓	
2.	Konsisten dalam penggunaan simbol				✓	
3.	Konsisten dalam penggunaan nama tokoh					✓
4.	Konsistensi dengan alur cerita					✓
5.	Ketepatan pemilihan bahasa				✓	
6.	Kesesuaian bahasa yang digunakan dengan karakteristik peserta didik				✓	
7.	Kesesuaian bahasa dengan kaidah bahasa Indonesia yang baik dan benar				✓	
8.	Kalimat yang digunakan komunikatif					✓
9.	Kalimat yang digunakan pada cerita jelas/lugas					✓
10.	Kalimat yang digunakan mudah dipahami					✓
	Jumlah Skor Perolehan	42				
	$v = \frac{\text{total skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimum}} \times 100\%$	$v = \frac{42}{50} \times 100\% = 84\%$				
	Skor Rata-Rata					

Komentar/Saran Perbaikan:

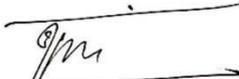


Berilah tanda check (√)

Belum layak digunakan	<input type="checkbox"/>
Layak digunakan dengan revisi	<input type="checkbox"/>
Layak digunakan tanpa revisi	<input checked="" type="checkbox"/>

Bengkulu, 07 Maret 2023

Validator


Agus Joko Purwadi

Validator 2 Tahap 2

Pengembangan Bahan Ajar Komik Berbasis Cerita Rakyat Bengkulu sebagai Penguatan Literasi Budaya Siswa Kelas IV Sekolah Dasar

Nama Validator : Sely Syahrhani, M.Pd.

NIP :

Instansi : SDN 09 Kota Bengkulu

Jabatan : Guru Kelas

Tanggal : 8 Mei 2023

Petunjuk Pengisian:

Berilah penilaian Bapak/Ibu terhadap Komik Pembelajaran yang telah tersedia dengan cara memberi tanda check (√) pada kolom skor yang disediakan. Deskripsi penilaian dijabarkan sebagai berikut:

1 = Sangat Tidak Baik (STB)

2 = Tidak Baik (TB)

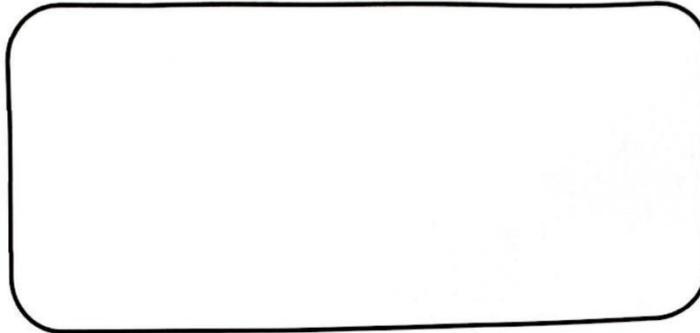
3 = Cukup (C)

4 = Baik (B)

5 = Sangat Baik (SB)

NO.	KOMPONEN	SKOR				
		1	2	3	4	5
1.	Konsisten dalam penggunaan istilah					√
2.	Konsisten dalam penggunaan simbol				√	
3.	Konsisten dalam penggunaan nama tokoh					√
4.	Konsistensi dengan alur cerita					√
5.	Ketepatan pemilihan bahasa				√	
6.	Kesesuaian bahasa yang digunakan dengan karakteristik peserta didik					√
7.	Kesesuaian bahasa dengan kaidah bahasa Indonesia yang baik dan benar				√	
8.	Kalimat yang digunakan komunikatif				√	
9.	Kalimat yang digunakan pada cerita jelas/lugas					√
10.	Kalimat yang digunakan mudah dipahami					√
	Jumlah Skor Perolehan					46
	$v = \frac{\text{total skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimum}} \times 100\%$					$v = \frac{46}{50} \times 100\% = 92\%$
	Skor Rata-Rata					

Komentar/Saran Perbaikan:



Berilah tanda check (√)

Belum layak digunakan	<input type="checkbox"/>
Layak digunakan dengan revisi	<input type="checkbox"/>
Layak digunakan tanpa revisi	<input checked="" type="checkbox"/>

Bengkulu, 8 ~~Maret~~ 2023

Validator



Sely Syahrani, M.Pd.

Lampiran 15. Validasi Ahli Desain

Validator 1 Tahap 1

Pengembangan Bahan Ajar Komik Berbasis Cerita Rakyat Bengkulu sebagai Penguatan

Literasi Budaya Siswa Kelas IV Sekolah Dasar

Nama Validator : Dra. Hasnawati, M.Pi
 NIP : 19590421 198603 2002
 Instansi : Dosen PGSD UNIB
 Jabatan : Dosen PGSD
 Tanggal : 5 Maret 2023

Petunjuk Pengisian:

Berilah penilaian Bapak/Ibu terhadap Komik Pembelajaran yang telah tersedia dengan cara memberi tanda check (✓) pada kolom skor yang disediakan. Deskripsi penilaian dijabarkan sebagai berikut:

- 1 = Sangat Tidak Baik (STB)
- 2 = Tidak Baik (TB)
- 3 = Cukup (C)
- 4 = Baik (B)
- 5 = Sangat Baik (SB)

NO.	ASPEK YANG DIEVALUASI	SKOR				
		1	2	3	4	5
Desain Cover/Sampul						
1.	Kemenarikan desain cover/sampul bahan ajar komik					✓
2.	Kelengkapan identitas bahan ajar komik					✓
3.	Kejelasan judul bahan ajar komik					✓
4.	Ketepatan pemilihan jenis huruf (<i>font</i>) pada cover					✓
5.	Kesesuaian ilustrasi pada cover				✓	
6.	Keseimbangan warna pada cover					✓
7.	Keharmonisan unsur tata letak pada cover				✓	
Isi Bahan Ajar Komik						
8.	Keseimbangan warna					✓
9.	Ketepatan pemilihan jenis huruf (<i>font</i>)					✓
10.	Kekontrasan warna huruf teks dengan <i>background</i> pada balon kata				✓	
11.	Kemenarikan warna huruf teks dengan <i>background</i> teks					✓
12.	Kesesuaian penggunaan warna dengan karakteristik siswa					✓

13.	Kesesuaian ukuran huruf yang digunakan					✓	
14.	Kesesuaian ilustrasi/gambar dengan isi cerita					✓	
Kelayakan/Keterpakaian Bahan Ajar							
15.	Bahan ajar mudah digunakan						✓
16.	Bahan ajar memfasilitasi peserta didik						✓
Kesesuaian Komik dengan Materi Cerita Rakyat							
17.	Menarik perhatian peserta didik						✓
18.	Cerita rakyat disajikan jelas						✓
		Jumlah Skor Perolehan		8%			
		$v = \frac{\text{total skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimum}} \times 100\%$		$v = \frac{83}{90} \times 100\% = 92\%$			
		Skor Rata-Rata					

Komentar/Saran Perbaikan:

1. Diperbaiki ilustrasi /gambar di cover sesuai dg yg di coret
2. Balon masih monoton
3. Ukuran dg jenis huruf

Berilah tanda check (✓)

Belum layak digunakan	
Layak digunakan dengan revisi	✓
Layak digunakan tanpa revisi	

Bengkulu, 5-03-2023

Validator



Dra. Hasnawati M.Si
NIP. 195904211986032002

Validator 2 Tahap 1

Pengembangan Bahan Ajar Komik Berbasis Cerita Rakyat Bengkulu sebagai Penguatan Literasi Budaya Siswa Kelas IV Sekolah Dasar

Nama Validator : Ujang Hanidi
 NIP :
 Instansi :
 Jabatan : Pekerja Seni
 Tanggal : 7 Maret 2023

Petunjuk Pengisian:

Berilah penilaian Bapak/Ibu terhadap Komik Pembelajaran yang telah tersedia dengan cara memberi tanda check (✓) pada kolom skor yang disediakan. Deskripsi penilaian dijabarkan sebagai berikut:

- 1 = Sangat Tidak Baik (STB)
- 2 = Tidak Baik (TB)
- 3 = Cukup (C)
- 4 = Baik (B)
- 5 = Sangat Baik (SB)

NO.	ASPEK YANG DIEVALUASI	SKOR				
		1	2	3	4	5
Desain Cover/Sampul						
1.	Kemenarikan desain <i>cover/sampul</i> bahan ajar komik			✓		
2.	Kelengkapan identitas bahan ajar komik	✓			✓	
3.	Kejelasan judul bahan ajar komik				✓	
4.	Ketepatan pemilihan jenis huruf (<i>font</i>) pada <i>cover</i>					✓
5.	Kesesuaian ilustrasi pada <i>cover</i>				✓	
6.	Keseimbangan warna pada <i>cover</i>				✓	
7.	Keharmonisan unsur tata letak pada <i>cover</i>				✓	
Isi Bahan Ajar Komik						
8.	Keseimbangan warna			✓		
9.	Ketepatan pemilihan jenis huruf (<i>font</i>)			✓		
10.	Kekontrasan warna huruf teks dengan <i>background</i> pada balon kata			✓		
11.	Kemenarikan warna huruf teks dengan <i>background</i> teks			✓		
12.	Kesesuaian penggunaan warna dengan karakteristik siswa					✓

13.	Kesesuaian ukuran huruf yang digunakan					✓	
14.	Kesesuaian ilustrasi/gambar dengan isi cerita					✓	
Kelayakan/Keterpakaian Bahan Ajar							
15.	Bahan ajar mudah digunakan						✓
16.	Bahan ajar memfasilitasi peserta didik						✓
Kesesuaian Komik dengan Materi Cerita Rakyat							
17.	Menarik perhatian peserta didik						✓
18.	Cerita rakyat disajikan jelas						✓
		Jumlah Skor Perolehan		72			
		total skor yang diperoleh		72		✓ = $\frac{72}{90} \times 100\% = 80\%$	
		skor maksimum		90			
		Skor Rata-Rata					

Komentar/Saran Perbaikan:

- Warna pada figure sebaiknya tidak senada dengan warna latar belakang.
- Memberikan gelap terang pada wajah figure maupun pakaian figure/lipatan pada pakaian.
- Balok kata sebaiknya sedapat mungkin tidak menutupi figure.

Berilah tanda check (✓)

Belum layak digunakan	
Layak digunakan dengan revisi	✓
Layak digunakan tanpa revisi	

Bengkulu, 7 Maret 2023

Validator



UWANG HAMIDI

Validator 1 Tahap 2

Pengembangan Bahan Ajar Komik Berbasis Cerita Rakyat Bengkulu sebagai Penguatan Literasi Budaya Siswa Kelas IV Sekolah Dasar

Nama Validator : Dra. Halnawati, M.Si
 NIP : 1959042 198603 2002
 Instansi : UNIB
 Jabatan : Dosen PASO
 Tanggal : 6 Maret 2023

Petunjuk Pengisian:

Berilah penilaian Bapak/Ibu terhadap Komik Pembelajaran yang telah tersedia dengan cara memberi tanda check (✓) pada kolom skor yang disediakan. Deskripsi penilaian dijabarkan sebagai berikut:

- 1 = Sangat Tidak Baik (STB)
- 2 = Tidak Baik (TB)
- 3 = Cukup (C)
- 4 = Baik (B)
- 5 = Sangat Baik (SB)

NO.	ASPEK YANG DIEVALUASI	SKOR				
		1	2	3	4	5
Desain Cover/Sampul						
1.	Kemegahan desain cover/sampul bahan ajar komik					✓
2.	Kelengkapan identitas bahan ajar komik					✓
3.	Kejelasan judul bahan ajar komik					✓
4.	Ketepatan pemilihan jenis huruf (<i>font</i>) pada cover					✓
5.	Kesesuaian ilustrasi pada cover					✓
6.	Keseimbangan warna pada cover					✓
7.	Keharmonisan unsur tata letak pada cover					✓
Isi Bahan Ajar Komik						
8.	Keseimbangan warna					✓
9.	Ketepatan pemilihan jenis huruf (<i>font</i>)					✓
10.	Kekontrasan warna huruf teks dengan <i>background</i> pada balon kata				✓	
11.	Kemegahan warna huruf teks dengan <i>background</i> teks					✓
12.	Kesesuaian penggunaan warna dengan karakteristik siswa					✓

13.	Kesesuaian ukuran huruf yang digunakan					✓	
14.	Kesesuaian ilustrasi/gambar dengan isi cerita					✓	✓
Kelayakan/Keterpakaian Bahan Ajar							
15.	Bahan ajar mudah digunakan						✓
16.	Bahan ajar memfasilitasi peserta didik						✓
Kesesuaian Komik dengan Materi Cerita Rakyat							
17.	Menarik perhatian peserta didik						✓
18.	Cerita rakyat disajikan jelas						✓
Jumlah Skor Perolehan							
$v = \frac{\text{total skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimum}} \times 100\%$							
Skor Rata-Rata							

Komentar/Saran Perbaikan:

lanjutan !

Berilah tanda check (✓)

Belum layak digunakan	
Layak digunakan dengan revisi	
Layak digunakan tanpa revisi	✓

Bengkulu, 6 Maret 2023

Validator



Dra Hasnawati M.Si

Validator 2 Tahap 2

Pengembangan Bahan Ajar Komik Berbasis Cerita Rakyat Bengkulu sebagai Penguatan Literasi Budaya Siswa Kelas IV Sekolah Dasar

Nama Validator : *UJANG HAMIDI*
 NIP :
 Instansi :
 Jabatan : *Pekerja Sani*
 Tanggal : *9 Maret 2023*

Petunjuk Pengisian:

Berilah penilaian Bapak/Ibu terhadap Komik Pembelajaran yang telah tersedia dengan cara memberi tanda check (✓) pada kolom skor yang disediakan. Deskripsi penilaian dijabarkan sebagai berikut:

- 1 = Sangat Tidak Baik (STB)
- 2 = Tidak Baik (TB)
- 3 = Cukup (C)
- 4 = Baik (B)
- 5 = Sangat Baik (SB)

NO.	ASPEK YANG DIEVALUASI	SKOR				
		1	2	3	4	5
Desain Cover/Sampul						
1.	Kemenarikan desain <i>cover/sampul</i> bahan ajar komik					✓
2.	Kelengkapan identitas bahan ajar komik					✓
3.	Kejelasan judul bahan ajar komik					✓
4.	Ketepatan pemilihan jenis huruf (<i>font</i>) pada <i>cover</i>					✓
5.	Kesesuaian ilustrasi pada <i>cover</i>					✓
6.	Keseimbangan warna pada <i>cover</i>				✓	
7.	Keharmonisan unsur tata letak pada <i>cover</i>					✓
Isi Bahan Ajar Komik						
8.	Keseimbangan warna				✓	
9.	Ketepatan pemilihan jenis huruf (<i>font</i>)				✓	
10.	Kekontrasan warna huruf teks dengan <i>background</i> pada balon kata				✓	
11.	Kemenarikan warna huruf teks dengan <i>background</i> teks				✓	
12.	Kesesuaian penggunaan warna dengan karakteristik siswa					✓

13.	Kesesuaian ukuran huruf yang digunakan					✓
14.	Kesesuaian ilustrasi/gambar dengan isi cerita					✓
Kelayakan/Keterpakaian Bahan Ajar						
15.	Bahan ajar mudah digunakan					✓
16.	Bahan ajar memfasilitasi peserta didik					✓
Kesesuaian Komik dengan Materi Cerita Rakyat						
17.	Menarik perhatian peserta didik					✓
18.	Cerita rakyat disajikan jelas					✓
	Jumlah Skor Perolehan	84				
	$v = \frac{\text{total skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimum}} \times 100\%$	$v = \frac{84}{90} \times 100\% = 93\%$				
	Skor Rata-Rata					

Komentar/Saran Perbaikan:

Berilah tanda check (✓)

Belum layak digunakan	
Layak digunakan dengan revisi	
Layak digunakan tanpa revisi	✓

Bengkulu, 9 Maret 2023

Validator

Uwang Hamidi

.....
UWANG HAMIDI.....

Lampiran 16. Validasi Instrumen Soal

Guru 1

LEMBAR VALIDASI BUTIR SOAL

Nama Validator : PM
 Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia
 Materi pokok : Daerah Tempat Tinggalku
 Kelas / Semester : IV / 2
 Petunjuk : Tuliskan dalam kolom penilaian yang sesuai menurut pendapat bapak /ibu!
 Skor : 4 = Sangat baik
 3 = Baik
 2 = Tidak Baik
 1 = Sangat tidak baik

No.	Kriteria	Aspek yang dinilai	Nomor Butir Soal																				
			1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	
1.	Materi	1. Soal sesuai indikator	4	3	3	4	3	3	2	4	3	3	3	3	4	3	3	4	3	3	3	4	
		2. Materi yang ditanyakan sesuai dengan kompetensi yang dicapai.	3	4	4	3	3	3	2	3	4	4	4	2	3	4	4	3	3	3	4	3	
		3. Pilihan jawaban homogen dan logis ditinjau dari segi materi.	4	4	4	4	4	4	2	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4
		4. Kunci jawaban hanya satu.	4	3	4	4	3	3	3	4	3	3	3	3	4	3	4	4	3	3	4	4	

2.	Konstruksi	5. Soal menggunakan stimulus yang kontekstual (gambar atau grafik, teks, penjelasan, dll) berfungsi secara efektif	4	4	4	4	4	4	2	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4
		6. Pokok soal tidak memberi petunjuk kunci jawaban.	3	3	3	4	4	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	4	4	3	3	4
		7. Rumusan pokok soal dirumuskan secara singkat dan jelas.	4	4	3	4	3	3	2	4	4	3	4	2	4	4	3	4	3	3	3	4
		8. Butir soal tidak bergantung pada jawaban soal yang sebelumnya.	4	4	3	4	4	3	3	4	4	4	4	3	4	4	3	4	4	3	3	4
		9. Pokok soal bebas dan pernyataan yang bersifat negative ganda	4	3	4	4	3	3	3	3	3	4	3	2	4	3	4	4	3	3	4	3
		10. Pilihan jawaban yang berbentuk angka atau waktu disusun berdasarkan urutan besar kecilnya angka.	4	4	4	3	4	4	2	3	2	4	4	3	4	4	4	3	4	4	4	3
		11. Pilihan jawaban tidak menggunakan pernyataan “semua jawaban diatas salah atau benar “dan sejenisnya.	4	4	4	4	3	4	3	3	3	4	3	3	4	4	4	4	3	4	4	3

3.	Bahasa	12. Menggunakan bahasa yang sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia.	4	4	4	3	4	4	3	4	4	3	4	2	4	4	4	3	4	4	4	4	
		13. Menggunakan bahasa yang komunikatif.	4	4	4	4	4	4	2	3	4	3	4	2	4	4	4	4	4	4	4	4	3
		14. Tidak menggunakan bahasa yang berlaku setempat atau tabu.	4	4	4	3	4	4	2	4	4	4	3	2	4	4	4	3	4	4	4	4	4
		15. Pilihan jawaban tidak mengulang kata atau kelompok kata yang sama, kecuali merupakan satu kesatuan.	4	4	4	3	3	4	2	4	3	4	4	2	4	4	4	3	3	4	4	4	4

Guru 2

LEMBAR VALIDASI BUTIR SOAL

Nama Validator : WD
 Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia
 Materi pokok : Daerah Tempat Tinggalku
 Kelas / Semester : IV / 2
 Petunjuk : Tuliskan dalam kolom penilaian yang sesuai menurut pendapat bapak/ibu!
 Skor : 4 = Sangat baik
 3 = Baik
 2 = Tidak Baik
 1 = Sangat tidak baik

No.	Kriteria	Aspek yang dinilai	Nomor Butir Soal																				
			1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	
1.	Materi	1. Soal sesuai indikator	4	3	3	4	3	3	3	4	3	3	3	2	4	3	3	4	3	3	3	4	
		2. Materi yang ditanyakan sesuai dengan kompetensi yang dicapai.	3	3	4	3	3	3	3	3	3	4	4	2	3	3	4	3	3	3	4	3	
		3. Pilihan jawaban homogen dan logis ditinjau dari segi materi.	4	4	4	4	4	4	2	4	4	4	4	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4
		4. Kunci jawaban hanya satu.	4	3	4	4	3	3	2	4	3	3	3	2	4	3	4	4	3	3	4	4	4

2.	Konstruksi	5. Soal menggunakan stimulus yang kontekstual (gambar atau grafik, teks, penjelasan, dll) berfungsi secara efektif	4	3	3	3	4	4	3	4	3	4	4	3	4	3	3	3	4	4	3	4	
		6. Pokok soal tidak memberi petunjuk kunci jawaban.	3	3	3	4	4	3	3	3	3	3	3	1	3	3	3	4	4	3	3	3	
		7. Rumusan pokok soal dirumuskan secara singkat dan jelas.	3	3	3	3	3	3	3	4	4	3	4	1	3	3	3	3	3	3	3	3	4
		8. Butir soal tidak bergantung pada jawaban soal yang sebelumnya.	3	3	3	4	4	3	3	4	4	4	4	3	3	3	3	4	4	3	3	4	
		9. Pokok soal bebas dan pernyataan yang bersifat negative ganda	4	4	4	4	3	4	3	4	3	4	3	3	4	4	4	4	3	4	4	4	
		10. Pilihan jawaban yang berbentuk angka atau waktu disusun berdasarkan urutan besar kecilnya angka.	4	4	4	4	4	4	2	3	3	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	3
		11. Pilihan jawaban tidak menggunakan pernyataan “semua jawaban diatas salah atau benar “dan sejenisnya.	4	4	4	4	3	4	2	3	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4	3

3.	Bahasa	12. Menggunakan bahasa yang sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia.	3	3	4	3	4	3	3	4	3	3	4	3	3	3	4	3	4	3	4	4	
		13. Menggunakan bahasa yang komunikatif.	4	4	4	4	4	4	2	3	4	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	3
		14. Tidak menggunakan bahasa yang berlaku setempat atau tabu.	4	3	4	3	4	3	3	4	4	4	3	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4
		15. Pilihan jawaban tidak mengulang kata atau kelompok kata yang sama, kecuali merupakan satu kesatuan.	4	3	4	3	4	3	2	4	3	4	4	4	2	4	3	4	3	4	3	4	4

Lampiran 17. Hasil Validasi Butir Soal

Soal 1

No.	Aspek Penilaian	penilai		S1	S2	ΣS	n(c-1)	V	Kriteria
		I	II						
1.	butir 01	4	4	3	3	6	6	1	Tinggi
2.	butir 02	3	3	2	2	4	6	0,67	Cukup tinggi
3.	butir 03	4	4	3	3	6	6	1,00	Tinggi
4.	butir 04	4	4	3	3	6	6	1,00	Tinggi
5.	butir 05	4	4	3	3	6	6	1,00	Tinggi
6.	butir 06	3	3	2	2	4	6	0,67	Cukup tinggi
7.	butir 07	4	3	3	2	5	6	0,83	Tinggi
8.	butir 08	4	3	3	2	5	6	0,83	Tinggi
9.	butir 09	4	4	3	3	6	6	1,00	Tinggi
10.	butir 10	4	4	3	3	6	6	1,00	Tinggi
11.	butir 11	4	4	3	3	6	6	1,00	Tinggi
12.	butir 12	4	3	3	2	5	6	0,83	Tinggi
13.	butir 13	4	4	3	3	6	6	1,00	Tinggi
14.	butir 14	4	4	3	3	6	6	1,00	Tinggi
15.	butir 15	4	4	3	3	6	6	1,00	Tinggi
Rata-rata		3,87	3,67	2,87	2,67	5,53	6,00	0,92	Tinggi

Soal 2

No.	Aspek Penilaian	penilai		S1	S2	ΣS	n(c-1)	V	Kriteria
		I	II						
1.	butir 01	3	3	2	2	4	6	0,67	Cukup tinggi
2.	butir 02	4	3	3	2	5	6	0,83	Tinggi
3.	butir 03	4	4	3	3	6	6	1,00	Tinggi
4.	butir 04	3	3	2	2	4	6	0,67	Cukup tinggi
5.	butir 05	4	3	3	2	5	6	0,83	Tinggi
6.	butir 06	3	3	2	2	4	6	0,67	Cukup tinggi
7.	butir 07	4	3	3	2	5	6	0,83	Tinggi
8.	butir 08	4	3	3	2	5	6	0,83	Tinggi
9.	butir 09	3	4	2	3	5	6	0,83	Tinggi
10.	butir 10	4	4	3	3	6	6	1,00	Tinggi
11.	butir 11	4	4	3	3	6	6	1,00	Tinggi
12.	butir 12	4	3	3	2	5	6	0,83	Tinggi
13.	butir 13	4	4	3	3	6	6	1,00	Tinggi
14.	butir 14	4	3	3	2	5	6	0,83	Tinggi
15.	butir 15	4	3	3	2	5	6	0,83	Tinggi
Rata-rata		3,73	3,33	2,73	2,33	5,07	6,00	0,84	Tinggi

Soal 3

No.	Aspek Penilaian	penilai		S1	S2	ΣS	n(c-1)	V	Kriteria
		I	II						
1.	butir 01	3	3	2	2	4	6	0,67	Cukup tinggi
2.	butir 02	4	4	3	3	6	6	1,00	Tinggi
3.	butir 03	4	4	3	3	6	6	1,00	Tinggi
4.	butir 04	4	4	3	3	6	6	1,00	Tinggi
5.	butir 05	4	3	3	2	5	6	0,83	Tinggi
6.	butir 06	3	3	2	2	4	6	0,67	Cukup tinggi
7.	butir 07	3	3	2	2	4	6	0,67	Cukup tinggi
8.	butir 08	3	3	2	2	4	6	0,67	Cukup tinggi
9.	butir 09	4	4	3	3	6	6	1,00	Tinggi
10.	butir 10	4	4	3	3	6	6	1,00	Tinggi
11.	butir 11	4	4	3	3	6	6	1,00	Tinggi
12.	butir 12	4	4	3	3	6	6	1,00	Tinggi
13.	butir 13	4	4	3	3	6	6	1,00	Tinggi
14.	butir 14	4	4	3	3	6	6	1,00	Tinggi
15.	butir 15	4	4	3	3	6	6	1,00	Tinggi
Rata-rata		3,73	3,67	2,73	2,67	5,40	6,00	0,90	Tinggi

Soal 4

No.	Aspek Penilaian	penilai		S1	S2	ΣS	n(c-1)	V	Kriteria
		I	II						
1.	butir 01	4	4	3	3	6	6	1,00	Tinggi
2.	butir 02	3	3	2	2	4	6	0,67	Cukup tinggi
3.	butir 03	4	4	3	3	6	6	1,00	Tinggi
4.	butir 04	4	4	3	3	6	6	1,00	Tinggi
5.	butir 05	4	3	3	2	5	6	0,83	Tinggi
6.	butir 06	4	4	3	3	6	6	1,00	Tinggi
7.	butir 07	4	3	3	2	5	6	0,83	Tinggi
8.	butir 08	4	4	3	3	6	6	1,00	Tinggi
9.	butir 09	4	4	3	3	6	6	1,00	Tinggi
10.	butir 10	3	4	2	3	5	6	0,83	Tinggi
11.	butir 11	4	4	3	3	6	6	1,00	Tinggi
12.	butir 12	3	3	2	2	4	6	0,67	Cukup tinggi
13.	butir 13	4	4	3	3	6	6	1,00	Tinggi
14.	butir 14	3	3	2	2	4	6	0,67	Cukup tinggi
15.	butir 15	3	3	2	2	4	6	0,67	Cukup tinggi
Rata-rata		3,67	3,60	2,67	2,60	5,27	6,00	0,88	Tinggi

Soal 5

No.	Aspek Penilaian	penilai		S1	S2	ΣS	n(c-1)	V	Kriteria
		I	II						
1.	butir 01	3	3	2	2	4	6	0,67	Cukup tinggi
2.	butir 02	3	3	2	2	4	6	0,67	Cukup tinggi
3.	butir 03	4	4	3	3	6	6	1,00	Tinggi
4.	butir 04	3	3	2	2	4	6	0,67	Cukup tinggi
5.	butir 05	4	4	3	3	6	6	1,00	Tinggi
6.	butir 06	4	4	3	3	6	6	1,00	Tinggi
7.	butir 07	3	3	2	2	4	6	0,67	Cukup tinggi
8.	butir 08	4	4	3	3	6	6	1,00	Tinggi
9.	butir 09	3	3	2	2	4	6	0,67	Cukup tinggi
10.	butir 10	4	4	3	3	6	6	1,00	Tinggi
11.	butir 11	3	3	2	2	4	6	0,67	Cukup tinggi
12.	butir 12	4	4	3	3	6	6	1,00	Tinggi
13.	butir 13	4	4	3	3	6	6	1,00	Tinggi
14.	butir 14	4	4	3	3	6	6	1,00	Tinggi
15.	butir 15	3	4	2	3	5	6	0,83	Tinggi
Rata-rata		3,53	3,60	2,53	2,60	5,13	6,00	0,86	Tinggi

Soal 6

No.	Aspek Penilaian	penilai		S1	S2	ΣS	n(c-1)	V	Kriteria
		I	II						
1.	butir 01	2	2	1	1	2	6	0,33	Buruk
2.	butir 02	2	2	1	1	2	6	0,33	Buruk
3.	butir 03	4	4	3	3	6	6	1,00	Tinggi
4.	butir 04	3	3	2	2	4	6	0,67	Cukup tinggi
5.	butir 05	3	3	2	2	4	6	0,67	Cukup tinggi
6.	butir 06	3	3	2	2	4	6	0,67	Cukup tinggi
7.	butir 07	3	3	2	2	4	6	0,67	Cukup tinggi
8.	butir 08	3	3	2	2	4	6	0,67	Cukup tinggi
9.	butir 09	3	4	2	3	5	6	0,83	Tinggi
10.	butir 10	4	4	3	3	6	6	1,00	Tinggi
11.	butir 11	2	2	1	1	2	6	0,33	Buruk
12.	butir 12	3	2	2	1	3	6	0,50	Cukup
13.	butir 13	3	3	2	2	4	6	0,67	Cukup tinggi
14.	butir 14	4	3	3	2	5	6	0,83	Tinggi
15.	butir 15	4	3	3	2	5	6	0,83	Tinggi
Rata-rata		3,07	2,93	2,07	1,93	4,00	6,00	0,67	Cukup tinggi

Soal 7

No.	Aspek Penilaian	penilai		S1	S2	ΣS	n(c-1)	V	Kriteria
		I	II						
1.	butir 01	4	4	3	3	6	6	1,00	Tinggi
2.	butir 02	4	4	3	3	6	6	1,00	Tinggi
3.	butir 03	3	3	2	2	4	6	0,67	Cukup tinggi
4.	butir 04	4	4	3	3	6	6	1,00	Tinggi
5.	butir 05	4	4	3	3	6	6	1,00	Tinggi
6.	butir 06	3	3	2	2	4	6	0,67	Cukup tinggi
7.	butir 07	4	3	3	2	5	6	0,83	Tinggi
8.	butir 08	3	3	2	2	4	6	0,67	Cukup tinggi
9.	butir 09	4	4	3	3	6	6	1,00	Tinggi
10.	butir 10	3	3	2	2	4	6	0,67	Cukup tinggi
11.	butir 11	4	3	3	2	5	6	0,83	Tinggi
12.	butir 12	3	3	2	2	4	6	0,67	Cukup tinggi
13.	butir 13	3	3	2	2	4	6	0,67	Cukup tinggi
14.	butir 14	3	4	2	3	5	6	0,83	Tinggi
15.	butir 15	3	3	2	2	4	6	0,67	Cukup tinggi
Rata-rata		3,47	3,40	2,47	2,40	4,87	6,00	0,81	Tinggi

Soal 8

No.	Aspek Penilaian	penilai		S1	S2	ΣS	n(c-1)	V	Kriteria
		I	II						
1.	butir 01	3	3	2	2	4	6	0,67	Cukup tinggi
2.	butir 02	2	2	1	1	2	6	0,33	Buruk
3.	butir 03	3	3	2	2	4	6	0,67	Cukup tinggi
4.	butir 04	3	3	2	2	4	6	0,67	Cukup tinggi
5.	butir 05	3	3	2	2	4	6	0,67	Cukup tinggi
6.	butir 06	3	2	2	1	3	6	0,50	Cukup
7.	butir 07	3	3	2	2	4	6	0,67	Cukup tinggi
8.	butir 08	3	3	2	2	4	6	0,67	Cukup tinggi
9.	butir 09	2	3	1	2	3	6	0,50	Cukup
10.	butir 10	2	2	1	1	2	6	0,33	Buruk
11.	butir 11	2	2	1	1	2	6	0,33	Buruk
12.	butir 12	3	3	2	2	4	6	0,67	Cukup tinggi
13.	butir 13	2	2	1	1	2	6	0,33	Buruk
14.	butir 14	3	3	2	2	4	6	0,67	Cukup tinggi
15.	butir 15	3	3	2	2	4	6	0,67	Cukup tinggi
Rata-rata		2,67	2,67	1,67	1,67	3,33	6,00	0,56	Cukup

Soal 9

No.	Aspek Penilaian	penilai		S1	S2	ΣS	n(c-1)	V	Kriteria
		I	II						
1.	butir 01	3	3	2	2	4	6	0,67	Cukup tinggi
2.	butir 02	4	3	3	2	5	6	0,83	Tinggi
3.	butir 03	4	4	3	3	6	6	1,00	Tinggi
4.	butir 04	3	3	2	2	4	6	0,67	Cukup tinggi
5.	butir 05	4	3	3	2	5	6	0,83	Tinggi
6.	butir 06	3	3	2	2	4	6	0,67	Cukup tinggi
7.	butir 07	4	4	3	3	6	6	1,00	Tinggi
8.	butir 08	4	4	3	3	6	6	1,00	Tinggi
9.	butir 09	3	3	2	2	4	6	0,67	Cukup tinggi
10.	butir 10	2	3	1	2	3	6	0,50	Cukup
11.	butir 11	3	4	2	3	5	6	0,83	Tinggi
12.	butir 12	4	3	3	2	5	6	0,83	Tinggi
13.	butir 13	4	4	3	3	6	6	1,00	Tinggi
14.	butir 14	4	4	3	3	6	6	1,00	Tinggi
15.	butir 15	3	3	2	2	4	6	0,67	Cukup tinggi
Rata-rata		3,47	3,40	2,47	2,40	4,87	6,00	0,81	Tinggi

Soal
10

No.	Aspek Penilaian	penilai		S1	S2	ΣS	n(c-1)	V	Kriteria
		I	II						
1.	butir 01	3	3	2	2	4	6	0,67	Cukup tinggi
2.	butir 02	3	3	2	2	4	6	0,67	Cukup tinggi
3.	butir 03	4	4	3	3	6	6	1,00	Tinggi
4.	butir 04	3	3	2	2	4	6	0,67	Cukup tinggi
5.	butir 05	3	3	2	2	4	6	0,67	Cukup tinggi
6.	butir 06	2	2	1	1	2	6	0,33	Buruk
7.	butir 07	3	3	2	2	4	6	0,67	Cukup tinggi
8.	butir 08	3	3	2	2	4	6	0,67	Cukup tinggi
9.	butir 09	3	3	2	2	4	6	0,67	Cukup tinggi
10.	butir 10	3	2	2	1	3	6	0,50	Cukup
11.	butir 11	3	3	2	2	4	6	0,67	Cukup tinggi
12.	butir 12	2	2	1	1	2	6	0,33	Buruk
13.	butir 13	2	2	1	1	2	6	0,33	Buruk
14.	butir 14	3	3	2	2	4	6	0,67	Cukup tinggi
15.	butir 15	3	3	2	2	4	6	0,67	Cukup tinggi
Rata-rata		2,87	2,80	1,87	1,80	3,67	6,00	0,61	Cukup tinggi

Soal
11

No.	Aspek Penilaian	penilai		S1	S2	ΣS	n(c-1)	V	Kriteria
		I	II						
1.	butir 01	3	3	2	2	4	6	0,67	Cukup tinggi
2.	butir 02	4	4	3	3	6	6	1,00	Tinggi
3.	butir 03	4	4	3	3	6	6	1,00	Tinggi
4.	butir 04	3	3	2	2	4	6	0,67	Cukup tinggi
5.	butir 05	4	4	3	3	6	6	1,00	Tinggi
6.	butir 06	3	3	2	2	4	6	0,67	Cukup tinggi
7.	butir 07	4	4	3	3	6	6	1,00	Tinggi
8.	butir 08	4	4	3	3	6	6	1,00	Tinggi
9.	butir 09	3	3	2	2	4	6	0,67	Cukup tinggi
10.	butir 10	4	4	3	3	6	6	1,00	Tinggi
11.	butir 11	3	4	2	3	5	6	0,83	Tinggi
12.	butir 12	4	4	3	3	6	6	1,00	Tinggi
13.	butir 13	4	4	3	3	6	6	1,00	Tinggi
14.	butir 14	3	3	2	2	4	6	0,67	Cukup tinggi
15.	butir 15	4	4	3	3	6	6	1,00	Tinggi
Rata-rata		3,60	3,67	2,60	2,67	5,27	6,00	0,88	Tinggi

Soal
12

No.	Aspek Penilaian	penilai		S1	S2	ΣS	n(c-1)	V	Kriteria
		I	II						
1.	butir 01	4	3	3	2	5	6	0,83	Tinggi
2.	butir 02	3	3	2	2	4	6	0,67	Cukup tinggi
3.	butir 03	4	3	3	2	5	6	0,83	Tinggi
4.	butir 04	4	3	3	2	5	6	0,83	Tinggi
5.	butir 05	4	4	3	3	6	6	1,00	Tinggi
6.	butir 06	4	3	3	2	5	6	0,83	Tinggi
7.	butir 07	4	3	3	2	5	6	0,83	Tinggi
8.	butir 08	3	3	2	2	4	6	0,67	Cukup tinggi
9.	butir 09	3	4	2	3	5	6	0,83	Tinggi
10.	butir 10	3	3	2	2	4	6	0,67	Cukup tinggi
11.	butir 11	3	3	2	2	4	6	0,67	Cukup tinggi
12.	butir 12	3	4	2	3	5	6	0,83	Tinggi
13.	butir 13	3	3	2	2	4	6	0,67	Cukup tinggi
14.	butir 14	3	4	2	3	5	6	0,83	Tinggi
15.	butir 15	4	4	3	3	6	6	1,00	Tinggi
Rata-rata		3,47	3,33	2,47	2,33	4,80	6,00	0,80	Tinggi

Soal
13

No.	Aspek Penilaian	penilai		S1	S2	ΣS	n(c-1)	V	Kriteria
		I	II						
1.	butir 01	3	3	2	2	4	6	0,67	Cukup tinggi
2.	butir 02	2	2	1	1	2	6	0,33	Buruk
3.	butir 03	3	3	2	2	4	6	0,67	Cukup tinggi
4.	butir 04	3	3	2	2	4	6	0,67	Cukup tinggi
5.	butir 05	3	3	2	2	4	6	0,67	Cukup tinggi
6.	butir 06	2	2	1	1	2	6	0,33	Buruk
7.	butir 07	3	2	2	1	3	6	0,50	Cukup
8.	butir 08	3	2	2	1	3	6	0,50	Cukup
9.	butir 09	3	3	2	2	4	6	0,67	Cukup tinggi
10.	butir 10	3	3	2	2	4	6	0,67	Cukup tinggi
11.	butir 11	3	3	2	2	4	6	0,67	Cukup tinggi
12.	butir 12	3	2	2	1	3	6	0,50	Cukup
13.	butir 13	3	3	2	2	4	6	0,67	Cukup tinggi
14.	butir 14	3	3	2	2	4	6	0,67	Cukup tinggi
15.	butir 15	3	3	2	2	4	6	0,67	Cukup tinggi
Rata-rata		2,87	2,67	1,87	1,67	3,53	6,00	0,59	Cukup

Soal
14

No.	Aspek Penilaian	penilai		S1	S2	ΣS	n(c-1)	V	Kriteria
		I	II						
1.	butir 01	3	3	2	2	4	6	0,67	Cukup tinggi
2.	butir 02	4	3	3	2	5	6	0,83	Tinggi
3.	butir 03	4	4	3	3	6	6	1,00	Tinggi
4.	butir 04	3	3	2	2	4	6	0,67	Cukup tinggi
5.	butir 05	4	3	3	2	5	6	0,83	Tinggi
6.	butir 06	3	3	2	2	4	6	0,67	Cukup tinggi
7.	butir 07	4	3	3	2	5	6	0,83	Tinggi
8.	butir 08	4	3	3	2	5	6	0,83	Tinggi
9.	butir 09	3	4	2	3	5	6	0,83	Tinggi
10.	butir 10	4	4	3	3	6	6	1,00	Tinggi
11.	butir 11	4	4	3	3	6	6	1,00	Tinggi
12.	butir 12	4	3	3	2	5	6	0,83	Tinggi
13.	butir 13	4	4	3	3	6	6	1,00	Tinggi
14.	butir 14	4	3	3	2	5	6	0,83	Tinggi
15.	butir 15	4	3	3	2	5	6	0,83	Tinggi
Rata-rata		3,73	3,33	2,73	2,33	5,07	6,00	0,84	Tinggi

Soal
15

No.	Aspek Penilaian	penilai		S1	S2	ΣS	n(c-1)	V	Kriteria
		I	II						
1.	butir 01	3	3	2	2	4	6	0,67	Cukup tinggi
2.	butir 02	3	3	2	2	4	6	0,67	Cukup tinggi
3.	butir 03	3	3	2	2	4	6	0,67	Cukup tinggi
4.	butir 04	3	3	2	2	4	6	0,67	Cukup tinggi
5.	butir 05	3	2	2	1	3	6	0,50	Cukup
6.	butir 06	3	3	2	2	4	6	0,67	Cukup tinggi
7.	butir 07	3	3	2	2	4	6	0,67	Cukup tinggi
8.	butir 08	3	3	2	2	4	6	0,67	Cukup tinggi
9.	butir 09	3	3	2	2	4	6	0,67	Cukup tinggi
10.	butir 10	2	2	1	1	2	6	0,33	Buruk
11.	butir 11	2	2	1	1	2	6	0,33	Buruk
12.	butir 12	2	2	1	1	2	6	0,33	Buruk
13.	butir 13	3	3	2	2	4	6	0,67	Cukup tinggi
14.	butir 14	3	3	2	2	4	6	0,67	Cukup tinggi
15.	butir 15	3	3	2	2	4	6	0,67	Cukup tinggi
Rata-rata		2,80	2,73	1,80	1,73	3,53	6,00	0,59	Cukup

Hasil Reliabilitas Soal

No.	Aspek Penilaian	Rata-rata							Kriteria
		penilai		S1	S2	ΣS	n(c-1)	V	
		I	II						
1..	Soal 1	3,9	3,7	2,87	2,67	5,53	6	0,92	Tinggi
2..	Soal 2	3,7	3,3	2,73	2,33	5,07	6	0,84	Tinggi
3.	Soal 3	3,7	3,7	2,73	2,67	5,40	6	0,90	Tinggi
4.	Soal 4	3,7	3,6	2,67	2,6	5,27	6	0,88	Tinggi
5.	Soal 5	3,5	3,6	2,53	2,6	5,13	6	0,86	Tinggi
6.	Soal 6	1,2	1,2	0,9	0,9	1,76	6	0,29	Buruk
7.	Soal 7	3,5	3,4	2,47	2,40	4,87	6	0,81	Tinggi
8.	Soal 8	1,5	1,5	1,13	1,07	2,20	6	0,37	Buruk
9.	Soal 9	3,5	3,4	2,47	2,4	4,87	6	0,81	Tinggi
10.	Soal 10	1,9	1,8	1,4	1,3	2,67	6	0,45	Cukup
11.	Soal 11	3,6	3,7	2,6	2,67	5,27	6	0,88	Tinggi
12.	Soal 12	3,5	3,3	2,47	2,33	4,80	6	0,80	Tinggi
13.	Soal 13	2,5	2,4	1,8	1,7	3,52	6	0,59	Cukup
14.	Soal 14	3,7	3,3	2,73	2,33	5,07	6	0,84	Tinggi
15.	Soal 15	2,8	2,7	1,8	1,7	3,53	6	0,59	Cukup
Rata-rata		2,3	2,23	1,66	1,58	3,25	4,50	0,72	Cukup tinggi

Lampiran 19. Taraf Kesukaran Soal

No.	Siswa	Butir Item														
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
1.	Siswa 1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	0
2.	Siswa 2	0	1	1	0	0	0	1	0	0	0	1	0	0	1	1
3.	Siswa 3	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	0
4.	Siswa 4	0	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	0
5.	Siswa 5	0	1	1	1	0	0	0	0	0	0	1	0	0	1	0
6.	Siswa 6	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0
7.	Siswa 7	1	1	0	1	1	0	0	0	1	0	1	1	0	1	0
8.	Siswa 8	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	1
9.	Siswa 9	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	0
10.	Siswa 10	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	0	1	0
11.	Siswa 11	0	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	0	0	1	0
12.	Siswa 12	1	1	1	1	1	0	1	0	0	0	1	1	0	1	1
13.	Siswa 13	0	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	0
14.	Siswa 14	0	1	1	1	0	0	0	0	0	0	1	0	0	1	0
15.	Siswa 15	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0
16.	Siswa 16	1	0	1	1	1	0	1	0	0	0	1	1	0	0	1
17.	Siswa 17	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	0
18.	Siswa 18	1	1	1	1	1	0	0	0	1	0	1	1	1	1	0
19.	Siswa 19	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1
20.	Siswa 20	0	1	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0

ΣB	11	19	19	18	16	5	14	4	13	5	19	15	5	18	5	
ΣP	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	
TK	0,55	0,95	0,95	0,90	0,80	0,25	0,70	0,20	0,65	0,25	0,95	0,75	0,25	0,90	0,25	
Kategori	sedan g	muda h	muda h	muda h	muda h	suka r	muda h	suka r	sedan g	suka r	muda h	muda h	suka r	muda h	suka r	

Lampiran 20. Uji Daya Beda Soal

No	Siswa	Butir Item															Jumlah
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	
1	Siswa 6	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	0	12
2	Siswa 8	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	0	1	1	11
3	Siswa 9	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	0	12
4	Siswa 15	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	0	11
5	Siswa 1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	0	1	0	10
6	Siswa 3	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	1	0	11
7	Siswa 17	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	0	1	0	10
8	Siswa 19	0	1	0	1	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	1	10
9	Siswa 4	0	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	0	10
10	Siswa 10	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	0	1	0	10
		0,40	0,50	0,40	0,50	0,50	0,15	0,45	0,10	0,45	0,15	0,50	0,50	0,15	0,50	0,10	3,35
11	Siswa 12	1	0	1	1	1	0	1	0	0	1	1	1	0	1	0	9
12	Siswa 13	0	0	0	1	1	0	1	0	1	0	1	1	0	1	1	8
13	Siswa 18	1	0	1	1	1	0	0	0	1	0	1	1	1	0	0	8
14	Siswa 11	0	1	0	1	1	0	1	0	1	0	1	0	0	1	0	7
15	Siswa 7	1	0	1	0	1	1	0	0	1	1	0	1	0	0	0	7
16	Siswa 16	1	0	1	1	0	0	1	0	0	0	0	1	0	0	1	6
17	Siswa 2	0	1	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	1	0	4
18	Siswa 5	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	1	0	1	1	0	4
19	Siswa 14	0	1	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	1	1	4

20	Siswa 20	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	1
	rata2	0,20	0,15	0,20	0,30	0,25	0,10	0,25	0,10	0,20	0,10	0,25	0,25	0,10	0,30	0,15	
	DB	0,20	0,35	0,20	0,20	0,25	0,05	0,20	0,00	0,25	0,05	0,25	0,25	0,05	0,20	-0,05	
		Cukup	Cukup	Cukup	Cukup	Cukup	Jelek	Cukup	jelek	Cukup	Jelek	Cukup	Cukup	Jelek	Cukup	Jelek	

Lampiran 21. Angket Respon Guru

Guru 1

Pengembangan Bahan Ajar Komik Berbasis Cerita Rakyat Bengkulu sebagai Penguatan Literasi Budaya Siswa Kelas IV Sekolah Dasar

Peneliti : Ogy Agiustora
 Nama : Triaji Prasetyo, S.Pd.
 NIP :
 Instansi : SD Negeri 17 Kota Bengkulu
 Jabatan : Guru Kelas

Petunjuk Pengisian :

1. Pengisian lembar skala penilaian ini bertujuan untuk mendapatkan penilaian guru tentang kualitas dan kebermanfaatan Bahan Ajar Komik Berbasis Cerita Rakyat Bengkulu sebagai Penguatan Literasi Budaya.
2. Penilaian kritik dan saran yang membangun dari Bapak/Ibu Guru akan bermanfaat bagi perbaikan dan peningkatan kualitas Bahan Ajar Komik Berbasis Cerita Rakyat Bengkulu sebagai Penguatan Literasi Budaya.
3. Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon Bapak/Ibu memberikan penilaian dengan cara memberi tanda "√" pada kolom yang telah tersedia.
4. Apabila Bapak/Ibu Guru dalam menilai terdapat kekurangan, mohon untuk memberikan tanda pada bagian yang kurang dan memberikan saran perbaikan agar dapat dilakukan pengembangan yang lebih baik.
5. Mohon Bapak/Ibu Guru memberikan kesimpulan umum dari hasil penilaian terhadap Bahan Ajar Komik Berbasis Cerita Rakyat Bengkulu sebagai Penguatan Literasi Budaya.
6. Atas bantuan dan kesediaan Bapak/Ibu Guru untuk mengisi lembar penilaian skala ini, saya ucapkan terima kasih.

Aspek yang diamati	Indikator	Skor				
		1	2	3	4	5
Kualitas tampilan gambar	1. Tampilan gambar ilustrasi dalam komik memudahkan peserta didik untuk memahami materi.					✓
	2. Kesesuaian gambar ilustrasi dengan materi cerita rakyat.					✓
	3. Tampilan gambar ilustrasi cerita menarik untuk peserta didik.					✓

	4. Tampilan gambar ilustrasi membantu peserta didik untuk memahami cerita rakyat.				✓	
Komposisi Warna	5. Tampilan komposisi warna yang digunakan menarik untuk peserta didik kelas IV Sekolah Dasar.				✓	
	6. Komposisi warna yang digunakan tidak mengganggu keterbacaan teks.				✓	
Penyajian teks narasi	7. Bahasa yang digunakan mudah dipahami oleh peserta didik.				✓	
Format dan Layout	8. Secara keseluruhan tampilan bahan ajar komik berbasis cerita rakyat Bengkulu sebagai penguatan literasi budaya memiliki daya tarik bagi peserta didik.				✓	
	9. Sampul Cerita Rakyat menarik bagi peserta didik.				✓	
	10. Ukuran bahan ajar komik berbasis cerita rakyat Bengkulu sebagai penguatan literasi budaya tepat untuk digunakan dalam pembelajaran di kelas IV Sekolah Dasar.				✓	
Keterbacaan Teks	11. Teks yang disajikan mudah terbaca oleh peserta didik.				✓	
	12. Materi mudah dipahami oleh peserta didik karena teks yang mudah terbaca.				✓	
Penyajian Materi	13. Penyajian materi disusun sangat runtut sehingga mudah dipahami.				✓	
	Jumlah Skor Perolehan				56	
	$v = \frac{\text{total skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimum}} \times 100\%$				$v = \frac{56}{65} \times 100\% = 86\%$	
	Rata-Rata					

Komentar/Saran Perbaikan:

Berilah tanda check (√)

Belum layak digunakan	<input type="checkbox"/>
Layak digunakan dengan revisi	<input type="checkbox"/>
Layak digunakan tanpa revisi	<input checked="" type="checkbox"/>

Bengkulu, 2023

Guru Kelas IV



Triaji PRASETYO, S. Pd

Guru 2

Pengembangan Bahan Ajar Komik Berbasis Cerita Rakyat Bengkulu sebagai Penguatan Literasi Budaya Siswa Kelas IV Sekolah Dasar

Peneliti : Ogy Agiustora
 Nama : Aulia Nur Asiyah, S.Pd
 NIP :
 Instansi : SD Negeri 17 Kota Bengkulu
 Jabatan : Guru Kelas

Petunjuk Pengisian :

1. Pengisian lembar skala penilaian ini bertujuan untuk mendapatkan penilaian guru tentang kualitas dan kebermanfaatannya Bahan Ajar Komik Berbasis Cerita Rakyat Bengkulu sebagai Penguatan Literasi Budaya.
2. Penilaian kritik dan saran yang membangun dari Bapak/Ibu Guru akan bermanfaat bagi perbaikan dan peningkatan kualitas Bahan Ajar Komik Berbasis Cerita Rakyat Bengkulu sebagai Penguatan Literasi Budaya.
3. Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon Bapak/Ibu memberikan penilaian dengan cara memberi tanda "√" pada kolom yang telah tersedia.
4. Apabila Bapak/Ibu Guru dalam menilai terdapat kekurangan, mohon untuk memberikan tanda pada bagian yang kurang dan memberikan saran perbaikan agar dapat dilakukan pengembangan yang lebih baik.
5. Mohon Bapak/Ibu Guru memberikan kesimpulan umum dari hasil penilaian terhadap Bahan Ajar Komik Berbasis Cerita Rakyat Bengkulu sebagai Penguatan Literasi Budaya.
6. Atas bantuan dan kesediaan Bapak/Ibu Guru untuk mengisi lembar penilaian skala ini, saya ucapkan terima kasih.

Aspek yang diamati	Indikator	Skor				
		1	2	3	4	5
Kualitas tampilan gambar	1. Tampilan gambar ilustrasi dalam komik memudahkan peserta didik untuk memahami materi.					✓
	2. Kesesuaian gambar ilustrasi dengan materi cerita rakyat.					✓
	3. Tampilan gambar ilustrasi cerita menarik untuk peserta didik.					✓

	4. Tampilan gambar ilustrasi membantu peserta didik untuk memahami cerita rakyat.					✓
Komposisi Warna	5. Tampilan komposisi warna yang digunakan menarik untuk peserta didik kelas IV Sekolah Dasar.					✓
	6. Komposisi warna yang digunakan tidak mengganggu keterbacaan teks.				✓	
Penyajian teks narasi	7. Bahasa yang digunakan mudah dipahami oleh peserta didik.				✓	
Format dan Layout	8. Secara keseluruhan tampilan bahan ajar komik berbasis cerita rakyat Bengkulu sebagai penguatan literasi budaya memiliki daya tarik bagi peserta didik.				✓	
	9. Sampul Cerita Rakyat menarik bagi peserta didik.					✓
	10. Ukuran bahan ajar komik berbasis cerita rakyat Bengkulu sebagai penguatan literasi budaya tepat untuk digunakan dalam pembelajaran di kelas IV Sekolah Dasar.				✓	
Keterbacaan Teks	11. Teks yang disajikan mudah terbaca oleh peserta didik.				✓	
	12. Materi mudah dipahami oleh peserta didik karena teks yang mudah terbaca.				✓	
Penyajian Materi	13. Penyajian materi disusun sangat runtut sehingga mudah dipahami.				✓	
	Jumlah Skor Perolehan					58
	$v = \frac{\text{total skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimum}} \times 100\%$					$v = \frac{58}{65} \times 100\% = 89\%$
	Rata-Rata					

Komentar/Saran Perbaikan:

Berilah tanda check (✓)

Belum layak digunakan	<input type="checkbox"/>
Layak digunakan dengan revisi	<input type="checkbox"/>
Layak digunakan tanpa revisi	<input checked="" type="checkbox"/>

Bengkulu, 2023

Guru Kelas IV



Aulia Nuur Asiyah, S.Pd.

Lampiran 22. Angket Respon Peserta Didik

Pengembangan Bahan Ajar Komik Berbasis Cerita Rakyat Bengkulu sebagai Penguatan Literasi Budaya Siswa Kelas IV Sekolah Dasar

Nama : A J e l
 Kelas : 4 B
 Nama Sekolah : SDN 11

Petunjuk

1. Berdoalah terlebih dahulu sebelum mengerjakan
2. Tulislah nama lengkap dan kelas pada tempat yang telah disediakan
3. Bacalah pertanyaan dengan cermat dan teliti
4. Berilah tanda check (✓) pada pilihan YA atau TIDAK yang menurut kalian sesuai dengan yang kalian rasakan

No.	Pertanyaan	YA	TIDAK
1.	Saya senang belajar bahasa Indonesia materi cerita rakyat dengan menggunakan komik.	✓	
2.	Saya tertarik belajar bahasa Indonesia materi cerita rakyat dengan menggunakan komik.	✓	
3.	Saya merasa bosan belajar bahasa Indonesia materi cerita rakyat dengan menggunakan komik.		✓
4.	Saya lebih berkonsentrasi belajar bahasa Indonesia materi cerita rakyat dengan menggunakan komik.	✓	
5.	Saya lebih bersemangat belajar bahasa Indonesia materi cerita rakyat dengan menggunakan komik.	✓	
6.	Saya membaca komik berbasis cerita dengan sungguh-sungguh	✓	
7.	Saya merasa kesulitan belajar bahasa Indonesia materi cerita rakyat dengan menggunakan komik.		✓
8.	Pelajaran bahasa Indonesia materi cerita rakyat lebih menarik ketika menggunakan komik.	✓	
9.	Saya dapat mengetahui tema, latar, amanat, tokoh, dan alur pada materi cerita rakyat dengan menggunakan komik.	✓	
10.	Saya lebih mudah memahami pelajaran bahasa Indonesia materi cerita rakyat dengan menggunakan komik.	✓	

Terimakasih ☺

Pengembangan Bahan Ajar Komik Berbasis Cerita Rakyat Bengkulu sebagai Penguatan Literasi Budaya Siswa Kelas IV Sekolah Dasar

Nama : ver nani so Penatama
 Kelas : 4B
 Nama Sekolah : SD N Kota Regeri Bengkulu

Petunjuk

1. Berdoalah terlebih dahulu sebelum mengerjakan
2. Tulislah nama lengkap dan kelas pada tempat yang telah disediakan
3. Bacalah pertanyaan dengan cermat dan teliti
4. Berilah tanda check (✓) pada pilihan YA atau TIDAK yang menurut kalian sesuai dengan yang kalian rasakan

No.	Pertanyaan	YA	TIDAK
1.	Saya senang belajar bahasa Indonesia materi cerita rakyat dengan menggunakan komik.	✓	
2.	Saya tertarik belajar bahasa Indonesia materi cerita rakyat dengan menggunakan komik.	✓	
3.	Saya merasa bosan belajar bahasa Indonesia materi cerita rakyat dengan menggunakan komik.	✓	
4.	Saya lebih berkonsentrasi belajar bahasa Indonesia materi cerita rakyat dengan menggunakan komik.	✓	
5.	Saya lebih bersemangat belajar bahasa Indonesia materi cerita rakyat dengan menggunakan komik.	✓	✓
6.	Saya membaca komik berbasis cerita dengan sungguh-sungguh	✓	
7.	Saya merasa kesulitan belajar bahasa Indonesia materi cerita rakyat dengan menggunakan komik.		✓
8.	Pelajaran bahasa Indonesia materi cerita rakyat lebih menarik ketika menggunakan komik.	✓	
9.	Saya dapat mengetahui tema, latar, amanat, tokoh, dan alur pada materi cerita rakyat dengan menggunakan komik.	✓	
10.	Saya lebih mudah memahami pelajaran bahasa Indonesia materi cerita rakyat dengan menggunakan komik.	✓	

Terimakasih ☺

Lampiran 23. Lembar Soal

Lembar Tes (Posttest)

Nama :

Kelas :

Sekolah :

Berilah tanda silang(x) pada jawaban yang benar!

1. Sebutkan tokoh utama dari cerita “Putri Serindang Bulan”!

a. Putri Serindang Bulan	c. Ki Jenain
b. Ki Gete	d. Ki Karang Nio

2. Siapa tokoh pendamping yang menikah dengan Putri Serindang Bulan?

a. Raja Mawang	c. Ki Pandan
b. Raja Indrapura	d. Ki Karang Nio

3. Berikut adalah latar tempat!
 - 1) Istana
 - 2) Hutan
 - 3) Hutan Lindung
 - 4) Gunung
 - 5) Sungai
 Berdasarkan pernyataan di atas, di mana saja latar tempat dari cerita “Putri Serindang Bulan” tersebut?

a. 1), 2) dan 3)	c. 1), 2) dan 5)
b. 1), 3) dan 5)	d. 2), 3) dan 4)

4. Apa latar suasana dari cerita “Putri Serindang Bulan” tersebut?

a. Sedih dan bahagia	c. Selalu bahagia
b. Menakutkan	d. selalu sedih

5. Siapa yang menggantikan Ki Karang Nio memimpin kerajaan?

a. Ki Gete	c. Ki Tago
b. Ki Jenain	d. Ki Pandan

6. Apa alur dari cerita “Putri Serindang Bulan” tersebut?

a. Alur maju	c. Alur sedih
b. Alur mundur	d. Alur bahagia

7. Apa perilaku yang baik untuk ditiru dari cerita tersebut?

- a. Dendam dan tidak peduli
 - b. Saling menyangi dan melindungi peduli
 - c. Jujur dan dendam
 - d. Saling menyangi dan tidak peduli
8. Apa perilaku yang tidak baik untuk ditiru dari cerita tersebut?
- a. Peduli dan dendam
 - b. Dendam dan saling menyangi
 - c. Tidak peduli dan jahat
 - d. Saling menyangi dan melindungi
9. Apa amanat yang terkandung dalam cerita tersebut?
- a. Pergi jauh ketika terkena penyakit
 - b. Dendam ketika ada orang yang jahat
 - c. Menjauhi saudara yang terkena penyakit
 - d. Sesama saudara harus saling menyangi dan melindungi
10. Apa contoh kegiatan sehari-hari yang sesuai dengan amanat dari cerita tersebut?
- a. Saling menolong ketika ada saudara terkena musibah
 - b. Tidak peduli ketika ada tetangga sakit
 - c. Membalas kejahatan orang yang sudah berbuat jahat
 - d. Membiarkan orang berkelahi dalam rumah

Lampiran 24. Hasil *Posttest* Peserta Didik

No	Siswa	Butir Item										Hasil
		Memahami						Bersikap				
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
1	Siswa 1	10	10	10	10	10	0	10	10	10	10	90
2	Siswa 2	10	10	10	10	0	10	10	10	10	0	80
3	Siswa 3	10	10	10	10	0	0	10	10	10	10	80
4	Siswa 4	10	10	10	10	10	0	10	10	0	10	80
5	Siswa 5	10	0	10	10	10	10	0	10	10	10	80
6	Siswa 6	10	10	0	10	10	10	10	10	10	10	90
7	Siswa 7	10	10	10	10	0	0	10	0	10	0	60
8	Siswa 8	10	10	0	10	0	0	10	10	10	0	60
9	Siswa 9	10	10	10	10	0	10	10	10	10	0	80
10	Siswa 10	10	10	10	0	10	10	10	10	10	10	90
11	Siswa 11	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	100
12	Siswa 12	10	10	10	10	0	0	10	10	0	10	70
13	Siswa 13	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	100
14	Siswa 14	10	0	10	10	10	10	0	10	10	10	80
15	Siswa 15	10	10	10	10	0	0	10	10	0	10	70
16	Siswa 16	10	10	10	10	0	0	10	10	10	10	80
17	Siswa 17	10	10	10	10	10	0	10	10	10	10	90
18	Siswa 18	10	10	10	10	0	0	10	10	0	10	70
19	Siswa 19	10	10	10	10	0	10	10	10	10	0	80
20	Siswa 20	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	100
Rata-Rata											81,5	

Lampiran 25. Foto Kegiatan Validasi Materi**Gambar 1. Validator 1 Ahli Materi****Gambar 2. Validator 2 Ahli Materi**

Lampiran 26. Foto Kegiatan Validasi Bahasa**Gambar 3. Validator 1 Ahli Bahasa**

Lampiran 27. Foto Kegiatan Validasi Desain**Gambar 4. Validator 1 Ahli Desain****Gambar 5. Validator 1 Ahli Desain**

Lampiran 28. Foto Kegiatan Pembelajaran

