

**PENGEMBANGAN KOMIK CERITA SI PAHIT LIDAH DI
BENGKULU SELATAN SEBAGAI BAHAN AJAR SBDP UNTUK
SISWA KELAS V SDN 76 KOTA BENGKULU**

SKRIPSI

Diajukan Kepada Fakultas Tarbiyah dan Tadris Universitas Islam Negeri Fatmawati Sukarno Bengkulu untuk memenuhi sebagian persyaratan guna memperoleh gelar sarjana pendidikan (S.Pd) dalam bidang Ilmu Tarbiyah



Oleh:

ITAN OKTOBY

NIM 1811240140

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS TARBIYAH DAN TADRIS UNIVERSITAS ISLAM
NEGERI FATMAWATI SUKARNO BENGKULU
TAHUN 2022**

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Itan Oktoby
NIM : 1811240140
Fakultas : Tarbiyah dan Tadris
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi saya yang berjudul **“Pengembangan Komik Cerita Si Pahit Lidah Di Bengkulu Selatan Sebagai Bahan Ajar SBDP Untuk Siswa Kelas V SDN 76 Kota Bengkulu”** adalah asli hasil karya atau penelitian saya sendiri dan bukan plagiasi dari karya orang lain. Apabila dikemudian hari diketahui bahwa skripsi ini adalah plagiasi maka saya siap dikenakan sanksi akademik.

Bengkulu, 12 Juli 2022



Itan Oktoby

NIM. 1811240140

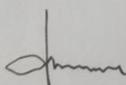
SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Itan Oktoby
NIM : 1811240140
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul Skripsi : Pengembangan Komik Cerita Si Pahit Lidah Di Bengkulu Selatan Sebagai Bahan Ajar SBDP Untuk Siswa Kelas V SDN 76 Kota Bengkulu

Telah melakukan verifikasi plagiasi melalui program turnitin.com dengan id 1869222548. Skripsi ini memiliki indikasi plagiat sebesar 23 % dan dinyatakan dapat diterima. Demikian surat pernyataan ini dibuat dan untuk dipergunakan sebagaimana semestinya, apabila terdapat kekeliruan dengan verifikasi ini maka akan dilakukan peninjauan ulang kembali.

Mengetahui,
Ketua Tim Verifikasi


Dr. Ediansyah, M.Pd.
NIP.197007011999031002

Bengkulu, 12 Juli 2022

Yang Menyatakan

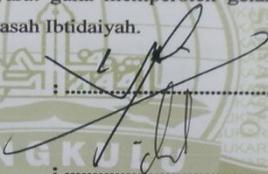


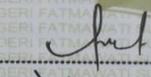
Itan Oktoby
NIM.1811240140

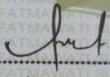

KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI FATMAWATI
SUKARNO FAKULTAS TARBİYAH DAN TADRIS
 Alamat: Jalan Raden Patah Pagor Dewa Kota Bengkulu 38211
 Telepon (0736) 51276-51171-51172- Faksimili (0736) 51171-51172
 Website: www.uinfasbengkulu.ac.id

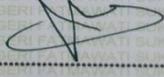
PENGESAHAN

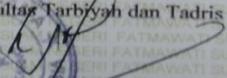
Skripsi dengan judul “Pengembangan Komik Cerita Si Pahit Lidah di Bengkulu Selatan Sebagai Bahan Ajar SBDP Untuk Siswa Kelas V SDN 76 Kota Bengkulu” yang disusun oleh Itan Oktoby Nim : 1811240140, telah dipertahankan di depan dewan penguji skripsi Fakultas Tarbiyah dan Tadris UIN FAS Bengkulu pada hari Rabu, 27 Juli 2022 yang dinyatakan memenuhi syarat guna memperoleh gelar sarjana dalam bidang Pendidikan Guru Maadrasah Ibtidaiyah.

Ketua
Dr. Mus Mulyadi, M.Pd : 
 NIP. 197005142000031004

Sekretaris
Dr. Nova Asvio, M.Pd : 
 NIP. 198901162020122007

Penguji I
Dr. Alimni, M. Pd : 
 NIP. 197504102007102005

Penguji II
M. Hidayaturrehman, M. Pd.I : 
 NIP. 197805202007101002

Bengkulu, Agustus 2022
 Mengetahui,
 Dekan Fakultas Tarbiyah dan Tadris

Dr. Mus Mulyadi, M.Pd
 NIP. 197005142000031004





**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI FATMAWATI
SUKARNO FAKULTAS TARBIIYAH DAN TADRIS**

Alamat: Jalan Raden Fatah Pagar Dewa Kota Bengkulu 38211
Telepon (0736) 51276-51171-51172- Faksimili (0736) 51171-51172
Website: www.uinfasbengkulu.ac.id

NOTA PEMBIMBING

Hal : Skripsi Sdr/i Itan Oktoby

NIM : 1811240140

Kepada,

**Yth, Dekan Fakultas Tarbiyah dan Tadris UIN FAS Bengkulu
Di Bengkulu**

Assalamu'alaikum Wr. Wb

Setelah membaca dan memberi arahan dan perbaikan seperlunya, maka kami selaku pembimbing berpendapat bahwa skripsi Sdr/i :

Nama : **Itan Oktoby**

NIM : **18112401**

Judul Proposal : **Pengembangan Komik Cerita Si Pahit Lidah di
Bengkulu Selatan Sebagai Bahan Ajar SBDP
Untuk Siswa Kelas V SDN 76 Kota Bengkulu.**

Telah memenuhi syarat untuk diajukan pada sidang munaqosyah, guna memperoleh gelar Sarjanah Pendidikan (S.Pd) dalam bidang ilmu Tarbiyah. Demikian Atas perhatiannya diucapkan terima kasih. Wassalamu'alaikum
Wr. Wb.

Bengkulu, 2022

Pembimbing I

Deni Febrini, M.Pd
NIP. 197502042000032001



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI FATMAWATI
SUKARNO FAKULTAS TARBIYAH DAN TADRIS

Alamat: Jalan Raden Patah Pagor Dewa Kota Bengkulu 38211
Telepon (0736) 51276-51171-51172- Faksimili (0736) 51171-51172
Website: www.uinfasbengkulu.ac.id

NOTA PEMBIMBING

Hal : Skripsi Sdr/i Itan Oktoby

NIM : 1811240140

Kepada,

Yth, Dekan Fakultas Tarbiyah dan Tadris UIN FAS Bengkulu
Di Bengkulu

Assalamu'alaikum Wr. Wb

Setelah membaca dan memberi arahan dan perbaikan seperlunya, maka kami selaku pembimbing berpendapat bahwa skripsi Sdr/i :

Nama : **Itan Oktoby**

NIM : **18112401**

Judul Proposal : **Pengembangan Komik Cerita Si Pahit Lidah di
Bengkulu Selatan Sebagai Bahan Ajar SBDP
Untuk Siswa Kelas V SDN 76 Kota Bengkulu.**

Telah memenuhi syarat untuk diajukan pada sidang munaqosyah guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) dalam bidang ilmu Tarbiyah. Demikian Atas perhatiannya diucapkan terima kasih. Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Bengkulu, 2022

Pembimbing II

Wiji Aziiz Hari Mukti, M.Pd.Si
NIDN. 2030109001

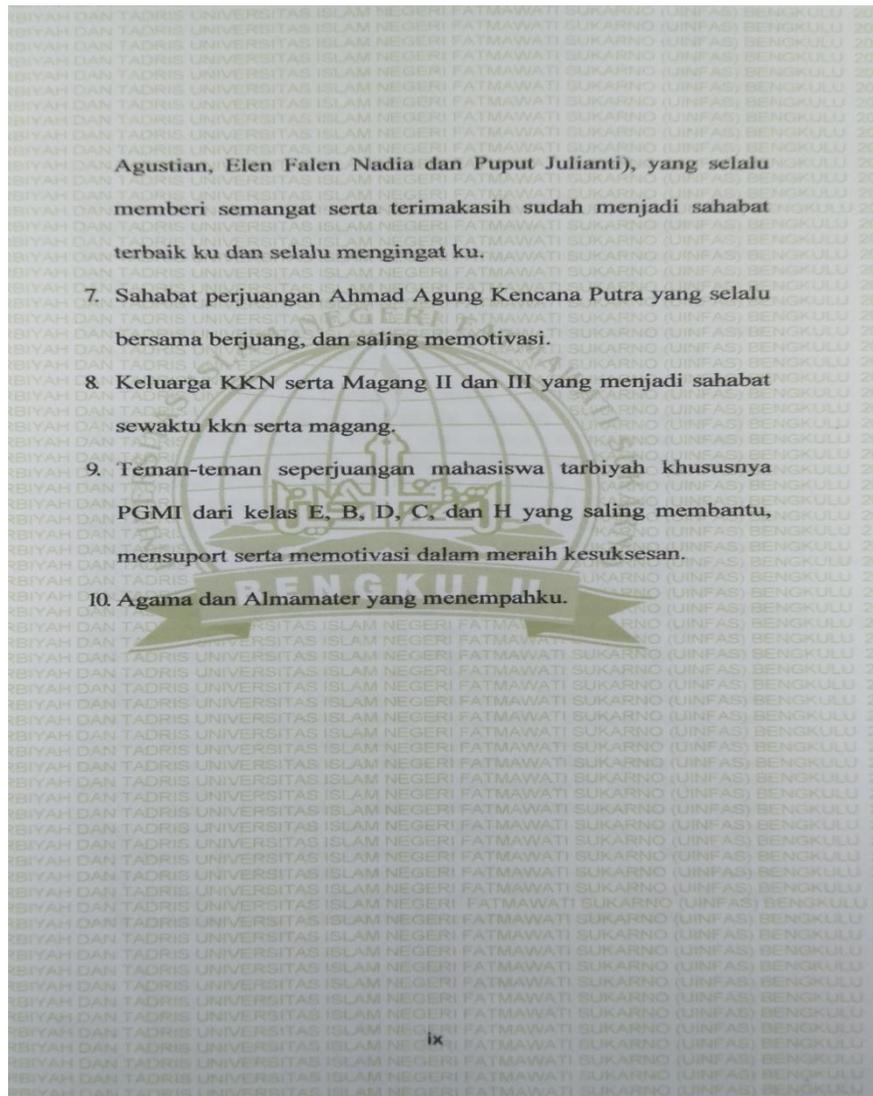
PERSEMBAHAN

Ya Allah atas izin mu aku bisa menyelesaikan tugasku ini, lika-liku perjalanan menuju kesuksesan untuk meraih cita-citaku yang tidak luput dari cobaan mu yang penuh dengan maghfiroh dan hidayahmu. Dengan berucap syukur Alhamdulillah hirobbil'alamin kupersembahkan Skripsi ini untuk :

1. Kedua orang tuaku bapak (Insardin) dan emak (Timut Tia) yang sangat aku sayangi, aku cinta, dan sangat aku banggakan yang telah mememberiku pengorbanan yang besar dan selalu memberikan doa yang tulus untuk ku, yang selalu memberi kasih sayang yang tak perna putus dan sabar menanti keberhasilanku dan semua pengorbanannya yang tidak terbalaskan dengan apapun juga.
1. Kakakku Iton Ages Ayandi, dan Istri Julpia serta Adikku Intia My Dolla, yang paling aku sayangi, dan yang selalu memberi semangat dan doa.
2. Keluarga besarku dari pihak ayah dan ibu yang selalu

memberikan doa dan semangat untuk terus maju.

3. Semua Dosen dan Karyawan UIN Fatmawati Sukarno Bengkulu, Khususnya Fakultas Tarbiyah dan Tadris.
4. Sahabat seperjuanganku Grup Mekak (Ahmad Agung Kencana Putra, Ayu Lestari, Lisa Sartika, dan Ratna), Sobat Seson 2 (Ages Rohdesta, Agep Aprizon, dan Fatih Husain), Asoi Geboi (Helvan, Rifqi, Pengky, Agus), serta Kecebong Kampus (Sujanah, Putri, Melisa, Dini, Hanifah, dan Agus), yang memberikan doa, semangat, inspirasi, dan canda tawa atas keberhasilanku, terimakasih sudah menjadi sahabat sekaligus saudara untuku, tetaplah menjadi kebanggaan untuk kedua orang kita.
5. Sahabat seperjuangan (Ahmad Agung Kencana Putra, Abdullah Haryono, Albetrik Wisnu, Afif, Reza, Aziz Wahab, Ihamsyah agustiyono, Ranov, Alwi, Sentia Tera Wati, Umi Shaleha, dan Ruspiani). Sukses selalu untuk kita semua.
6. Sahabat Alumni XII IPA 1 SMAN 6 Bengkulu Selatan (Abdullah Hariono, Ganef Husain, Vizie Pratama, Koko



ABSTRAK

Skripsi dengan judul **Pengembangan Komik Cerita Si Pahit Lidah di Bengkulu Selatan Sebagai Bahan Ajar SBDP Untuk Siswa Kelas V SDN 76 Kota Bengkulu**, ini ditulis Itan Oktoby, NIM 1811240140, Program Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI), Fakultas Tarbiyah dan Tadris, Universitas Islam Negeri Fatmawati Sukarno Bengkulu, Pembimbing I : Deni Febrini M.Pd, Pembimbing II : Wiji Azziz hari Mukti M.Pd.

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan komik cerita Si Pahit Lidah di Bengkulu Selatan sebagai bahan ajar SBDP kepada peserta didik dan untuk mengetahui tingkat kelayakan penggunaan media, serta mengetahui tingkat kepraktisan media melalui respon pendidik dan peserta didik setelah menggunakan komik cerita Si Pahit Lidah di Bengkulu Selatan sebagai bahan ajar SBDP. Metode penelitian mengadaptasi pada model pengembangan yang dikembangkan oleh *Borg and Gall*. Penelitian ini menggunakan enam langkah Sebagai berikut : 1) potensi masalah, 2) peengumpulan data, 3) desain produk, 4) validasi produk, 5) revisi produk , 6) uji coba produk. Teknik pengumpulan data yang digunakan berupa : validasi angket ahli materi, ahli angket bahasa, ahli angket media I dan ahli angket media II untuk mengetahui tingkat kelayakan media serta angket tanggapan penilaian Pendidik dan peserta didik untuk mengetahui untuk mengetahui tingkat kepraktisan media. Subjek dari penelitian dan pengembangan adalah peserta didik kelas VA di SDN 76 Kota Bengkulu. Hasil penelitian dan pengembangan memperoleh desain berupa media komik cerita Si Pahit Lidah di Bengkulu Selatan sebagai bahan ajar SBDP untuk siswa kelas V SDN 76 Kota Bengkulu memperoleh nilai kelayakan 3,88 oleh ahli Bahasa, 4,8 oleh ahli materi 4,6 oleh ahli media I, 4,7 oleh ahli media II. Respon pendidik terhadap kepraktisan media memperoleh nilai 92% dan respon peserta didik terhadap kepraktisan media memperoleh nilai 88%.

Kata Kunci : Komik, Si Pahit Lidah, Bahan Ajar SBDP

ABSTRACT

Thesis with the title **Development of Si Pahit Lidah Comic Story in South Bengkulu as SBDP Teaching Material for Class V Students of SDN 76 Bengkulu City**, this was written by Itan Oktoby, NIM 1811240140, Madrasah Ibtidaiyah Teacher Education Program (PGMI), Faculty of Tarbiyah and Tadris, State Islamic University Fatmawati Sukarno Bengkulu, Supervisor I : Deni Febrini, M.Pd, Supervisor II : Wiji Aziiz Hari Mukti M.Pd.Si

This study aims to develop the comic story of Si Pahit Lidah in South Bengkulu as teaching material for SBDP to students and to determine the level of feasibility of using media, as well as to determine the level of practicality of the media through the responses of educators and students after using the comic story of Si Pahit Lidah in South Bengkulu as SBDP teaching materials. The research method adapts to the development model developed by Borg and Gall. This study uses six steps as follows: 1) potential problems, 2) data collection, 3) product design, 4) product validation, 5) product revision, 6) product trial. The data collection techniques used were: material expert questionnaire validation, language questionnaire expert, media questionnaire expert I and media questionnaire expert II to determine the level of media feasibility and questionnaire responses to the assessment of educators and students to determine the level of practicality of the media. The subjects of the research and development were students of class VA at SDN 76 Bengkulu City. The results of the research and development obtained a design in the form of the Si Pahit Lidah comic story media in South Bengkulu as teaching material for SBDP for fifth grade students at SDN 76 Bengkulu City, obtaining a feasibility score of 3.88 by linguists, 4.8 by material experts, 4.6 by media experts. I, 4.7 by media expert II. The teacher's response to the practicality of the media got a score of 92% and the student's response to the practicality of the media got a score of 88%.

Keywords: *Si Pahit Lidah Comic, SBDP Teaching Materials.*

KATA PENGANTAR

Puji serta syukur penulis ucapkan atas kehadiran Allah SWT, dengan segala limpahan rahmat dan karunia-Nyalah sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **:"Pengembangan Komik Cerita Si Pahit Lidah di Bengkulu Selatan Sebagai Bahan Ajar SBDP Untuk Siswa Kelas V Sdn 76 Kota Bengkulu"**.

Penyusunan skripsi ini bertujuan untuk memenuhi salah satu syarat guna memperoleh gelar sarjana Pendidikan (S.Pd) pada Program Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah dan Tadris Universitas Islam Negeri Fatmawati Sukarno (UIN FAS) Bengkulu. Penulis menyadari bahwa dalam proses penyusunan skripsi ini tidak lepas adanya bimbingan, motivasi dan bantuan dari pihak, oleh karena itu penulis mengucapkan terimakasih kepada.

1. Bapak Prof. Dr. KH. Zulkarnain Dali, M.Pd, selaku. Rektor Universitas Islam Negeri Fatmawati Sukarno Bengkulu yang

telah memfasilitasi penulis dalam menimbah ilmu dan menyelesaikan skripsi ini.

2. Bapak Dr. Mus Mulyadi, M.Pd selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Tadris Rektor Universitas Islam Negeri Fatmawati Sukarno Bengkulu yang telah memberikan dukungan kepada penulis dalam menyelesaikan studi dan penulisan skripsi ini.
3. Bapak Adi Saputra, M.Pd. selaku Ketua Sekretaris Jurusan Tarbiyah Rektor Universitas Islam Negeri Fatmawati Sukarno Bengkulu yang selalu memberikan motivasi, petunjuk dan bimbingan demi keberhasilan penulis.
4. Bapak Abdul Aziz Mustamin, M.Pd.I. Selaku Koordinator Prodi PGMI Rektor Universitas Islam Negeri Fatmawati Sukarno Bengkulu, yang telah membantu, membimbing, dan memotivasi penulis dalam menyelesaikan studi dan penulisan skripsi ini mulai dari pengajuan judul sampai skripsi ini selesai.

5. Bapak Dr. Adisel, M.Pd selaku pembimbing Akademik yang telah memberi bimbingan dan motivasi kepada peneliti semasa Kuliah.
6. Ibu Deni Febrini, M.Pd. selaku Pembimbing I yang telah membimbing serta memberikan ilmu dsan saran untuk kesempurnaan penelitian ini.
7. Wiji Aziiz Hari Mukti, M.Pd.Si selaku Pembimbing II yang tidak perna jenuh membimbing dan mengarahkan proses penelitian ini.
8. Bapak/Ibu Dosen serta Staf Jurusan Tarbiyah, Prodi PGMI UIN FAS Bengkulu yang telah banyak berkontribusi dalam mengupayakan penyampaian ilmunya.
9. Pihak perpustakaan UIN FAS Bengkulu yang telah banyak membantu penulisan dalam menyediakan fasilitas tentang kepustakaan.
10. Ibu Nini Yuliarni, M.Pd, selaku kepala sekolah SDN 76 Kota Bengkulu, beserta dewan guru dan staf TU yang telah membantu dalam penyelesaian skripsi ini.

11. Kepada Ibu (Timut Tia) dan Bapak (Insardin) yang telah membesarkanku, mendidik, memotivasi, membimbing, mendo'akan, semua perjuanganmu tidak akan pernah bisa dibayar dengan harta dunia, Dang (Iton Ages Ayandi) Adek (Intia My Dolla) Wadang (Julpia), Pak Val, Pak Ara, Mak Arah, Pak kembar, Mak kembar dan seluruh keluarga besarku.
12. Rekan-rekan seperjuangan yang telah banyak mengingatkan dan mendukung penyelesaian skripsi ini.
13. Almamaterku tercinta Universitas Islam Negeri (UIN FAS) Bengkulu.
14. Semua pihak yang telah membantu dalam penulisan skripsi ini.

Dalam penyusunan skripsi ini penulis menyadari banyak kesalahan dan kekurangan di berbagai sisi. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun demi kesempurnaan penelitian ini kedepannya.

Bengkulu,
Penulis

2022

Itan Oktoby
NIM.1811240140

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
PERYATAAN KEASLIAN	ii
NOTA PEMBIMBING	iii
PENGESAHAN PENGUJI	iv
MOTTO	vi
PERSEMBAHAN.....	vii
ABSTRAK	x
KATA PENGANTAR.....	xix
DAFTAR ISI.....	xvii
DAFTAR GAMBAR.....	xxii
DAFTAR TABEL	xxiv
DAFTAR LAMPIRAN	xxv
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	17
C. Tujuan Penelitian	17
D. Manfaat Penelitian	18
E. Spesifikasi Produk.....	19
F. Asumsi Pengembangan	19

BAB II LANDASAN TEORI

A. Deskripsi Teori.....	20
1. Komik.....	20
a. Pengertian komik	20
b. Gaya-gaya dalam Menggambar Komik	22
c. Konsep Menggambar Komik	25
d. Syarat Menggambar Komik	26
e. Teknik Menggambar Komik	29
f. Bahan dan alat menggambar komik	30
g. Unsur-Unsur Komik.....	32
h. Ciri-ciri Komik.....	36
i. Jenis-Jenis komik	39
j. Langkah-Langkah Menggambar Komik	41
2. SBDP (Seni Budaya dan Prakarya)	42
a. Pendidikan Seni di SD.....	42
b. Fungsi Seni di SD.....	45
c. Ruang Lingkup SBDP	48
d. Pengertian SBDP	49
e. Fungsi, Tujuan dan Kegunaan Mata Pelajaran SBDP MI/SD	52
f. Manfaat SBDP.....	54
3. Cerita Rakyat	56
a. Pengertian Cerita Rakyat.....	56
b. Bentuk Cerita Rakyat	60

c. Manfaat Cerita Rakyat.....	64
4. Kisah Si Pahit Lidah	66
B. Kajian Pustaka.....	71
C. Kerangka Berfikir.....	84

BAB III METODE PENELITIAN

A. Model Pengembangan	85
B. Prosedur Pengembangan	90
1. Studi Pendahuluan.....	90
2. Pengembangan Portitipe	92
3. Uji Lapangan.....	95
4. Desimilasi dan Sosialisasi.....	96
C. Subjek Penelitian.....	97
D. Teknik Pengumpulan Data.....	98
E. Teknik Analisis Data.....	102

BAB IV DESKRIPSI DAN ANALISIS DATA

A. Deskripsi Prototipe Produk	105
B. Hasil Uji Lapangan	108
1. Hasil Uji Lapangan Terbatas.....	108
2. Hasil Uji Lapangan Lebih Luas	119
3. Hasil uji lapangan Operasional	122
4. Uji Kepraktisan Media	138
C. Analisis Data	142
D. Prototipe Hasil Pengembangan	143

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan	148
B. Saran	150

DAFTAR PUSTAKA

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
2.1 Gambar Kerangka Berfikir.....	84
3.1 Gambar Alur Penelitian Pengembangan Borg and gall	89
4.1 Gambar Wawancara Kepada Nara Sumber Yaitu Kakek Sinul	108
4.2 Gambar Penyusunan Cerita Menggunakan Aplikasi <i>Microsoft Office Word 2010</i>	109
4.3 Gambar Alat Yang Dibutuhkan Dalam Membuat Komik Secara Manual.....	110
4.4 Gambar Membuat Karakter Komik	110
4.5 Gambar Membuat Karangan Cerita	111
4.6 Gambar Karakter Yang Disesuaikan Pada Perilaku Dan Jalan Cerita.....	112
4.7 Gambar Komik Dengan Balon Kata	112
4.8 Gambar Mengkoreksi komik.....	113
4.9 Gambar Proses Scan Komik Dengan Aplikasi <i>CamScanner</i>	113
4.10 Gambar Komik Yang Telah Di Beri Teks Percakapan	114
4.11 Gambar Proses Pencetakan Komik	115
4.12 Gambar Awal Komik Cerita Si Pahit Lidah	115
4.13 Gambar Perancangan Desain Cover Komik	117
4.14 Gambar Desain awal cover Komik Si Pahit Lidah	118

4.15 Gambar Komik Si Pahit Lidah.....	145
4.15 Cover Komik Cerita Si Pahit Lidah	146

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
3.1 Distribusi Frekuensi	104
4.1 Tabel Revisi Ahli Bahasa	124
4.2 Hasil Validasi Ahli Bahasa	125
4.3 Hasil Validasi Ahli Materi	127
4.4 Revisi Ahli Media II	129
4.5 Hasil Validasi Ahli Media II	130
4.6 Hasil Validasi Ahli Media I	134

DAFTAR LAMPIRAN

Karakter Komik Si Pahit Lidah
Kisah Si Pahit Lidah di Bengkulu Selatan
Kurikulum 2013 Mata Pelajaran Seni Budaya
Konsep Pendidikan Seni
Lampiran I Peratueran Menteri Pendidikan dan Kebudayaan
Silabus
RPP
Hasil Validasi Ahli Materi
Hasil Validasi Ahli Bahasa
Hasil Validasi Ahli Media I
Hasil Validasi Ahli Meida II
Angket Respon Guru Kelas VA
Angket Respon Siswa Kelas VA
Hasil Wawancara Dengan Guru Kelas VA
Hasil Wawancara Dengan Siswa Kelas VA
Instrumen penilaian Guru Kelas VA
Instrumen penilaian kepada Siswa
Dokumentasi
Surat Penunjukan Pembimbing
Surat Izin Penelitian dari Kampus
Surat Penelitian dari Sekolah
Surat Selesai Penelitian

Kartu Bimbingan Proposal

Kartu Bimbingan Skripsi

Daftar Hadir Seminar Proposal

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan proses Komunikasi yang didalamnya terkandung suatu proses transformasi pengetahuan, nilai-nilai dan keterampilan, baik yang berlangsung di dalam maupun di luar sekolah, di lingkungan masyarakat, di lingkungan sekolah, di lingkungan keluarga dan pembelajarannya berlangsung sepanjang hayat (*long life learning*) dari satu generasi ke generasi lainnya. Pendidikan sebagai segala manusiawi yang dilakukan secara sadar, didalamnya tidak terlepas dari keterbatasan-keterbatasan, baik yang melekat pada peserta didik, pendidik, interaksi pendidik, serta pada lingkungan, serta sarana dan prasarana pendidikan.¹

¹ Hasan, Harahap, Innana, Khasanah, Badroh, Musyaffa, Susanti, Hasyim, Nuraisyah, Fuadi, Suranto, Fkhrurrazi, Arisah, Zaki, Setyawan, *Landasan Pendidikan*. (Yogyakarta: Tahta Media Group, 2021), h. 2

Tujuan pendidikan nasional sebagaimana tercantum dalam undang-undang no 20 tahun 2002 tentang sistem pendidikan nasional pasal 3, bahwa; “pendidikan nasional mempunyai peran dan Fungsi dalam mengembangkan setiap potensi yang dimiliki peserta didik, serta membentuk karakter sebagai bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman, dan bertakwa kepada tuhan yang maha esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab”.²

Tujuan pendidikan nasional juga tercantum dalam Undang-Undang RI No. 2 Tahun 1989 tentang sistem pendidikan nasional pada baab II, pasal 4, yang berbunyi: “Pendidikan nasional bertujuan mencerdaskan kehidupan bangsa dan mengembangkan manusia Indonesia seutuhnya,

² Mustoip, Sopyan, *Implementasi Pendidikan Karakter* (Surabaya : CV. Jakad Publishing, 2018), h. 2

yaitu manusia yang beriman dan bertakwa Terhadap Tuhan Yang Maha Esa dan berbudi pekerti luhur, memiliki pengetahuan dan keterampilan, kesehatan jasmani dan rohani, kepribadian yang mantap dan mandiri serta rasa tanggung jawab kemasyarakatan dan kebangsaan.³

Pendidikan seni di SD secara umum dikenal sebagai rasa keindahan umumnya, rasa keharuan khususnya, yang melengkapi kesejateraan hidup. Rasa di susun dan dinyatakan melalui pikiran, menjadi bentuk yang dapat disalurkan dan dimiliki oleh setiap orang. Mata pelajaran seni budaya dan keterampilan meliputi aspek-aspek sebagai berikut. Seni rupa, mencakup pengetahuan, keterampilan, dan nilai dalam menghasilkan karya seni berupa lukisan, patung, ukiran, cetak-mencetak, dan sebagainya.⁴

³ Republik Indonesia, *undang-undang Republik Indonesia Nomor 2 Tahun 1989 Tentang sistem Pendidikan Nasional*, h. 3

⁴ Mansrudin, *Pembudayaan Literasi Seni di SD*, (Yogyakarta : Deeopublish, 2020), h. 1

Konsep Pendidikan Seni Dan Realitas Kurikulum Semestinya untuk mata pelajaran SBDP (Seni Budaya dan Prakarya) bertujuan mengembangkan kemampuan peserta didik untuk memahami seni dalam konteks ipteks (ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni), sebagai tritunggal pembentuk perkembangan sejarah peradaban dan kebudayaan, baik dalam tingkat lokal, nasional, regional, maupun global.⁵

Pembelajaran seni di tingkat pendidikan dasar dan menengah bertujuan untuk mengembangkan kesadaran seni dan keindahan dalam arti umum, baik dalam domain konsepsi, apresiasi, kreasi, penyajian, maupun tujuan-tujuan psikologis-edukatif pengembangan kepribadian peserta didik secara positif.

Belajar dan pembelajaran merupakan aktivitas utama dalam proses pembelajaran. Menuntut ilmu merupakan kewajiban setiap individu di muka bumi ini. Dengan ilmu

⁵ Ardipal, 2010. *Kurikulum pendidikan Seni budayayang ideal bagi peserta didik dimasa depan*, Jurnal Bahasa dan Seni. 11(1): 7-8.

seseorang dapat membedakan antara yang baik dan yang buruk, dengan ilmu pula seseorang dmenjadi mulia. Dalam perspektif keagamaan pun belajar merupakan kewajiban bagi setiap muslim dalam rangka memperoleh ilmu pengetahuan sehingga drajat kehidupanya meningkat. Sebagaimana dijelaskan dalam Al-Qur'an tentang Ilmu Pengetahuan berikut ini :

Allah SWT berfirman:

يَتَأْتِيهَا الَّذِينَ ءَامَنُوا إِذَا قِيلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوا فِي الْمَجَالِسِ
فَافْسَحُوا يَفْسَحِ اللَّهُ لَكُمْ وَإِذَا قِيلَ ادْشُرُوا فَادْشُرُوا يَرْفَعِ اللَّهُ
الَّذِينَ ءَامَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ ۗ وَاللَّهُ بِمَا
تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ ﴿١١﴾

(Q.S Al-Mujadalah ayat 11)

Artinya: Wahai orang-orang yang beriman! apabila kamu dikatakan kepadamu: "Berlapang-lapanglah dalam majlis", Maka lapangkanlah niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu. dan apabila dikatakan: "Berdirilah kamu", Maka berdirilah, niscaya Allah akan mengangkat (derajat) orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-

orang yang diberi ilmu beberapa derajat. dan Allah Maha mengetahui apa yang kamu kerjakan.

Firman Allah tersebut menggambarkan tingginya kedudukan orang yang mempunyai ilmu pengetahuan (pendidik).⁶ Manusia harus dapat menggunakan akal pikiran dan menguasai Ilmu Pengetahuan dan Teknologi. Pendidikan di Indonesia selalu berkembang seiring perkembangan zaman. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi telah membawa perubahan hampir disemua aspek kehidupan, dimana berbagai permasalahan tersebut hanya dapat dipecahkan dengan upaya penguasaan dan peningkatan ilmu pengetahuan dan teknologi. Selain bermanfaat bagi kehidupan manusia, disatu sisi perubahan tersebut juga telah membawa manusia ke dalam era persaingan yang semakin ketat. Agar mampu berperan dalam persaingan global, maka sebagai bangsa kita perlu terus mengembangkan dan meningkatkan kualitas sumber daya manusia yang dimiliki.

⁶ Departemen Agama RI, *Al-Qur'an dan Terjemahnya Al-'Aliyy*, (Bandung : CV Penerbit Diponegoro, 2005), h. 434

Cerita rakyat merupakan bagian dari kebudayaan tradisional yang dimiliki setiap kelompok etnis, penyebarannya secara lisan dan turun-temurun. Penyebaran cerita rakyat secara lisan ini menyebabkan keberadaan cerita semakin terpinggirkan, dan pada gilirannya dikhawatirkan akan hilang. Hasil penelitian Gusal menyimpulkan bahwa cerita rakyat yang ada pada masyarakat Sulawesi Tenggara sudah mulai terlupakan. Sedangkan Penelitian Rozie menyimpulkan cerita rakyat sebagai salah satu hiburan masyarakat tenggelam oleh cerita sinetron, dengan alasan sinetron lebih nyata alurnya sehingga mudah dipahami dan dinikmati. Cerita rakyat merupakan media yang mengemas nilai-nilai dan bisa menjadi sumber imajinasi. Serta merupakan media komunikasi budaya yang mengandung nilai luhur yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan dan kontrol sosial bagi kehidupan manusia

Hasil obsevasi di kelas VA SDN 76 Kota bengkulu tepatnya Hari kamis 18 November 2021, peneliti menemukan

pada proses pembelajaran SBDP (Seni Budaya dan Prakarya) sebagai berikut:

1. Guru menggunakan Buku Tema dan LKS terbitan Pusat Kurikulum dan Pembukuan.
2. Guru belum menggunakan bahan penunjang Seperti, cerita bergambar, buku cerita, komik dan lainnya.
3. Hasil Wawancara
 - a. Lembar Wawancara Dengan Wali kelas V.A

Dari hasil wawancara guru kelas VA peneliti menyimpulkan bahwa kelas VA terdiri dari 21 siswa, yang terdiri dari 12 siswa laki-laki dan 9 siswa perempuan. Serta terdapat media yang tersedia di kelas, antra lain: papan tulis, buku, globe, penggaris, bola, gambar-gambar, dll. Dalam proses pembelajaran, penggunaan media mendapatkan respon yang baik dari siswa, hasil belajar menjadi meningkat, karena siswa lebih memahami materi pembelajaran.

Namun untuk penggunaan media pemberajaran berupa komik masih belum, sebab belum ada. Guru hanya menggunakan media berupa gambar, jika ingin menciptakan pembelajaran yang menyenangkan. Padahal menggunakan media pembelajaran dapat membuat siswa cenderung agak meningkat dalam belajar, karena mereka akan lebih ingat materi pembelajaran dan apabila proses pembelajaran menggunakan bahan ajar berupa gambar cerita seperti komik, maka siswa akan sangat antusias, aktif, dan akan lebih mudah memahami isi cerita tersebut.

Guru juga setuju apabila ada cerita rakyat Bengkulu yang diajarkan pada mata pelajaran SBDP, karena menurut beliau dengan adanya pembelajaran tersebut siswa nantinya akan lebih mengetahui, bahwa banyak sekali cerita rakyat yang ada di Bengkulu yang perlu dilestarikan kembali.

Oleh karena itu pengenalan cerita rakyat terutama cerita rakyat Bengkulu pada anak usia sekolah perlu dilakukan dalam rangka mengenalkan, menjaga dan melestarikan cerita rakyat yang ada di Bengkulu.

b. Lembar Wawancara Dengan Siswa kelas V.A

Dari hasil wawancara siswa kelas VA peneliti menyimpulkan bahwa kelas VA akan merasa bosan dan mengantuk, jika guru menjelaskan materi pembelajaran di depan kelas sedangkan siswa hanya mendengarkan saja. Padahal siswa lebih menyukai proses pembelajaran menggunakan media gambar, poster, buku bergambar, dan lai-lain.

Dalam proses pembelajaran penggunaan media komik membuat siswa sangat senang, tidak bosan dan bisa belajar juga membuat komik, sebab apabila guru menjelaskan materi pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran, akan meningkatkan rasa ingin tahu siswa dan siswa lebih

ingat materi yang disampaikan. Akan tetapi untuk materi cerita rakyat di Bengkulu terutama cerita Si Pahit Lidah di Bengkulu Selatan masih belum mengetahui, serta mereka baru pertama kali mendengarnya.

Dari hasil Wawancara siswa dan guru kelas V SDN 76 Kota Bengkulu Peneliti melihat untuk materi cerita rakyat belum menggunakan bahan ajar berupa Komik. Padahal di Provinsi Bengkulu terdapat banyak sekali cerita-cerita rakyat yang diceritakan secara turun-temurun, namun, masih ada siswa yang belum mengetahui serta memahami cerita –cerita apa saja yang ada di Bengkulu dan belum adanya pengembangan cerita rakyat menjadi komik. Saat pembelajaran berlangsung guru terlalu terpaku dalam penggunaan metode ceramah, diskusi serta penugasan yang membuat mereka cenderung bosan dalam proses pembelajaran. Padahal dengan dikembangkannya sebuah cerita tersebut menjadi komik, diharapkan nantinya

mampu membuat siswa mengetahui, mengenal, serta menambah wawasan bawasanya ada cerita semenarik itu di Provinsi Bengkulu.

Berdasarkan analisis buku siswa Kurikulum 2013, yang diterbitkan oleh Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Peneliti tidak menemukan cerita rakyat Bengkulu. Para guru saat ini tampaknya belum terbiasa merancang bahan ajar. Para pendidik cenderung menggunakan bahan ajar yang ada, akibatnya dimungkinkan bahan ajar yang digunakan tidak kontekstual.⁷

Karena cerita rakyat hanya bisa diketahui oleh anak-anak kalau diceritakan di sekolah atau oleh orang tua. Kebanyakan, cerita rakyat disampaikan oleh orang tua sebagai dongeng sebelum tidur untuk anaknya. Namun seiring dengan perkembangan zaman, orang tua juga sibuk dengan pekerjaannya sendiri. Para Ibu zaman sekarang selain

⁷ Muktadir, A. & Darmansyah, A. “pengembangan Bahan Ajar Komik Berbasis Cerita Rakyat Bengkulu di SD” dalam jurnal PGSD, Vol. 14 Nomor 2, (halaman. 153-154). Universitas Bengkulu.

sebagai Ibu rumah tangga, mereka juga berprofesi sebagai wanita karir. Hal inilah yang menjadikan cerita rakyat sekarang ini kurang di kenal oleh generasi muda terutama pada anak sekolah dasar.

Berdasarkan penelusuran Ilmiah awal peneliti, perkembangan cerita rakyat di daerah Jawa sudah banyak dikenal serta dipopulerkan lewat media cetak dan elektronik baik secara nasional maupun internasional. Misalnya cerita Timun Emas, Rawa Pening, Jaka Tarub dan Tujuh Bidadari, Aji saka, Sangkuriang, serta di daerah Sumatra juga terdapat banyak cerita rakyat yang terkenal yaitu, cerita Danau Toba, Malin Kundang dan masih banyak yang lainnya. Akan tetapi untuk perkembangan cerita rakyat di daerah Bengkulu, terutama di Bengkulu Selatan, penyebarannya masih dilakukan secara lisan dari mulut ke mulut. terutama cerita Si Pahit Lidah yang pada saat ini banyak siswa yang belum mengetahui tentang cerita tersebut.

Berdasarkan hasil penelitian, ternyata komik membawa potensi untuk menarik lebih banyak siswa untuk mengunjungi perpustakaan sekolah setelah kelas, memfasilitasi keterampilan pemahaman membaca siswa dan menumbuhkan minat siswa secara sukarelah membaca. Sebab pendekatan berbasis visual dan serial media ini untuk mendongeng, serta temuan penelitian ini juga menyarankan bahwa buku komik dapat berfungsi sebagai alat motivasi membaca, terutama berguna dalam membantu siswa mereka belajar tentang mata pelajaran sejarah dan sains.⁸

Pada usia Sekolah Dasar siswa lebih menyukai dan mudah menangkap informasi dengan visual yang memiliki gambar dan warna, dengan daya ingat sebesar (30%) dari pada membaca teks, dengan daya ingat sebesar (10%). Anak aktif berfikir kreatif, meningkatkan rasa ingin tahu, dan juga memperluas ilmu pengetahuan dan kosa kata mereka. cerita

⁸ Patrick Lo, 2021. *Jurnal of librainship and information Science*.
Faculty of Library

rakyat sangat penting untuk diajarkan 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.⁹ Sehubungan dengan masalah yang dikemukakan maka diperlukan kemampuan guru dalam memilih atau merancang bahan ajar cerita rakyat Bengkulu Selatan.

Oleh karena itu bahan ajar dirancang berbentuk komik agar lebih menarik. Karena pembelajaran komik memiliki daya tarik bagi siswa. Sebab di dalamnya menyajikan visual gambar yang imajinatif dan berwarna. dalam pembelajaran SBDP (seni budaya dan prakarya) penggunaan bahan ajar sangat dibutuhkan dan dikembangkan, terutama pengembangan komik cerita Si Pahit Lidah yang ada di

⁹ Muktadir, A. & Darmansyah, A. “pengembangan Bahan Ajar Komik Berbasis Cerita Rakyat Bengkulu di SD” dalam jurnal PGSD, Vol. 14 Nomor 2, (halaman. 154). Universitas Bengkulu.

daerah Bengkulu Selatan, supaya cerita tersebut dapat dikenalkan serta selalu dilestarikan kepada generasi selanjutnya. Peneliti berharap dalam ruang lingkup pendidikan, pembelajaran mengenai cerita rakyat ini sangat penting diajarkan, serta dilestarikan yang tidak hanya diketahui dari mulut ke mulut saja, akan tetapi dengan adanya pengembangan komik cerita Si Pahit Lidah ini nanti semoga menjadi awal terjadinya, pergerakan dalam melestarikan dan menjaga serta mencintai cerita-cerita yang ada di Bengkulu Selatan, khususnya di provinsi Bengkulu yang kita dambakan ini.

Berdasarkan uraian tersebut, ada banyak kendala yang dihadapi siswa dalam proses pembelajaran SBDP (seni budaya dan prakarya), karena kurangnya penggunaan bahan ajar yang digunakan sebagai media dalam pembelajaran di sekolah. Dengan demikian, perlu solusi yang tepat untuk mengatasi persoalan tersebut. Peneliti mengangap bahwa membuat pengembangan komik bahan ajar SBDP sebagai

solusi terbaik. Bahan ajar yang dikembangkan berupa komik cerita Si Pahit Lidah di Bengkulu Selatan.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas maka rumusan masalah dari penelitian ini yaitu :

1. Bagaimana pengembangan komik cerita Si Pahit Lidah di Bengkulu Selatan sebagai bahan ajar SBDP untuk siswa kelas V SDN 76 Kota Bengkulu?
2. Bagaimana kelayakan terhadap pengembangan komik cerita Si Pahit Lidah di Bengkulu Selatan sebagai bahan ajar SBDP untuk siswa kelas V SDN 76 Kota Bengkulu?
3. Bagaimana kepraktisan terhadap pengembangan komik cerita Si Pahit Lidah di Bengkulu Selatan sebagai bahan ajar SBDP untuk siswa kelas V SDN 76 Kota Bengkulu?

C. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui bagaimana pengembangan komik cerita Si Pahit Lidah di Bengkulu Selatan sebagai bahan ajar SBDP untuk siswa kelas V SDN 76 Kota Bengkulu.

2. Untuk mengetahui Bagaimana kelayakan pengembangan komik cerita Si Pahit Lidah di Bengkulu Selatan sebagai bahan ajar SBDP untuk siswa kelas V SDN 76 Kota Bengkulu.
3. Untuk mengetahui kepraktisan terhadap pengembangan komik cerita Si Pahit Lidah di Bengkulu Selatan sebagai bahan ajar SBDP untuk siswa kelas V SDN 76 Kota Bengkulu.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat teoritis adalah dengan hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai bahan informasi dalam upaya menambah dan mengembangkan wawasan serta pengetahuan, terutama sekali tentang komik dan dapat mengenalkan cerita rakyat yang menjadi kearifan lokal yang harus dijaga, dilestarikan dan dikenalkan di sekolah dasar.
2. Manfaat Praktis adalah dengan hasil penelitian tersebut semoga dapat dijadikan suatu pertimbangan bagi semua

pihak yang tergabung dalam bidang pendidikan baik bagi peneliti sendiri, siswa, maupun guru-guru serta Sekolah Dasar, serta hasil penelitian tersebut pun diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi masyarakat sebagai rangsangan ikut serta dalam meningkatkan kualitas pendidikan, khususnya pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah.

E. Spesifikasi Produk

1. Komik akan dicetak di kertas B5.
2. Komik akan dibuat dalam format hitam putih.

F. Asumsi Pengembangan

Pengembangan komik cerita si Pahit Lidah di Bengkulu selatan didasarkan pada berapa asumsi, bahwa:

1. Produk yang dikembangkan dapat menjadi bahan ajar untuk SBDP.
2. Produk ini dapat melestarikan budaya Bengkulu.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Deskripsi Teori

1. Komik

a. Pengertian Komik

Menurut Kamus Besar bahasa Indonesia (KBBI) komik merupakan cerita bergambar (dalam majalah, surat kabar, atau berbentuk buku) yang umumnya muda dicerna dan lucu.¹⁰

Dalam etomologi bahasa indonesia Komik berasal dari kata “*conic*” yang kurang lebih secara sistematis berarti “lucu”, “lelucon” atau kata *komikos* dari *kosmos’revel’* bahasa Yunani yang muncul sekitar abad ke-16. Pada awalnya komik memang ditunjukkan untuk membuat gambar-gambar yang menceritakan secara *setiotics*

¹⁰ <https://kbbi.kemendikbud.go.id/entri/komik>, diakses pada tanggal 24 Desember 2021. Jam 12.58 WIB.

(simbolis) maupun secara *hermeneutics* (tafsiran) tentang hal-hal yang lucu.¹¹

Menurut Danesi, komik adalah narasi yang dibuat melalui beberapa gambar berderet yang disekat oleh garis-garis horizontal, strip atau kotak (panel), dan dilengkapi oleh teks verbal dari kiri ke kanan (runtut). Meskipun komik dilengkapi oleh bahasa verbal berupa kata-kata, namun gambar dalam komik sendiri dapat memberikan pesan non-verbal. Gambar, terutama gambar berderet dapat menghasilkan suatu pesan tanpa kata-kata.

Sementara itu menurut Setiawan pengertian komik secara umum yaitu cerita bergambar yang biasanya terdapat dalam majalah, surat kabar, atau berbentuk, pada umumnya cerita komik mudah dicerna dan lucu. Beberapa Ahli berpendapat bahwa komik sama dengan cerita bergambar. Namun dalam

¹¹ Gumelar, M.s, *Cara Membuat Komik*. (Jakarta: PT INDEKS, 2011), h. 2-7 (http://en.wikipedia.org/wiki/The_Yellow_Kid)

cerita bergambar, biasanya gambar hanya digunakan untuk menjadi ilustrasi untuk cerita. Gaya peletakan balon kata dalam cergam juga terbatas, sementara komik jauh lebih dinamis dan kompleks. Komik lebih cocok disebut sebagai gambar yang bercerita.

Dapat disimpulkan bahwa komik adalah karya seni yang terdiri dari komposisi gambar dan tulisan/huruf sebagai sarana untuk menyampaikan pesan atau cerita melalui teks atau verbal, maupun non verbal (pesan atau cerita yang dihasilkan oleh gambar).¹²

b. Gaya-gaya Menggambar Dalam Komik

Terdapat empat gaya dalam menggambar komik di seluruh dunia antara lain :

1) Cartoon Style

Gaya gambar lucu, *cartoon* artinya gambar lucu, jangan bingung dengan animasi kartun

¹² *Sequential Art* (Menggambar Komik) Irma Roch mawat I, M. DS (Danesi (2004: 223), (2002: 22)

(*cartoon animation*), animasi kartun artinya animasi gambar lucu.

2) *Semi Cartoon Style* (Semi Realism Style)

Gaya gambar gabungan realis dan *cartoon*, seperti karikatur adalah ciri yang paling khas. Tetapi ada banyak pula gaya-gaya lainya tergantung dari *skill* gambar realis dan *cartoon* yang digabungkan, dan ini merupakan level atau tingkatan daricomik artist itu sendiri. Aliran semi realis/semi kartun ini juga banyak sekali variasinya.

3) *Realism Style*

Gaya gambar realis, di mana gaya gambar Komik yang dibuat semirip mungkin (cenderung) mendekati anatomi dan psikologi, postur tubuh, wajah dan ras manusia atau satwa, tumbuhan dan makhluk cerdas lainya.

Aliran *Realism* lebih cenderung mempunyai gaya gambar manusianya mengarah pada wajah ras darimana Komik tersebut berasal, misalnya *comic artist*-nya dari Jepang, maka gambar wajah yang digambar cenderung wajah ras Jepang; dan juga jika *artist*-nya dari USA atau Eropa, maka cenderung untuk menggambar wajah caucasian. Demikian juga artis Negro, Timur Tengah, India dan artis komik Indonesia, akan cenderung membuat Komik dengan gaya gambar realis rasnya sendiri.

4) *Fine Art Style*

Gaya gambar *fine Art*: gaya gambar dimana menggambar sesuai dengan apa yang timbul di pikiran *artist*-nya, tanpa melihat orang tersebut punya latar seni atau tidak, dan hasil karyanya cenderung dekoratif atau abstrak, tujuan utama adalah rasa seni itu sendiri tanpa diikat oleh

bentuk *cartoon*, *semi cartoon* & realis itu ataupun aturan perpektif, serta *lighting* & *shading* yang ada.¹³

c. Konsep Menggambar Komik

Menggambar komik tidak hanya menuntut kemampuan menggambar yang baik saja, tetapi juga membutuhkan keterampilan membangun karakter, tokoh dan runtutan peristiwa dari suatu kisah. Kemampuan untuk menyelaraskan pesan lewat gambar dan tertulis juga menjadi kemampuan yang harus diasah untuk menciptakan komik yang baik. Gambar harus sesuai dengan tulisan, begitu juga sebaliknya, tulisan harus mampu memberikan konteks yang tepat bagi gambar. Tanpa keselarasan, keduanya tidak akan saling membantu untuk memberikan kisah atau pesan yang ingin disampaikan dengan baik dan jelas. Gambar dan

¹³ Gumelar, M.s, *Cara Membuat Komik*. (Jakarta: PT INDEKS, 2011), h. 10-23

tulisan yang tidak selaras justru malah akan mengaburkan cerita yang ingin dikisahkan.

d. Syarat Menggambar Komik

Diperoleh beberapa syarat menggambar komik sebagai berikut :

1) Menentukan topik dan tujuan

Topik merupakan langkah awal yang harus ditentukan dalam menggambar komik. Agar semua yang berhubungan dengan teknis komik dapat ditentukan juga dari awal. Imaji tercipta melalui komik harus sesuai dengan topiknya. Tujuan komik juga penting untuk ditentukan, apakah komik akan menyampaikan suatu pesan tertentu, atau hanya berupa hiburan.

Jika topik dan tujuannya telah ditentukan, kita juga dapat menentukan tokoh dan karakter yang akan dibuat. Sebab fungsi tema di dalam menggambar komik adalah untuk menjadi acuan

bentuk visualisasi dan kata yang cocok untuk memperkuat gambar visual terhadap pesan atau cerita komik. Misalnya, ketika kita tau bahwa tema komik adalah tema relijius, maka kita harus menciptakan berbagai tokoh dan gaya gambar yang relijius pula. Menggambar komik ibaratnya sama seperti menulis cerpen, namun kita tidak hanya bercerita melalui kata, namun melalui aspek visual (gambar) juga. Komik bahkan dapat dibuat berdasarkan cerita yang sudah ada, misalnya berbagai cerita rakyat yang sudah ada seperti timun mas, malin kundang serta cerita lainnya.

2) Membuat kalimat singkat dan mudah diingat

Dalam pembuatan Komik, harus dibuat dengan kalimat yang singkat dan mudah diingat. Sebab teks yang dapat disematkan dalam komik terhitung cukup terbatas. Sedangkan Gambar

akan mendominasi komik, serta pilihlah kata yang singkat namun cukup jelas untuk dipahami. Selain itu berbagai dialog yang terdapat pada komik haruslah mudah diingat. Buatlah kalimat yang berkesan dan sesuai dengan gambar pendukungnya. Sehingga pesan atau kisah yang disampaikan komik dapat dengan mudah dicerna dan dapat diingat dengan baik oleh pembaca.

3) Menggunakan gambar

Menggunakan gambar maksudnya bukan hanya sekedar gambar. Akan tetapi gambar dalam komik bukan menjadi support atau penunjang jalan cerita yang ingin dibuat. Dalam komik gambar tidak hanya berupa ilustrasi untuk menunjang cerita, namun harus menjadi suatu kesatuan dengan teks yang ada. Gambar juga bahkan harus seakan dapat menghasilkan bunyi

menggunakan tulisan sebagai penunjang konteksnya.¹⁴

e. Teknik Menggambar Komik

Pada Proses menggambar komik terdapat beberapa teknik menggambar antara lain, menggambar model dan menggambar suasana. Karena di dalam 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.

¹⁴ *Sequential Art* (Menggambar Komik) Irma Roch mawat I, M. DS

f. Bahan dan alat Menggambar Komik

Dalam pembuatan komik Kebutuhan bahan dan alat gambar komik hampir sama seperti peralatan menggambar pada umumnya. Hanya saja ada beberapa alat khusus yang dapat membantu proses pembuatan komik secara manual. meskipun kebanyakan sampai saat hari ini komik diolah secara digital menggunakan perangkat komputer grafis, namun pembuatan secara manual tetap digunakan. Apalagi pada berbagai komik karya agung yang mendunia. Kombinasi teknik manual dan digital masih memberikan hasil yang jauh lebih maksimal daripada menggunakan salah satunya saja. Bahan dan alat menggambar komik antara lain :

1) Kertas Gambar.

Dalam menggambar komik, akan lebih mudah bila kita telah menyediakan kertas yang

berukuran sesuai dengan ukuran kertas komik yang akan dicetak nantinya.

2) Pensil Gambar.

Pensil masih menjadi alat utama menggambar disini. Shading tidak harus terlalu mendetail ketika menggambar masih menggunakan kertas. Pensil disini digunakan hanya untuk membuat sketsa atau *outline*. Komik biasanya akan dipertebal oleh pena atau *drawing pen* nantinya. Komik cenderung menggunakan alat yang dapat digunakan menggambar secara *freehand* tanpa kuas.

3) Alat Pewarna.

Biasanya komikus professional menggunakan cat khusus yang tingkat saturasinya kuat. Karena komik cenderung membutuhkan warna murni yang pekat dan cerah. Media warna yang dapat digunakan

meliputi: pensil warna, cat poster, crayon, dan lain-lain. Alat pewarna bisa jadi tidak diperlukan jika pewarnaan akan dilakukan pada aplikasi komputer grafis.

4) Pena.

Biasanya pena lebih dipilih untuk menggambar garis luar (*outline*) komik. Karena pena dapat diatur ketebalan garisnya. Terdapat pena khusus yang dirancang untuk menggambar komik. Pulpen lainnya juga dapat digunakan, terutama pulpen yang dapat mencapai tingkat kehitaman yang sangat pekat, karena komik membutuhkan *outline* yang tegas dan kuat.

g. Unsur-Unsur Komik

1) Unsur Visual Komik

a) Ilustrasi

Komik merupakan sederetan gambar yang terangkai membentuk suatu alur

peristiwa atau cerita. Masing-masing gambar atau secara berantai gambar tersebut membentuk suatu ilustrasi yang dapat menggambarkan suatu peristiwa atau cerita.

b) *Layout*

Layout atau tata letak adalah bagaimana pengaturan panel (*frame*) antar gambar disusun. Bagaimana panel antar gambar saling berhubungan, pengaturan besar-kecilnya panel yang memuat ilustrasi, dsb.

c) Sudut Pandang Kamera

Angle “kamera” yang berbeda dari setiap gambar komik akan memberikan dampak yang berbeda pula. Biasanya sudut pandang kamera dimainkan untuk mendapatkan efek dramatis tertentu, dsb.

d) Psikologi

Setiap tokoh, jalan cerita dan pembentukan suasana yang ada di komik akan memberikan dampak psikologi yang berbeda. Komik seperti budaya populer lainnya banyak memainkan psikologi kita melalui gambar. Gambar dibuat meliuk-liuk untuk membuat kita tertawa. Di sisi lain gambar akan dibuat lebih gelap dan tegas untuk memberikan efek dramatis.

e) Unsur bunyi

Komik menghadirkan teks dengan tipografi dan *typeface* sedemikian rupa mampu menghadirkan unsur bunyi, meskipun tidak ada media suara asli yang dilibatkan, seperti: *Bang! Gubrak! Woosh!*

2) Unsur Cerita Komik

- a) Tema. Merupakan inti pokok gagasan dari keseluruhan pesan atau cerita.
- b) Tokoh dan Penokohan. Tokoh adalah pelaku cerita dengan sifat dan peranannya masing-masing, seperti tokoh utama (protagonis) atau tokoh antagonis yang memiliki konflik dengan protagonis.
- c) Alur atau Plot. Bagaimana rangkaian peristiwa yang terjadi saling berhubungan. Misalnya plot dimulai dengan pengenalan cerita, kemudian muncul awal konflik, terjadi konflik, hingga konflik terus memanas menjadi klimaks dan diakhiri oleh penyelesaian konflik/ending.
- d) Latar. Latar adalah tempat, waktu, dan lingkungan serta keadaan sosial dan tempat

terjadinya peristiwa-peristiwa yang diceritakan dalam komik.

- e) Sudut pandang. Cara menyampaikan cerita seperti sudut pandang pertama (Aku) dan sudut pandang ketiga (Dia, mereka).

h. Ciri-ciri Komik

Sebagaimana halnya dengan buku bacaan fiksi (dalam hal tertentu juga nonfiksi). Namun, berbeda halnya dengan bacaan fiksi dan nonfiksi yang menyampaikan cerita dengan terks verbal, komik hadir lewat gambar dan bahasa, lewat teks verbal dan nonverbal sekaligus. Keterkaitan antara terks verbal dan nonverbal dalam komik sedemikian erat dan tidak dapat dipisahkan tanpa kehilangan roh cerita. Cerita dan pesan yang ingin disampaikan juga diungkapkan lewat gambar dan bahasa, maka gambar-gambar yang ditampilkan ke dalam bentuk panel-panel itu mesti berurutan, yang satu hadir

sesudah yang lain dan berhubungan secara makna. Dalam cerita komik panel-panel gambar lebih dominan daripada teks verbal, dan bahkan banyak panel gambar yang sudah berbicara tanpa unsur bahasa atau dengan unsur bahasa yang terbatas.

1) Bersifat proposional

Komik mampu membuat pembaca terlibat secara emosional dalam membaca komik. Pembaca seperti ikut berperan dan terlibat dalam komik yang terbayang menjadi pelaku utama.

2) Bahasa Percakapan Bahasa yang digunakan dalam komik biasanya bahasa percakapan sehari-hari, jadi pembaca mudah mengerti dan memahami bacaan komik. Komik tidak menggunakan bahasa yang sulit untuk dipahami pembaca.

3) Bersifat Kepahlawanan

Umumnya isi cerita yang ada di dalam komik, akan cenderung membuat pembaca mempunyai rasa ataupun sikap kepahlawanan.

4) Penggambaran Watak

Penggambaran watak dalam komik, digambarkan secara sederhana. Tujuan dari penggambaran adalah agar si pembaca mudah mengerti karakteristik tokoh-tokoh yang terlibat dalam komik tersebut.

5) Menyediakan Humor

Humor kasar yang tersaji dalam komik akan mudah dipahami seseorang karena memang humor tersebut sering ada di masyarakat.

i. Jenis-jenis Komik

Sama halnya dengan berbagai genre sastra yang lain, komik juga dapat dibedakan ke dalam beberapa

kategori. Dilihat dari segi bentuk penampilan atau kemasan, komik dapat dibedakan menjadi 3, yaitu:

1) Komik strip (*comic strip*)

Komik strip merupakan komik yang hanya terdiri dari beberapa panel gambar saja, namun dilihat dari segi isi telah mengungkapkan sebuah gagasan yang utuh. Tentu saja karena gambarnya hanya sedikit dan gagasan yang disampaikan juga tidak terlalu banyak, lazimnya hanya melibatkan satu fokus pembicaraan seperti tanggapan terhadap berbagai peristiwa dan isu-isu mutakhir. Komik potongan (*comic strip*) ini biasanya disodorkan dalam tampilan harian atau mingguan di sebuah surat kabar, majalah maupun tabloid/buletin.

2) Komik Buku

Komik buku merupakan komik yang dikemas berbentuk buku dan satu buku biasanya

menampilkan sebuah cerita yang utuh. Komik-komik buku biasanya berseri dan satu judul buku komik sering muncul berpuluh seri dan seperti tidak ada habisnya. Komik-komik tersebut memang ada yang menampilkan cerita yang berkelanjutan, akan tetapi ada juga yang tidak. Yaitu antara komik seri sebelum dan sesudah tidak ada kaitan peristiwa dan konflik yang mempunyai sebab akibat.

3) Komik Digital (*web comic*)

Selain media cetak, adapula media digital. Dengan adanya media Internet jangkauan pembacanya bisa lebih luas daripada media cetak. Komik digital tentu saja lebih menguntungkan daripada komik media cetak, dikarenakan biaya komik digital relatif lebih murah dan kita dapat menyebarkan komik yang bisa dibaca oleh siapa saja. Komik digital

biasanya disajikan dalam bentuk online (*website*). Salah satu komik digital yang populer adalah *LINE Webtoon*.

j. Langkah-Langkah Menggambar Komik

- 1) Tentukan tema komik
- 2) Tentukan isi atau jalan cerita
- 3) Kembangkan tokoh-tokoh, baik secara teks (sifat tertulis) maupun gambar karakter
- 4) Siapkan latar belakang cerita, dengan beberapa sampel visual wujud nyata gambar latar
- 5) Buat alur cerita komik jika diperlukan
- 6) Siapkan naskah berupa storyboard visual
- 7) Mulai garap komik, adegan peradegan sesuai dengan *storyboard* dan semua hal yang telah dipersiapkan (improvisasi sangatlah diperbolehkan).¹⁵

¹⁵ *Sequential Art* (Menggambar Komik) Irma Roch mawat I, M. DS

2. SBDP (Seni Budaya dan Prakarya)

a. Pengertian Seni di SD

Perlu kita ketahui bahwa seni atau kesenian secara umum dikenal sebagai rasa keindahan umumnya, rasa keharuan khususnya, yang melengkapi kesajateraan hidup. Rasa tersebut di susun dan di nyatakan melalui pikiran, menjadi bentuk yang dapat disalurkan dan dimiliki oleh setiap orang.

Oleh sebab itu Peranan seni bagi manusia layaknya seperti ekonomi yang mengisi kehidupan, dengan kemakmuran bersifat material, kesenian juga mengisi kehidupan ini melalui kesajateraan yang bersifat sepiritual.

Dalam hal ini banyak para ahli yang mendefinisikan seni, diantaranya :

1) Menurut Eugene Veron

Seni adalah ungkapan tingkah laku dari setiap personal individu.

2) Ki Hajar Dewantara

Seni ialah segala bentuk tingkah laku individu yang mampu memberikan dorongan kepada perasaan masing-masing individu.

3) Arestoteles

Seni adalah kemampuan untuk mendorong hati menciptakan suatu keindahan.

4) Alexander Baumgarten

Seni adalah mendorong rasa apresiasi individu terhadap keindahan suatu karya.

5) Plato

Seni adalah bentuk persuasif imitasi dari suatu karya.

6) Thomas Muro

Seni adalah sebuah perantara yang merangsang psikologis dari individu ke individu lain yang merasakannya.

7) Popo Iskandar

Seni adalah instrumen yang mampu memberikan sentuhan rasa dari dalam diri individu untuk hidup bermasyarakat.

b. Fungsi Seni di SD

Pada tingkatan sekolah dasar seni memiliki beragam fungsi, kadang kala seni menjadi kebutuhan sebagian orang. Berikut merupakan fungsi dari seni:

1) Sebagai media ekspresi

Ekspresi ialah mengungkapkan suatu yang diinginkan untuk mencapai tujuan tertentu. Ekspresi anak berbeda dengan ekspresi dewasa karena kebutuhan anak-anak. Ekspresi kreatif adalah ekspresi yang mengandung kreativitas,

terutama yang dijumpai dalam kegiatan berolah seni.

2) Sebagai media komunikasi

Komunikasi mengandung arti keinginan untuk menyampaikan suatu pada orang lain. Sebagai contoh sebuah karya sastra yaitu puisi yang merupakan sarana komunikasi antara individu melalui sebuah tulisan. Sedangkan karya sastra yaitu drama media komunikasinya ialah gerak dan ucapan.

3) Sebagai media bermain

Permainan adalah ekspresi tentang hubungan si anak dengan seluruh kehidupan. Permainan bisa dikembangkan menjadi 4 sesuai dengan 4 fungsi mental yaitu sebagai berikut:

- a) Dari segi perasaan, permainan dapat dikembangkan dengan latihan-latihan penjiwaan ke arah drama.

- b) Dari segi intuisi, permainan dapat dikembangkan dengan latihan-latihan ritmis ke arah tari dan musik.
 - c) Dari segi sensasi, dapat dikembangkan dengan cara mengekspresikan diri ke arah disalin plastis visual.
 - d) Dari segi pikiran, dikembangkan dengan kegiatan-kegiatan konstruktif ke arah keahlian.
- 4) Sebagai media pengembangan bakat seni

Pendidikan seni rupa yang ideal memberikan kesempatan kepada anak yang berbakat untuk memelihara dan mengembangkan bakatnya sejak awal sekolahnya, sehingga dapat menjadi seni rupawan.

5) Sebagai media kemampuan berpikir

Kegiatan seni dapat melibatkan sebagai alat-alat atau bahan permainan yang secara langsung mampu tidak langsung mengembangkan kemampuan bernalar.

6) Fungsi seni sebagai media memperoleh pengalaman estetis

Pegalaman estetis dapat dilakukan anak dengan cara mengamati sebuah hasil karya yang mengandung unsur nilai estetis, sehingga anak mampu mengeksperesikan kesenangan dengan mengamatinya. Anak pun juga mampu menuangkan hasil yang diamati menjadi sebuah karya yang indah.¹⁶

c. Ruang Lingkup SBDP

Mata pelajaran seni budaya dan Keterampilan meliputi aspek-aspek sebagai berikut. Seni rupa

¹⁶ Mansrudin, *Pembudayaan Literasi Seni di SD*. (Yogyakarta : Deeopublish,2020), h.1-4.

mencangkup pengetahuan, keterampilan, dan nilai dalam menghasilkan karya seni berupa lukisan, patung, ukiran, cetak-mencetak, dan sebagainya.

Seni musik, mencangkup kemampuan untuk menguasai oleh vokal, memainkan alat musik, apresiasi karya musik. Seni tari, mencangkup keterampilan gerak berdasarkan olah tubuh dengan dan tanpa rangsangan bunyi, apresiasi terhadap gerak tari. Seni drama, mencangkup keterampilan pementasan dengan memadukan seni musik, seni tari dan peran. Keterampilan, mencangkup segala aspekkecakapan hidup (*life skills*) yang meliputi keterampilan personal, keterampilan sosial, keterampilan vokasional dan keterampilan akademik.

d. Pengertian SBDP

Sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 23 tahun 2006. Materi

pembelajaran Seni Budaya dan keterampilan di Sekolah Dasar adalah:

- 1) Seni rupa, mencakup pengetahuan, keterampilan, dan nilai dalam menghasilkan karya seni.
- 2) Seni musik, mencakup kemampuan untuk menguasai olah vokal, memainkan alat musik, apresiasi karya musik.
- 3) Seni tari, keterampilan gerak berdasarkan olah tubuh dengan dan tanpa rangsangan bunyi, apresiasi terhadap tari.
- 4) Seni drama, mencakup keterampilan pementasan dengan memadukan seni musik, seni tari dan peran.
- 5) Keterampilan, mencakup segala aspek kecakapan hidup (*life skills*)

Semua cakupan materi pembelajaran tersebut tentunya harus dipelajari tetapi pada kenyataan tidak

semua dapat dipelajari karena salah satu faktornya adalah kompetensi guru yang hanya berkompeten dalam satu bidang saja. Pendidikan Seni Budaya dan Keterampilan merupakan mata pelajaran produktif, sehingga sangat penting adanya upaya perubahan dan peningkatan dalam proses pembelajaran mencipta sebuah karya. Hal ini pada akhirnya akan memberikan hasil dan kreativitas yang baik sehingga pembelajaran semakin meningkat. Seni Budaya dan Keterampilan sebagai mata pelajaran di sekolah seharusnya dapat dirasakan sangat penting keberadaannya bagi siswa, karena mata pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan memiliki sifat *multilingual, multidimensional, dan multikultural*.

Multilingual bertujuan mengembangkan kemampuan mengekspresikan diri dengan berbagai cara. *Multidimensional* berarti bahwa mengembangkan kompetensi kemampuan dasar

siswa yang mencakup persepsi, pengetahuan, pemahaman, analisis, evaluasi, apresiasi, dan produktivitas dalam menyeimbangkan fungsi otak kanan dan kiri, dengan memadukan unsur logika, etika, dan estetika. Adapun *multikultural* bertujuan menumbuhkembangkan kesadaran dan kemampuan berapresiasi.¹⁷

Perlu kita ketahui bahwa penyebutan untuk mata pelajaran ini dalam kurikulum tingkat satuan pendidikan (KTSP) yaitu Seni Budaya dan Keterampilan (SBK). Kemudian setelah muncul kurikulum 2013 maka disebut dengan Seni Budaya dan Prakarya (SBDP).¹⁸

¹⁷ Pebriyeni, Eliya dan Widiyanti, Lisa. 2018. "*Kreasi Kreatif Menggunakan Bahan Kertas Kado Dengan Teknik Anyaman Pada Pembelajaran Seni Budaya Dan Keterampilan Di Sdn 26 Parak Buruk Dan Sdn 53 Kampung Jambak Kec. Koto Tangah*" dalam jurnal Gorga Jurnal Seni Rupa Volume 07 Nomor 02 p-ISSN: 2301-5942 | e-ISSN: 2580-2380. Sumatra Barat : Universitas Negeri Padang.

¹⁸“Syahadatinurmaghfiroh,”<http://syahadati.blogspot.com/2017/06/sbdp.html?m=1>, akses 1 Februari 2022.

e. Fungsi, Tujuan dan Kegunaan Mata Pelajaran SBDP
MI/SD

Pembelajaran seni budaya dan keterampilan memiliki peranan yang sangat penting diantaranya untuk menanamkan nilai-nilai kependidikan pada peserta didik. Pembelajaran seni budaya dan keterampilan di sekolah dapat membantu siswa untuk mengekspresikan dirinya secara bebas. Rohidi mengungkapkan bahwa “seni sebagai media dalam pendidikan untuk meningkatkan kreativitas peserta didik.” Sehingga dengan adanya pembelajaran seni budaya dan keterampilan ini peserta didik dapat mengeksplorasi kemampuan yang mereka miliki sesuai dengan keinginan serta daya tarik mereka terhadap pembelajaran ini. Mereka dapat berkarya secara bebas, kreatif, kritis, dan inovatif dalam pelaksanaan pembelajaran.

Mata pelajaran seni budaya dan keterampilan mempunyai tujuan agar peserta didik memiliki kemampuan, sebagai berikut :

1. Memahami konsep dan pentingnya seni budaya dan keterampilan.
2. Menampilkan sikap apresiasi terhadap seni budaya dan keterampilan.
3. Menampilkan kreativitas melalui seni budaya dan keterampilan.
4. Menampilkan peran serta dalam seni budaya dan keterampilan dalam tingkat lokal, regional, maupun global.

Pendidikan seni budaya dan keterampilan mempunyai fungsi dan tujuan untuk mengembangkan sikap dan kemampuan peserta didik agar mereka bisa peka dan berkreasi dalam hal berkesenian, atau dapat memberikan kemampuan

kepada peserta didik dalam hal berkarya dan berapresiasi.¹⁹

f. Manfaat SBDP

Pada lingkungan Sekolah, terutama sekolah dasar diterapkan Mata pelajaran seni budaya dan Prakarya sebab mata pelajaran ini mempunyai keunikan, manfaat serta memiliki makna tersendiri. Dalam pembelajaran seni budaya dan prakarya lebih banyak memberikan materi seputar seni dan prakarya dibandingkan pembahasan budaya. Adapun peserta didik yang memberikan pembelajaran yang berkaitan dengan budaya, misal pembahasan materi tentang suku Indonesia, lagu dan bahasa Indonesia, busana, tarian serta berbagai bentuk rumah suku di Indonesia.

Menurut Ening Widaningsih, Pendidikan Seni dan Budaya dan Prakarya memiliki sifat

¹⁹ “Syahadati nur maghfiroh,” <http://syahadati.blogspot.com/2017/06/sbdp.html?m=1>, akses 1 Februari 2022.

multilingual multidimensional, dan multi pengembangan kemampuan mengekspresikan diri secara kreatif dengan berbagai cara dan media seperti bahasa rupa, bunyi, gerak, peran dan berbagai perpaduannya. *Multidimensional* bermakna perkembangan beragam kompetensi meliputi konsepsi (pengetahuan, pemahaman, *analisis*, *evaluasi*), *apresiasi*, dan *kreasi* dengan cara memadukan secara *harmonis* unsur *estetika*, *logika*, *kinestetika*, dan etika. Sifat *multikultur* mengandung makna pendidikan seni menumbuhkembangkan kesadaran dan kemampuan apresiasi terhadap beragam budaya Nusantara dan Mancanegara. Hal ini merupakan wujud pembentukan sikap *demokratis* yang memungkinkan seseorang hidup secara beradab serta toleran dalam masyarakat dan budaya yang majemuk.

Terkait dari pembahasan diatas dapat dipahami bahwa begitu besarnya manfaat yang dapat diambil dalam mata pelajaran seni budaya dan prakarya jika diterapkan dalam ranah ataupun lingkungan Sekolah Dasar, keunikan mata pelajaran ini memberikan warna ceria kepada peserta didik karena mereka dibebaskan untuk mengenal seni, berekspresi dan dapat mengembangkan bakat serta kreatifnya dalam bentuk karya.²⁰

3. Cerita Rakyat

a. Pengertian Cerita Rakyat

Menurut Kamus Besar bahasa Indonesia (KBBI) cerita rakyat merupakan cerita dari zaman dahulu yang hidup di kalangan rakyat dan diwariskan secara lisan.²¹ Cerita rakyat adalah

²⁰ Sandi, Varahdilah, Noviea. 2020. *“Proses Belajar Siswa Dalam Pelajaran Seni Budaya Dan Prakarya di Sekolah Dasar”* dalam jurnal pendidikan dasar Vol. 1, No. 1, 2020 (halaman 44-45). *Universitas Peradaban Bumiayu*.

²¹ <https://kbbi.kemendikbud.go.id/entri/ceritarakyat>, diakses pada tanggal 24 desember 2021. Jam 12.58 WIB

bentuk penuturan cerita yang pada dasarnya tersebar secara lisan, diwariskan turun-temurun di kalangan masyarakat pendukungnya secara tradisional. Didalamnya banyak terkandung kata-kata klasik dan ungkapan-ungkapan yang *steriotipe*. Dengan demikian cerita rakyat itu merupakan salah satu unsur *folklore* yang tergolong dalam *folklore* lisan, serta penyebarannya secara tradisional dan banyak mengandung kata-kata *klise* dan ungkapan yang mencerminkan kebudayaan masyarakat pendukungnya.²²

Perlu kita ketahui bahwa Cerita rakyat merupakan cerita mengenai masa lampau yang mengandung kultur budaya dan menjadi ciri khas suatu bangsa termasuk kekayaan budaya dan sejarah yang dimiliki setiap bangsa. cerita rakyat adalah cerita tradisional yang mencoba menjelaskan atau

²² *Cerita rakyat Jawa timur*. 1978. Proyek penelitian dan Pencatatan Kebudayaan Daerah.

memahami perihal dunia. Cerita ini diwariskan dari generasi ke generasi secara lisan maupun tulisan. Cerita rakyat juga berbentuk interaksi budaya suatu masyarakat yang berhubungan langsung dengan berbagai aspek budaya, seperti agama dan kepercayaan, hukum, mata pencaharian, sistem kekeluargaan, serta norma-norma masyarakat di daerah tersebut.

Menurut Echols dan Shadily, secara etimologi mendefinisikan *folklore* terdiri atas dua kata, yaitu folk dan lore. Folk berarti rakyat, bangsa, sedangkan lore berarti rakyat adat, pengetahuan. Cerita rakyat memiliki makna yang sama dengan *folklore* meskipun memiliki susunan kata yang berbeda. Kata *folklor* merupakan kata dari bahasa Inggris *folklore* yang berasal “*folk*”. Jika di terjemakan dalam bahasa indonesia menjadi “folklor”.

Menurut Alan Dudes dalam Danandjana “folk” dapat diartikan sebagai sekelompok orang atau beberapa kelompok orang dibedakan dari ciri fisik, sosial, dan kebudayaan. Sedangkan kata “lore” berarti kebudayaan. Lebih jauh lagi *lore* yaitu sebagian kebudayaan itu diwariskan secara dari generasi ke generasi secara lisan atau melalui suatu contoh sebagai warisan untuk keturunan selanjutnya. Cerita rakyat adalah bagian dari *folklore* yang memiliki pengertian lebih luas. *Folklore* adalah istilah diasosiasikan dengan cerita rakyat. Cerita rakyat adalah pengetahuan tradisional dari suatu budaya dan kata “tradisional” disertai dengan gagasan tentang hal-hal yang ditetapkan, dan dihormati. Cerita rakyat merupakan hal-hal yang diturunkan dari generasi ke generasi selanjutnya. Cerita rakyat memberikan pandangan unik tentang peristiwa, kepercayaan, adat istiadat, upacara, bahan

dan keterampilan kelompok tertentu. Dahulu cerita rakyat diturunkan kepada keturunan dalam suatu masyarakat²³.

b. Bentuk Cerita Rakyat

Menurut William R Bascom, bentuk cerita rakyat terbagi menjadi tiga macam, yaitu: mite (*myth*), legenda (*legend*), dan dongeng (*folktale*). Ketiga jenis cerita ini, menurut Bascom, masing-masing memiliki ciri yang menandainya dan diakui sebagai hasil kreativitas masyarakat kolektifnya.

1) *Mite*

Mite adalah cerita prosa rakyat yang dianggap pernah benar-benar terjadi, serta suci oleh yang empunya cerita. Mite ditokohi dewa-dewa dan makhluk-makhluk setengah dewa. Terjadinya di dunia lain, atau di dunia yang

²³ Rafika, Syarifa, *Penokohan Dalam Cerita Rakyat* (Perspektif Liguistik Sistemik Fungsional). (Banda Aceh : Syiah Kuala University Press 2021), h. 1-5. (Echols dan Shadily (2003:250-366), (Alan Dudes (1986:5), (Unitedt, 2006:VII).

bukan seperti yang kita kenal sekarang, dan masa terjadinya sudah jauh lampau sekali. Mite pada umumnya mengisahkan terjadinya maut, bentuk khas binatang, bentuk topografi, gejala alam, dan sebagainya. Mite juga mengisahkan petualangan para dewa, kisah percintaan mereka, hubungan kekerabatan mereka, kisah perang mereka, dan sebagainya.

2) Legenda

Legenda merupakan cerita prosa yang mempunyai ciri-ciri mirip dengan mite, yaitu dianggap benarbenar terjadi, tetapi tidak dianggap suci. Berlainan dengan mite, legenda ditokohi manusia biasa, atau sering kali makhluk-makhluk ajaib. Tempat terjadinya adalah adalah di dunia seperti yang kita kenal kini, karena waktu terjadinya belum terlalu lampau. Legenda dianggap oleh yang empunya

cerita sebagai suatu kejadian yang sungguh-sungguh pernah terjadi. Berbeda dengan mite, legenda bersifat sekuler dan keduniawian.

Legenda biasanya bersifat migratoris sehingga dikenal luas di daerah-daerah yang berbeda. Burhan Nurgiyantoro membagi legenda ke dalam tiga jenis, yakni; 1) legenda tokoh, yakni cerita legenda yang mengisahkan ketokohan seorang tokoh, misalnya kisah Jaka Tingkir; 2) legenda tempat peninggalan, yaitu cerita yang berkaitan dengan adanya peninggalan tertentu dan atau asal-usul terjadinya sesuatu dan penamaan tempat-tempat tertentu, misalnya Asal Usul Telaga Ngebel, Penamaan Kota Yogyakarta; dan 3) legenda peristiwa, yaitu adanya peristiwa besar tertentu yang kemudian menjadi legenda karenanya, misalnya meletusnya Gunung Merapi.

3) Dongeng

Dongeng yaitu cerita prosa rakyat yang tidak dianggap benar-benar terjadi oleh yang empunya cerita dan dongeng tidak terikat oleh waktu maupun tempat. Bila legenda dianggap sebagai sejarah kolektif (*folk history*), maka dongeng adalah cerita pendek kolektif kesusastraan lisan. Dongeng diceritakan terutama untuk menghibur walaupun banyak juga yang melukiskan kebenaran dan berisikan pelajaran (moral), atau bahkan sidiran.²⁴

c. Manfaat cerita rakyat

Sebagai salah satu alternatif bacaan anak, cerita rakyat diyakini mempunyai nilai lebih dari sekedar bacaan penghibur saja, tetapi juga bermanfaat bagi perkembangan anak. Burke menyatakan bahwa

²⁴ Anafiah, Siti. 2015. "Pemanfaatan Cerita Rakyat Sebagai Alternatif Bacaan Bagi Anak" dalam jurnal *Pendidikan Ke-SD-an*, Vol. 1, Nomor 2, Januari 2015, (halama. 130). *Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa*. (Burhan Nurgiyantoro (2005:183-190). (via James Danandjaya, 2002:50-86)

manfaat cerita rakyat pada perkembangan anak meliputi perkembangan holistik, kognitif, moral, bahasa, dan sosial. Manfaat yang berkaitan dengan perkembangan holistik berasal dari nilai dalam cerita anak yang mengajarkan pada anak bahwa manusia mempunyai rasa cinta, benci, marah, sedih dan gembira, dilahirkan dan mati. Cerita anak juga bermanfaat bagi perkembangan emosionalnya karena memberikan suatu dunia fantasi sehingga anak dapat memandang rasa takut dan rasa frustasinya. Di dalam dunia imajiner ini anak berjuang melawan ketidakadilan dan kejahatan serta menjadi pemenangnya.

Oleh karena itu melalui cerita rakyat anak akan mengalami perkembangan ranah kognitifnya, karena cerita anak adalah cerminan bermacam kebudayaan yang merefleksikan persamaan dan keunikan setiap kebudayaan. Cerita anak juga bermanfaat bagi

perkembangan literernya. Melalui cerita rakyat anak akan belajar mengenal pola-pola naratif cerita dan mekanisme wacana yang akan membantunya meningkatkan ketrampilan narasinya dalam berbahasa dan juga menjadikan pembaca lebih matang serta siap memahami bentuk-bentuk sastra yang lebih kompleks. Jadi, cerita rakyat tidak hanya memberi rasa percaya diri dan rasa mampu pada anak, juga memberi pandangan hidup yang berkaitan dengan moralitas. Selain itu, cerita rakyat juga menambah kemampuan berbahasa dan meningkatkan apresiasi terhadap karya sastra serta mengembangkan kesadaran tentang kebudayaan.²⁵

²⁵ Anafiah, Siti. 2015. "Pemanfaatan Cerita Rakyat Sebagai Alternatif Bacaan Bagi Anak" dalam jurnal *Pendidikan Ke-SD-an*, Vol. 1, Nomor 2, Januari 2015, (halama. 133). *Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa*. (via Murti Bunanta, 1998:52).

4. Kisah Si Pahit Lidah

a. Si Pahit Lidah Di Bengkulu Selatan

Di ilir Desa lubuk Sirih Ilir (sekarang sekuning, bumi perkemahan) terdapat batu yang berbentuk seperti kura-kura. Dikisahkan dalam perjalanannya si pahit lidah melihat seekor kura-kura yang besar kemudian kura-kura tersebut dikutunya menjadi batu. “besar sekali kura-kura itu, jadilah batu” Kata Si Pahit Lidah. Lalu kura-kura tersebut berubah menjadi batu, batu tersebut dijadikan Adipati dahulu menjadi watas (tanda batas) Daerah Lubuk Sirih dalam menandai wilayahnya.

Kemudian Si Pahit Lidah melanjutkan perjalanan ke Seranjangan (Bintuhan) sesampainya di sana Si Pahit Lidah melihat ada tujuh orang pemuda seranjangan (berbaris, berderetan) dengan kekuatannya Si Pahit Lidah mengutuk mereka “Jadilah batu yang meranjangan (berbaris,

berderetan)” dan pada saat itu tujuh orang pemuda tersebut berubah menjadi batu. Si Pahit Lidah kembali melanjutkan perjalanannya, dan sampailah di Berian Tinggi, sesampainya disana Si Pahit Lidah langsung beristirahat di bawah pohon nau rebu (pohon aren yang ribun dan berbuah lebat). Di Kerajaan Batan Majapahit. Si Mata Empat dimintai menyampaikan pesan untuk Si Pahit Lidah agar dapat menyuruh pulang Si Pahit Lidah karena sudah melakukan kerusakan.

Pada saat Si Pahit Lidah sedang beristirahat, sampailah sepupunya Si Mata Empat. “Kamu Si Pahit Lidah kan?” kata Si Mata Empat, “Ia saya Si Pahit Lidah, ada apa?” kata Si Pahit Lidah, “Paman menyuruhmu pulang..” kata si mata empat, “ Saya tidak mau pulang” kata Si Pahit Lidah dengan tegas, “ Jangan seperti itu ” kata Si Mata Empat dengan lembut, “Aku tidak ingin pulang, masih banyak

tempat yang ingin aku datangi..”, kata Si Pahit lidah “Jangan.. kamu harus pulang dulu ke bantan..” kata Si Mata Empat dengan membujuk, “Kalau kamu masih mau menyuruhku untuk pulang, kita adu kekuatan terlebih dahulu..” kata Si Pahit Lidah menantang Si Mata Empat, “Baiklah aku terima tantangan mu” kata Si Mata Empat. “Jadi aku akan menaiki pohon aren ini dan memotong tandan buahnya. Sementara itu, kamu tengkuraplah di bawah, pasti kamu akan mati” kata Si Pahit Lidah, “Tidak semudah itu kamu membunuhku” kata Si mata Empat.

Lalu Si Mata Empat langsung menerima tantangannya dengan langsung tengkurap di bawah pohon aren tersebut. Akan tetapi Si Mata Empat berhasil menghindar dari buah aren yang jatuh. Sebab ia memiliki dua mata di belakang kepalanya yang ditutupi rambut yang tidak di ketahui oleh Si

Pahit Lidah. “Sekarang giliran mu Pahit Lidah” kata Si Mata Empat. “Bailah aku tidak akan mati dengan mudah, kata Si Pahit Lidah. Tanpa pikir panjang si mata empat pun naik dan langsung memotong tandan pohon aren. Atas izin Allah Si Pahit Lidah pun mati tertimpa oleh buah pohon aren tersebut. Setelah Si Pahit Lidah mati (meninggal) Si Mata Empat pun turun dari pohon aren, dan berencana untuk pulang dengan terbang ke Bantan Majapahit untuk menyampaikan pesan bahwa Si Pahit Lidah telah mati (meninggal) di Berian Tinggi Cukue Aue Kaur. Namun setelah tiga langkah meninggalkan Si Pahit Lidah. Tiba-tiba Si Mata Empat pun penasaran dengan Lidah Si Pahit Lidah “Apakah lidanya benar-benar pahit?” kata Si Mata Empat. Karena penasaran ia pun kembali lalu, menarik dan mengecap lidah Si Pahit Lidah. “Teryata memang

pahit” seketika Si Mata Empat terjatuh dan mati di samping tubuh Si Pahit Lidah.

Konon jasad Si Pahit Lidah dan Si Mata Empat di makamkan oleh Sang Rajau mulia (Nenek Moyang Desa Lubuk Sirih) serta dari Bantan Majapahit juga. Ratu dari Bantan Majapahit juga memintak tolong kepada Syeikh untuk menguburkannya. Dari makam Si Pahit Lidah dan Mata Empat, tumbuhlah dua macam pohon yaitu pohon kayu putih tanggkal racun (pohon penangkal racun) dari makam Si Mata Empat dan pohon ipue bangkai dari makam Si Pahit Lidah.

Menurut cerita yang turun temurun serta kepercayaan masyarakat Bengkulu Selatan, Fungsi pohon kayu putih tanggkal racun (pohon penangkal racun) adalah apabila ada angin dari pohon ipue bangkai, maka pohon kayu putih tanggkal racun akan menghalangi supaya angin tersebut tidak membuat

anak cucunya di Selatan menjadi lemah akibat terserang penyakit. Karna apa bila angin tersebut sampai ke Daerah Selatan, maka anak cucunya akan terserang penyakit flu dan batuk. ²⁶

B. Kajian Pustaka

1. Penelitian yang dilakukan oleh Mimin “Pengembangan Media Komik Materi Memaparkan Informasi Penting Dari Menggali Teks Narasi Pada Siswa Kelas V SDN Karang Juwana”. Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan tentang pengembangan media komik materi memaparkan informasi penting dari menggali teks narasi siswa kelas V SD, maka dapat disimpulkan bahwa:

- 1) Desain pengembangan media komik peneliti menurut pendapat Sugiyono terdapat sepuluh langkah-langkah penelitian dan pengembangan, namun peneliti hanya menggunakan delapan tahapan karena disesuaikan dengan kebutuhan

²⁶ 23 Desember 2021 : *Kakek Sinul dari Desa Lubuk Sirih*

penelitian yaitu peneliti memproduksi media dengan jumlah menyesuaikan subjek penelitian tidak memproduksi secara massal. Delapan tahapan tersebut adalah 1) potensi dan masalah, 2) pengumpulan data, 3) desain produk, 4) validasi desain, 5) revisi desain, 6) uji coba produk, 7) revisi produk, 8) uji coba pemakaian.

- 2) Berdasarkan angket validasi yang diberikan oleh ahli media dan ahli materi, komik sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran dengan melakukan revisi atau perbaikan sesuai dengan saran dan masukan yang diberikan oleh ahli. Persentase kelayakan yang diberikan oleh ahli media adalah 91,3% dan oleh ahli materi sebesar 97,7%.
- 3) Media komik materi memaparkan informasi penting dari menggali teks narasi mendapatkan tanggapan yang positif dari guru dan siswa, serta 150 efektif

digunakan untuk meningkatkan hasil belajar bahasa Indonesia siswa yang ditunjukkan dengan peningkatan nilai keterampilan berbicara siswa. Rata-rata nilai siswa di kelas sebelum (*pretest*) menggunakan media komik adalah 46,2 dan rata-rata nilai sesudah (*posttest*) menggunakan media komik adalah 77,4. Persentase rata-rata nilai hasil belajar siswa secara klasikal juga mengalami peningkatan sebesar 79%. Media komik efektif digunakan pada mata pelajaran bahasa Indonesia materi memaparkan informasi penting dari menggali teks narasi dilihat dari hasil uji perbedaan rata-rata belajar dengan thitung 25,54 sebesar dan ttabel 2,05. Data penghitungan *N-gain* sebesar 0,6892 dilihat dari selisih hasil *pretest* dan *posttest*.

Persamaan peneliti dengan penelitian Mimin yaitu pada pengembangan media nya, sedangkan

perbedaannya yaitu pada bahan ajar yang ingin digunakan.²⁷

2. Penelitian yang dilakukan oleh Nira “Pengembangan Media Komik Pembelajaran Tema Sehat Itu Penting Pada Siswa Kelas V SDN Kepatihan 01 Jember”. Berdasarkan data yang diperoleh pada hasil dan pembahasan pengembangan komik pembelajaran tema Sehat itu Penting dengan judul “Petualangan di Lorong SiPerDa” yang telah diuraikan pada bab sebelumnya, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut.
 - a. Hasil pengembangan komik pembelajaran tema Sehat itu Penting diperoleh persentase kelayakan komik pembelajaran mencapai 86,4% atau dengan inteprestasi sangat layak. Hal ini menunjukkan bahwa komik pembelajaran tema

²⁷ Mimin Novita Sari, Pengembangan Media Komik Materi Memaparkan Informasi Penting Dari Menggali Teks Narasi Pada Siswa Kelas V SDN Karang Juwana, Skripsi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang, 2019, hal. 149-150.

Sehat Itu Penting dengan judul “Petualangan di Lorong SiPerDa” adalah valid dan layak untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

- b. Efektivitas komik pembelajaran tema Sehat Itu Penting dengan judul “Petualangan di Lorong SiPerDa” berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar siswa dalam ranah kognitif. Berdasarkan hasil perhitungan *t-test*, dapat diketahui bahwa nilai *t* hitung lebih besar dari *t-tabel* ($4,848 > 1,992$). Hasil belajar siswa dalam ranah kognitif pada kelas eksperimen yang menggunakan komik pembelajaran tema Sehat Itu Penting dengan judul “Petualangan di Lorong SiPerDa” menunjukkan lebih efektif 49,6% jika dibandingkan hasil belajarnya dengan siswa kelas kontrol yang tidak menggunakan komik pembelajaran tersebut. Keefektifan media komik pembelajaran juga

dapat dilihat dari respon siswa. Media komik pembelajaran mendapatkan respon positif dari siswa dengan persentase nilai mencapai 96% atau dalam kategori sangat baik.

c. Persamaan peneliti dengan penelitian nira yaitu pada metode penelitiannya R&D, sedangkan perbedaannya yaitu pada pembelajaran tema Sehat itu Penting.²⁸

3. Penelitian yang dilakukan oleh Sakirin “Penggembangan Media Komik Tema Lingkungan Hidup Sosialku Untuk meningkatkan Keterampilan Membaca Siswa Kelas 3 di Min nurul Yaqin”. Berdasarkan hasil penelitian, analisis data, dan pembahasan, maka dapat ditentukan kesimpulan sebagai berikut.

²⁸ Nira Diningrum, Pengembangan Media Komik Pembelajaran Tema Sehat Itu Penting Pada Siswa Kelas V SDN Kepatihan 01 Jember, Skripsi Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember, 2019, hal. 79.

- 1) Bahan ajar yang dikembangkan oleh penulis adalah bahan ajar komik pembelajaran tematik untuk meningkatkan keterampilan membaca siswa materi tema lingkungan sosialku. Keterampilan yang ditingkatkan adalah mengenal tanda baca seperti titik(.), koma(,) tanda seru (!) dan intonasi dalam membaca, Bahan ajar didesain sedemikian rupa, baik dalam segi tampilan, warna, gambar dan materi yang disajikan didalamnya. Tampilan dalam bahan ajar komik pembelajaran tematik meliputi: (1) Tampilan cover, (2) Isi Materi, (3) Penulis. (4) cover belakang.
- 2) Validitas Komik Pembelajaran pada tema lingkungan sosialku untuk peserta didik kelas 3B Nurul Yaqin pada penelitian yang telah dikembangkan berdasarkan penilaian dari validator ahli dan penggunaan dinyatakan sangat

valid. Persentase rata-rata kevalidan validasi ahli sebesar 94,4 dan validasi pengguna sebesar 94,5.

Berdasarkan hasil tanggapan kritik dan saran dari para validator serta penilaian guru kelas III dan siswa kelas III di Madrasah Ibtidaiyah Nurul Yaqin sebagai berikut:

- a) Penilaian dari ahli materi memperoleh persentase kevalidan kelayakan mencapai 91% .
 - b) Penilaian dari ahli desain/media memperoleh persentase kevalidan kelayakan mencapai 75,9%.
 - c) Penilaian dari ahli bahasa memperoleh persentase kevalidan kelayakan mencapai 81,25%.
- 3) Efektivan Komik Pembelajaran Tematik untuk peserta didik kelas 3B Nurul Yaqin pada penelitian yang telah dinyatakan efektif. Hasil

kompetesnis peserta didik menunjukkan di Nurul Yaqin rata-rata nilai N- gain sebesar 0,65 dengan kategori sedang. Sehingga Komik Pembelajaran Tematik yang telah dikembangkan dan telah diuji efektif digunakan dalam pembelajaran.²⁹

Persamaan peneliti dengan penelitian Sakirin yaitu pada metode penelitiannya R&D, sedangkan perbedaannya yaitu pada kegunaan untuk meningkatkan keterampilan membaca siswa.

4. Penelitian yang dilakukan oleh Anggun “Pengembangan bahan Ajar Komik Bilingual Berbasis Wayang”. Berdasarkan rumusan masalah hasil analisis data dan pembahasan pada penelitian ini maka dapat disimpulkan sebagai berikut.

1) Dengan menggunakan model ADDIE, tahap awal berupa analisis kebutuhan dan analisis

²⁹ Sakirin, Pengembangan Media Komik Tema Lingkungan Hidup Sosialku Untuk meningkatkan Keterampilan Membaca Siswa Kelas 3 di Min nurul Yaqin, Skripsi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Thaha Saifuddin, 2021, hal. 74-75

karakteristik siswa, tahap selanjutnya yaitu tahap perancangan produk dengan menentukan bahan ajar dan materi serta perancangan awal berupa cover, daftar pustaka, dll. Selanjutnya produk yang telah didesain dikembangkan dengan validasi para ahli dengan rata-rata presentase ahli bahan ajar 89% dengan kriteria "Sangat Baik", ahli materi 80% dengan kriteria "Sangat Baik", dan ahli bahasa 81% dengan kriteria "Sangat Baik" maka produk dinyatakan valid.

- 2) Produk yang telah valid maka diimplementasikan dengan uji coba skala kecil dengan rata-rata presentase kelayakan 79% dengan kriteria "Menarik" dan uji coba skala besar rata-rata presentase kelayakan 88% dengan kriteria "Sangat Menarik". Sehingga jelas respon siswa sangat baik terhadap bahan ajar komik yang peneliti kembangkan.

3) Pengembangan bahan ajar komik bilingual berbasis wayang efektif untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Hasil penilaian untk keefektifan 103 media didapat menggunakan *pretest* dan *posttest* terhadap peserta didik dengan menggunakan uji N-Gain dan diperoleh nilai rata-rata presentase sebesar 0,4 dengan kriteria sedang dilihat dari peningkatan nilai siswa. Sehingga dapat disimpulkan bahwa pengembangan bahan ajar komik bilingual berbasis wayang adalah layak, menarik dan efektif untuk digunakan dalam pembelajaran matematika oleh siswa.³⁰

Persamaan peneliti dengan penelitian Anggun yaitu pada metode penelitiannya R&D, sedangkan perbedaannya yaitu pada

³⁰ Anggun Muliani, Pengembangan bahan Ajar Komik Bilingual Berbasis Wayang, Skripsi Pendidikan Matematika, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Raden Intan Lampung, 2018, hal. 102-103.

pengembangan bahan ajarnya berupa komik bilingual berbasis wayang.

5. Penelitian yang dilakukan oleh Theresia “pengembangan Cerita rakyat Menjadi Komik Sebagai Media Pembelajaran Membaca Pemahaman Untuk Siswa Kelas IV SD Kanisius Kota Baru 2 Yogyakarta Tahun Ajaran 2006/2007”. Hasil penilaian media komik Rara Jonggrang diketahui bahwa media komik Rara Jonggrang mencapai kategori baik dengan 65%. Hasil wawancara dengan siswa setelah dilaksanakannya tes kemampuan membaca pemahaman diketahui bahwa siswa senang dan tertarik dengan media komik Rara Jonggrang yang dibuat. Hasil tes kemampuan membaca pemahaman yang dilaksanakan oleh 10 (sepuluh) siswa diketahui bahwa tingkat pemahaman cerita siswa kelas IV SD Kanisius Kotabaru 2 Yogyakarta

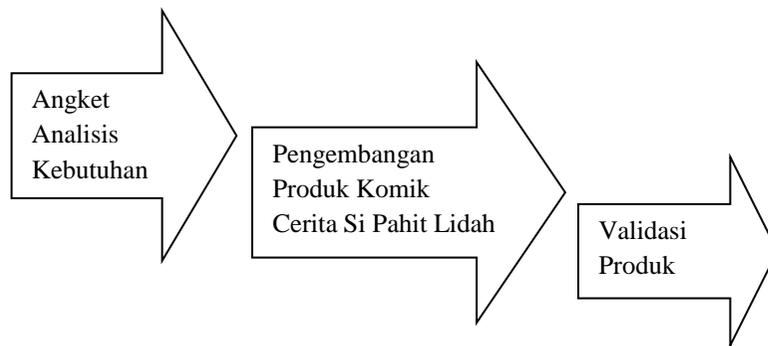
Tahun Ajaran 2006/2007 mencapai kategori sedang dengan nilai rata-rata 74 (tujuh puluh empat).

Persamaan peneliti dengan penelitian nira yaitu pada metode penelitiannya R&D, sedangkan perbedaannya yaitu pada media pembelajarannya sebagai media pembelajaran membaca pemahaman untuk siswa kelas IV SD.³¹

³¹ Theresia Oktorina Kusmiyanti, Pengembangan Cerita Rakyat Menjadi Komik Sebagai Media Pembelajaran Membaca Pemahaman Untuk Siswa Kelas IV SD Kanisius Kota Baru 2 Yogyakarta Tahun Ajaran 2006/2007, Skripsi Pendidikan, Bahasa, Sastra Indonesia, dan Daerah, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sanata Dharma Yogyakarta, 2007, hal. 80

C. Kerangka Berfikir

Berdasarkan bahan ajar SBDP di Sekolah Dasar Untuk Siswa kelas V pengembangan komik Si Pahit Lidah di Bengkulu Selatan sebagai bahan ajar sangat diperlukan. Karena dapat meningkatkan pengetahuan siswa tentang cerita daerah yang di wariskan secara turun serta tidak mudah hilang karna perubahan zaman.



Gambar 2.1 : kerangka berfikir.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Model Pengembangan

Metode penelitian dan pengembangan atau dalam bahasa inggrisnya *Research and Development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut.³² Untuk dapat menghasilkan produk tertentu digunakan penelitian yang digunakan untuk menguji keefektifan produk tersebut supaya dapat berfungsi di masyarakat luas, maka diperlukan penelitian untuk menguji produk tersebut. Penelitian dan pengembangan merupakan metode penelitian yang digunakan untuk mengembangkan atau memvalidasi produk-produk yang digunakan dalam pendidikan dan pembelajaran. Penelitian ini mengembangkan produk berupa komik cerita Si Pahit Lidah di Bengkulu Selatan sebagai bahan ajar SBDP

³² Sugiyono, *Metodologi Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D.*(Bandung: Alfabeta, 2018), h. 297

untuk siswa kelas V SDN 76 Kota Bengkulu.

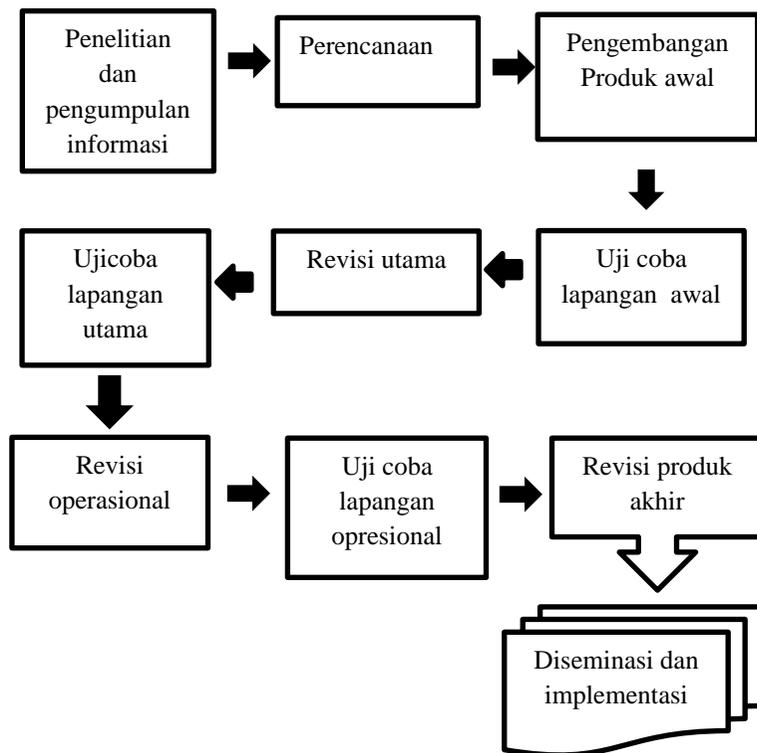
Untuk menghasilkan produk komik cerita Si Pahit Lidah di Bengkulu Selatan sebagai bahan ajar SBDP untuk siswa kelas V SDN 76 Kota Bengkulu, model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model penelitian dan pengembangan pendidikan (*Educational Research & Development*). Borg & Gall mengungkapkan bahwa terdapat 10 tahapan yang harus dilakukan pada penelitian dan pengembangan (R&D), yakni :

1. Penelitian dan pengumpulan informasi, meliputi analisis kebutuhan, studi literatur, penelitian dalam skala kecil dan persiapan dalam membuat laporan yang terkini
2. Perencanaan, meliputi pendefinisian keterampilan yang harus dipelajari, perumusan tujuan, penentuan urutan belajar dan uji kelayakan (dalam skala yang kecil)

3. Pengembangan produk awal, meliputi menyiapkan materi pembelajaran, prosedur/ buku pedoman, dan instrument evaluasi
4. Uji coba lapangan awal (terbatas), uji coba lapangan awal dilakukan pada 5 siswa kelas VA SDN 76 Kota Bengkulu. Pengumpulan data menggunakan wawancara, observasi atau kuosioner yang selanjutnya dianalisis.
5. Revisi hasil uji coba lapangan terbatas, adalah melakukan revisi terhadap produk yang didasarkan pada catatan atau saran saat uji coba terbatas.
6. Uji coba lapangan utama, pada penelitian ini uji coba lapangan utama dilakukan pada 21 siswa kelas VA SDN 76 Kota Bengkulu. Data kuantitatif tentang *performance* subjek penelitian sebelum dan sesudah perlakuan dianalisis.

7. Revisi operasional, yaitu melakukan revisi pada produk yang siap untuk dioperasionalkan berdasarkan pada catatan atau saran uji coba lapangan utama.
8. Uji lapangan operasional, pada penelitian ini uji lapangan operasional dilakukan pada 21 Siswa kelas VA dan 1 Guru SDN 76 Kota Bengkulu di. Data dari wawancara, observasi, maupun kuesioner dikumpulkan kemudian dianalisis.
9. Revisi produk akhir, yaitu revisi tahap akhir berdasarkan saran dari uji lapangan operasional
10. Diseminasi dan implementasi, adalah mendesiminasikan dan mengimplementasikan produk. Membuat laporan mengenai produk yang telah dikembangkan pada pertemuan professional dan pada jurnal-jurnal. Dapat bekerjasama dengan penerbit untuk melakukan distribusi komersial, memonitor produk yang telah didistribusikan guna untuk membantu kendali mutu. Dari berbagai langkah-langkah yang

telah dijelaskan di atas dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 3.1 Alur Penelitian Pengembangan Borg and Gall

Pada gambar 3.1 dapat dijelaskan bahwa Komik Cerita Si Pahit Lidah di Bengkulu Selatan yang akan dikembangkan oleh peneliti harus melalui beberapa tahapan untuk menghasilkan

metode pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan sekolah, mampu menarik perhatian anak, dan dapat membantu guru dalam kegiatan yang dilakukan di dalam kelas. Pada penelitian ini, peneliti hanya melaksanakan tahapan satu sampai sembilan, dan tidak melaksanakan tahap kesepuluh atau tahap diseminasi. Hal ini dikarenakan keterbatasan waktu, tenaga dan biaya dari peneliti.

B. Prosedur Pengembangan

1. Studi Pendahuluan

Tahap studi pendahuluan merupakan kegiatan *research and information collecting* yang memiliki dua kegiatan utama, yaitu studi literatur (pengkajian pustaka dan hasil penelitian yang terdahulu) dan studi di lapangan. Hasil dari studi pendahuluan ini adalah diperolehnya implementasi pembelajaran yang berkaitan dengan kegiatan atau obyek pembelajaran yang akan ditingkatkan. Pada tahap studi literature, mengkaji teori-teori dan konsep yang relevan dengan permasalahan yang

diteliti dan mengkaji hasil temuan-temuan dari penelitian sebelumnya. Hasil dari studi literatur ini digunakan untuk mendukung studi pendahuluan yang ada di lapangan.³³

Sedangkan untuk studi di lapangan dilakukan dengan cara observasi dan wawancara di kelas VA SDN 76 Kota Bengkulu untuk mengetahui apa yang menjadi kendala dalam pembelajaran SBDP. Observasi dan wawancara yang dilakukan terkait dengan proses dan materi pembelajaran Cerita Rakyat dan metode pembelajaran yang digunakan.

2. Pengembangan Prototipe

Setelah analisis kebutuhan pada guru selesai dilakukan, langkah selanjutnya adalah menyusun prosedur produk pengembangan Komik Cerita Si Pahit Lidah di Bengkulu Selatan yang dapat meningkatkan pengetahuan siswa mengenai cerita rakyat di Bengkulu terutama di

³³ <http://eprints.uny.ac.id/65540/4/BAB%20III.pdf> diakses pada tanggal 6 Juni 2022. Jam 12.59 AM.

Bengkulu Selatan sebagai bahan ajar SBDP. Yang dibutuhkan untuk menghasilkan Komik Cerita Si Pahit Lidah di Bengkulu Selatan yang dapat meningkatkan pengetahuan siswa mengenai cerita rakyat di Bengkulu terutama di Bengkulu Selatan sebagai bahan ajar SBDP ini dibagi menjadi lima tahapan utama yaitu: 1) menentukan kemampuan yang ingin dicapai dengan Komik Cerita Si Pahit Lidah di Bengkulu Selatan 2) pengambilan cerita Si Pahit Lidah di Bengkulu Selatan dengan melakukan wawancara secara lisan kepada kakek sinul di desa Lubuk Sirih Ilir Kec. Manna Bengkulu Selatan. 3) Penyusunan cerita Si Pahit Lidah secara lisan kedalam bentuk cerita. 4) menyiapkan alat dan bahan dalam pembuatan komik. 5) pembuatan karakter komik Cerita Si Pahit Lidah di Bengkulu Selatan.

Pelaksanaan tahap-tahap persedur pengembangan Komik Cerita Si Pahit Lidah di Bengkulu Selatan untuk meningkatkan pengetahuan siswa mengenai cerita rakyat

di Bengkulu terutama di Bengkulu Selatan sebagai bahan ajar SBDP untuk siswa Kelas VA di SDN 76 Kota Bengkulu dapat diuraikan sebagai berikut:

- 1) menentukan indikator kemampuan memahami gambar cerita Si Pahit Lidah di Bengkulu Selatan

proses penentuan indikator dari kemampuan memahami gambar cerita di kelas V ini didasarkan pada Lampiran I Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 57 Tahun 2014 Tentang Kurikulum 2013 Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah Kerangka Dasar Kurikulum Dan Struktur Kurikulum Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah. Berdasarkan pada penyesuaian kurikulum tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa Indikator Memahami Gambar cerita pada siswa kelas V dalam pembelajaran SBDP terdiri dari 2 indikator antara lain memahami gambar cerita (Si Pahit Lidah di Bengkulu Selatan) dan

membuat gambar cerita (dengan tema yang sudah ditentukan)³⁴

2) Pengambilan cerita Si Pahit Lidah di Bengkulu Selatan

Untuk pengambilan cerita Si Pahit Lidah di Bengkulu Selatan dilakukan pada tanggal 24 desember 2021 dengan melakukan wawancara secara lisan kepada kakek sinul di desa Lubuk Sirih Ilir Kec. Manna Bengkulu Selatan.

3) Penyusunan cerita Si Pahit Lidah secara lisan kedalam bentuk cerita.

Untuk penyusunan cerita Si Pahit Lidah secara lisan kedalam bentuk cerita, penyusunan cerita menggunakan Aplikasi *microsoft office Word 2010*.

³⁴ Lampiran I Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 57 Tahun 2014 Tentang *Kurikulum 2013 Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah Kerangka Dasar Kurikulum Dan Struktur Kurikulum Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah*.

4) Menyiapkan alat dan bahan dalam pembuatan komik.

Dalam pembuatan komik alat yang dibutuhkan seperti kertas, pensil, Pulpen tinta hitam, sepidol hitam, penggaris dan penghapus.

5) Pembuatan karakter komik

Untuk pembuatan karakter komik Cerita Si Pahit Lidah di Bengkulu Selatan. Terdiri dari beberapa karakter yang akan dibuat seperti karakter Si Pahit Lidah, Si Mata Empat, Putri Bantan Majapahit, Puyang (Leluhur), Paman Si Pahit Lidah dan Syaikh.

3. Uji Lapangan

Setelah tahap pengembangan produk selesai dilakukan, tahapan selanjutnya adalah tahap uji lapangan. Pada tahap ini telah melewati tahapan validasi dari tim ahli. Uji coba produk dilakukan pada uji coba lapangan awal dan uji coba lapangan utama. Uji coba yang dilakukan ini bertujuan untuk mengetahui tingkat

kelayakan dan efektivitas produk yang telah dikembangkan dalam membantu guru untuk meningkatkan pengetahuan siswa terutama kelas V mengenai cerita rakyat di Bengkulu terutama Bengkulu selatan dengan menggunakan gambar cerita berupa Komik Cerita Si Pahit Lidah di Bengkulu Selatan. Setelah melewati uji coba lapangan awal dan lapangan utama, selanjutnya dilakukan uji coba lapangan operasional. Hasil dari uji coba lapangan operasional ini yang menjadi dasar dalam melakukan revisi akhir terhadap produk yang dikembangkan dan kemudian menghasilkan produk final.

4. Desimenasi dan Sosialisasi

Diseminasi penelitian dilakukan dalam bentuk jurnal penelitian dan diseminasi produk dilakukan setelah media pembelajaran dinyatakan layak. Pada tahap ini dilakukan sosialisasi produk Komik Cerita Si Pahit Lidah di Bengkulu Selatan Sebagai bahan

ajar SBDP serta menyebarluaskan hasil produk pada guru yang menggunakan media ini dalam pembelajaran. Selanjutnya memberikan penjelasan kepada guru bagaimana penggunaannya untuk memudahkan siswa dalam memahami setiap alurnya.

C. Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah guru yang mengampu mata pelajaran SBDP kelas V yang berasal dari Sekolah Dasar Negeri 76 yang ada di Kota Bengkulu dan siswa kelas V yang berasal dari Sekolah Dasar Negeri 76 yang ada di Kota Bengkulu. Subjek penelitian dalam penelitian ini akan memberikan tanggapan terhadap Komik Cerita Si Pahit Lidah di Bengkulu Selatan yang telah dibuat. Dalam hal ini subjek penelitian merupakan kelas V A berjumlah 21 responden (1 guru dan 21 siswa) atau subjek penelitian kelompok kecil.

D. Teknik Pengumpulan Data

1. Kuesioner

Kuesioner adalah merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya.³⁵ Kuesioner digunakan peneliti untuk memperoleh data mengenai analisis kebutuhan, hasil validasi ahli materi SBDP, ahli bahasa, ahli desain komik, dan angket tanggapan (guru dan siswa), kemudian data ini digunakan untuk mengetahui kelayakan produk yang dikembangkan.

2. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan suatu teknik pengumpulan data dengan menghimpun dan menganalisis dokumentasi-dokumentasi, baik dokumentasi tertulis, gambar ataupun elektronik. Dokumentasi yang

³⁵ Sugiyono, *Metodologi Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*.(Bandung: Alfabeta, 2018), h. 142

digunakan dalam penelitian ini untuk melengkapi data yang telah diperoleh dan dapat dipertanggung jawabkan.

3. Pengumpulan data dilakukan melalui wawancara

Untuk pengumpulan data dilakukan dengan melakukan wawancara kepada guru dan siswa di SDN 76 Kota Bengkulu untuk mendapatkan informasi mengenai kendala pembelajaran yang ada. Wawancara dilakukan kepada guru kelas V A dan 5 orang siswa kelas VA mengenai proses pembelajaran, bahan ajar yang digunakan, kendala dalam pembelajaran, dan karakter subjek penelitian. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas VA yang dilakukan di SDN 76 Kota Bengkulu, ditemukan beberapa kendala sebagai berikut.³⁶

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas VA yang dilakukan di SDN 76 Kota Bengkulu pada tanggal

³⁶ Hasil *Wawancara*, Guru kelas VA, SD Negeri 76 Kota Bengkulu, 20 Desember 2021.

20 desember 2021, ditemukan beberapa sebagai berikut.³⁷

1. Tidak adanya bahan ajar dalam bentuk komik yang tersedia.
2. Tidak ada bahan cerita rakyat Bengkulu dalam buku ajar.
3. Hasil belajar siswa menggunakan media jauh lebih baik daripada tidak menggunakan media pembelajaran, karena siswa cenderung lebih aktif dan akan mengingat materi pembelajaran tersebut.

Sedangkan hasil wawancara dengan 5 orang murid kelas VA yang dilakukan di SDN 76 Kota Bengkulu, ditemukan beberapa kendala sebagai berikut.³⁸

1. Siswa lebih suka dan antusias pada proses pembelajaran jika dilakukan dengan menggunakan bahan ajar berupa komik.

³⁷ Hasil *Wawancara*, Guru kelas VA, SD Negeri 76 Kota Bengkulu, 20 Desember 20 Desember 2021.

³⁸ Hasil *Wawancara*, Guru kelas VA, SD Negeri 76 Kota Bengkulu, 20 Desember 21 Desember 2021.

2. Metode ceramah yang digunakan oleh guru dalam proses belajar membuat siswa bosan dan mengantuk menyebabkan materi pembelajaran yang diajarkan susah untuk di ingat.
3. Penjelasan materi pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran cenderung mudah di ingat oleh siswa.

Dari permasalahan diatas dapat disimpulkan bahwa perlu dikembangkan media pembelajaran sebagai bahan ajar yang dapat menunjang proses pembelajaran, sehingga menjadikan belajar yang menyenangkan serta hasil belajar dapat diperoleh dengan lebih optimal.

E. Teknik Analisis Data

Analisis data dalam penelitian dan pengembangan ini meliputi analisis deskriptif data kualitatif dan analisis data kuantitatif. Analisis data kualitatif dinyatakan dalam kata-kata dan simbol. Sedangkan data kuantitatif adalah data yang

berupa penilaian yang dihimpun melalui instrumen penilaian para ahli tentang produk komik cerita Si Pahit Lidah di Bangkulu Selatan.

Data hasil dari penelitian ini berupa tanggapan dari ahli cerita rakyat Bangkulu Selatan, ahli bahasa, dan ahli Desain untuk anak SD terhadap kualitas produk Komik yang telah dikembangkan ditinjau dari berbagai aspek yang dinilai pada instrumen validasi. Hasil dari validasi yang dilakukan oleh para ahli akan diperoleh kritik dan saran untuk dilakukan revisi. Penelitian ini melakukan analisis data dengan cara deskriptif kualitatif dan menggabungkan data kuantitatif. Data kualitatif didapatkan dari masukan, tanggapan, kritik dan saran yang diperoleh dari kajian para ahli. Sedangkan data kuantitatif diperoleh dari hasil skor penilaian validasi yang dilakukan oleh para ahli yang dijadikan sebagai dasar dalam merevisi produk komik cerita Si Pahit Lidah di Bangkulu Selatan.

Hasil analisis data digunakan untuk menentukan tingkat ketepatan, keefektifan dan kemenarikan pengembangan produk komik. Data dari instrumen memiliki kriteria lima tingkat yang menggunakan skala likert. Kemudian di analisis melalui perhitungan persentase rata-rata skor item pada setiap jawaban.

Skor 1 = Sangat Tidak Setuju/ Sangat Tidak Menarik

Skor 2 = Tidak Setuju / Tidak Menarik

Skor 3 = Cukup Setuju / Cukup Menarik

Skor 4 = Setuju / Menarik

Skor 5 = Sangat Setuju / Sangat Menarik

Sedangkan untuk menentukan hasil presentasi skor penilaiannya dengan menggunakan rumus perhitungan sebagai berikut:³⁹

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

³⁹ Arikunto, Suharsini. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik* (Jakarta: Rineka Cipta, h 81

Keterangan :

P = Presentasi Tingkat Perubahan

F = Frekuensi Nailai di Peroleh

N = Jumlah Soal

Tabel 3.1 Distribusi Frekuensi

Presentase (%)	Kriteria
0 - 20	Tidak baik/
21 - 40	Kurang baik/tidak baik
41 - 60	Cukup baik
61 - 80	Baik/Setuju
81 - 100	Sangat Baik/sangat setuju

BAB IV

DESKRIPSI DAN ANALISIS DATA

A. Deskripsi Prototipe Produk

1. Deskripsi Prototipe Produk

Data dan informasi yang diperlukan dalam bab ini, penulis menggunakan tiga metode pengumpulan data. Adapun hasil metode pengumpulan data. Adapun hasil dari ketiga metode pengumpulan data tersebut yaitu wawancara tidak berstruktur, observasi partisipan, serta kuesioner (anget). Penelitian awal dilakukan dengan mewawancarai sebanyak 5 siswa kelas VA pada tanggal 20 Desember 2021 pukul 10.36 WIB di ruangan kelas VA SDN 76 Kota Bengkulu yang sedang belajar mata pelajaran SBDP Matateri memahami gambar cerita dengan hasil bahwa terdapat identifikasi masalah yang ditemukan yaitu, kurangnya pengetahuan siswa mengenai cerita rakyat yang ada di Bengkulu terutama cerita Si Pahit Lidah di Bengkulu Selatan, serta tidak adanya bahan

ajar dalam bentuk komik cerita rakyat yang tersedia di sekolah.

Hal ini dikarenakan materi yang disuguhkan dengan keterbatasan media yang seadanya dan rendahnya antusiasme dalam belajar memahami gambar cerita sehingga dapat menimbulkan kejenuhan dalam belajar dikarenakan penyampaian yang kurang dikemas dengan menarik. Proses pembelajaran berlangsung secara terbatas sehingga memang diperlukan media pembelajaran untuk mempermudah dalam belajar dan meningkatkan minat belajar.

a. Hasil Observasi Partisipan

Peneliti mengamati saat berjalanya pembelajaran dengan menggunakan pengembangan media yang telah dibuat. Hasil pengamatan kepada siswa relatif antusias, terlihat aktif, sedangkan pengamatan kepada guru terlihat menyukai dan sangat terbantu dengan bahan ajar tersebut, dan dijumpai respon yang baik dari tanggapan para siswa

dan guru terhadap bahan ajar Komik Cerita Si Pahit Lidah.

b. Hasil Kuesioner (angket)

Angket dalam penelitian ini digunakan untuk mendapatkan data-data atau informasi tentang kelayakan media dari para ahli yaitu ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa serta tingkat minat beserta respon responden terhadap media. Selanjutnya, akan dijelaskan lebih mendalam pada pokok rumusan masalah kedua dan ketiga yaitu tentang kelayakan dan kepraktisan.

B. Hasil Uji Lapangan

1. Hasil Uji Lapangan Terbatas

a. Perencanaan

Tahap perencanaan ini merupakan lanjutan dari hasil penelitian analisis kebutuhan dalam rangka memecahkan permasalahan yang ada. Dari hasil penelitian ditemukan beberapa permasalahan yang

ada di SDN 76 kota Bengkulu. ⁴⁰Dalam memecahkan permasalahan tersebut, peneliti merancang komik Cerita Si Pahit Lidah Sebagai bahan ajar SBDP dengan langkah-langkah sebagai berikut:

- 1) Pengambilan cerita Si Pahit Lidah di Bengkulu Selatan dengan melakukan wawancara secara lisan kepada narasumber yaitu kakek Sinul di Desa Lubuk Sirih Kec. Manna Bengkulu Selatan.



Gambar 4.1 Gambar wawancara kepada narasumber yaitu Kakek Sinul

⁴⁰ Obsevasi awal di SDN 76 Kota Bengkulu



Gambar 4.3 gambar alat yang dibutuhkan dalam membuat komik secara manual

- 4) Membuat karakter Komik Cerita Si Pahit Lidah di Bengkulu Selatan.



Gambar 4.4 Gambar pembuatan karakter komik

- 5) Membuat karangan cerita sesuai dengan jumlah panel (kotak yang berisi ilustrasi dan teks yang membentuk alur sebuah cerita) dengan pensil.



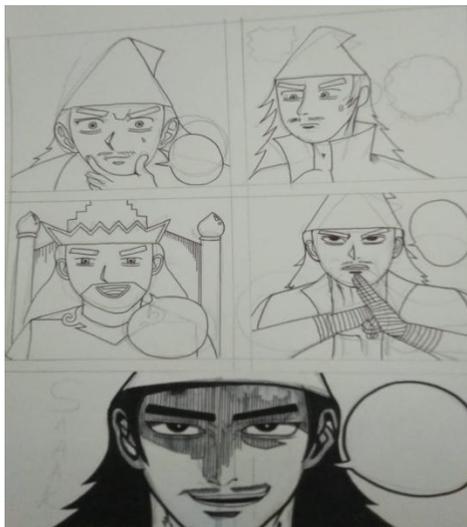
Gambar 4.5 Gambar Membuat Karangan Cerita

- 6) Membuat karakter yang harus disesuaikan pada perilaku dan jalan ceritanya dengan menggunakan pensil.



Gambar 4.6 Gambar karakter yang disesuaikan pada perilaku dan jalan cerita

- 7) Melengkapi setiap adegan(bagian) gambar komik dengan balon kata.



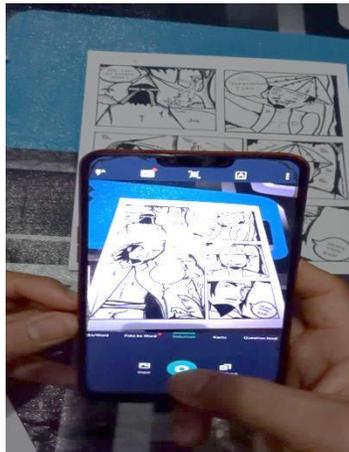
Gambar 4.7 Gambar komik dengan balon kata

- 8) Mengkoreksi kembali gambar komik, apakah telah sesuai dengan alur cerita yang telah dibuat sebelumnya.



Gambar 4.8 Gambar mengkoreksi komik

- 9) Tebalkan kotak panel dan gambar yang telah di koreksi dengan Spidol, selanjutnya scan gambar menggunakan aplikasi *CamScanner*, supaya mendapatkan hasil gambar yang bagus.



Gambar 4.9 Gambar Proses Scan Komik Dengan Aplikasi *CamScanner*

10) Buatlah tulisan pada balon kata yang sesuai dengan isi cerita menggunakan pulpen tinta hitam.



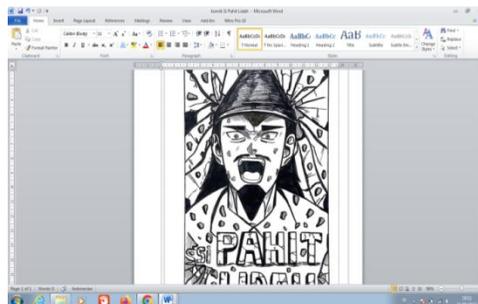
Gambar 4. 10 Gambar komik yang telah di beri teks percakapan

11) Mencetakan komik. Untuk pencetakan komik menggunakan Kertas B5.



Gambar 4.11 Gambar proses pencetakan komik

12) Tahap ke dua belas perancangan desain cover komik Si pahit Lidah. Desain sampul dirancang menggunakan *microsoft office word 2010*.



Gambar 4.12 Gambar perancangan Desain Cover Komik

Dari hasil tahap perencanaan uji lapangan terbatas peneliti memperoleh hasil rancangan awal komik antara lain.

1) Komik Cerita Si Pahit Lidah

Mendesain komik cerita Si Pahit Lidah menggunakan cara manual dengan mengambar karakter komik terlebih dahulu, Pembuatan karangan cerita harus sesuai jumlah panel dengan menggunakan pensil. Komik Si Pahit Lidah dibuat dengan menambahkan balon kata. Lalu gambar diScan menggunakan aplikasi *CamScanner*, pada balon kata dibuat tulisan yang sama dengan alur cerita Si pahit Lidah, lalu komik disusun menggunakan aplikasi *microsoft office word 2010* dan dicetak menggunakan kertas B5. Didalam komik Cerita Si Pahit Lidah terdapat gambar yang mengandung unsur sesuai denga cerita Si Pahit Lidah di Bengkulu Selatan.



Gambar 4.13 Gambar awal komik cerita Si Pahit Lidah

2) Cover Komik

Desain cover komik dengan ukuran B5 dengan Lebar 18,4 cm dan Panjang 25,7 cm jenis dengan bantuan aplikasi *microsoft office word 2010*. Untuk bagian depan Cover Komik terdapat judul yang bertuliskan “Sebagai bahan ajar SBDP”, dan gambar Karakter tokoh Si Pahit Lidah.



Gambar 4.14 Desain awal cover Komik

Si Pahit Lidah

2. Hasil Uji Lapangan Lebih Luas

a. Validasi Desain

Validasi desain merupakan proses kegiatan menilai apakah rancangan produk yaitu desain yang telah dibuat apakah telah sesuai menurut para ahli. Apabilah menurut para ahli media dan ahli materi belum layak perlu diadakannya perbaikan yang dilakukan peneliti.

1. Validasi untuk Materi oleh Kakek Sinul. Alasan peneliti memilih beliau sebagai validator materi komik dikarenakan beliau berumur (85 tahun), merupakan mantan Kepala Desa Lubuk Ilir Kec. Manna Bengkulu Selatan. Serta beliau juga merupakan tokoh cerdas pandai di Bengkulu Selatan dan dulunya beliau juga aktif dalam kegiatan adat istiadat. Tidak heran beliau banyak mengetahui cerita rakyat yang ada di Bengkulu Selatan, terutama cerita Si Pahit Lidah

yang sangat perlu perkenalkan serta dilestarikan kepada generasi selanjutnya.

2. Validasi untuk aspek Bahasa oleh Meddyan Heriadi, M.Pd. Alasan peneliti memilih beliau sebagai validator bahasa komik, dikarenakan beliau merupakan dosen UIN FAS Bengkulu, Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia. Serta beliau juga merupakan dosen yang kreatif, inovatif dalam membuat karya sastra, berupa, novel, Cerpen, puisi, dan banyak juga karya beliau yang sudah diterbitkan dalam bentuk buku yang sangat menarik untuk dibaca dan dipelajari.
3. Validasi untuk aspek media I oleh Dr. Suhirman, M.Pd. Alasan peneliti memilih beliau sebagai validator Media I, dikarenakan beliau merupakan Dosen senior di UIN FAS Bengkulu, merupakan mantan Dekan Fakultas

FUAD, Ahli dalam media, serta merupakan dosen yang sangat bijaksana, karena memperhatikan dan memberikan arahan dalam proses validasi komik.

4. Validasi untuk aspek media II Azwar Rahmat M.TP.d M.Pd. Alasan peneliti memilih beliau sebagai validator Media II, dikarenakan beliau merupakan Dosen PGMI UIN FAS Bengkulu Fakultas Tarbiyah dan tadrish, Ahli dalam Media serta sangat memperhatikan apa-apa saja yang perlu diperhatikan dalam pengembangan suatu media komik, dalam ruang lingkup MI/SD.

b. Uji coba Produk

Uji coba produk dapat dilakukan setelah mendapat persetujuan dari validator dan telah direvisi, maka produk yang telah dibuat dapat dilakukan uji coba produk dalam kelompok terbatas.

3. Hasil Uji Lapangan Oprasional

Hasil uji lapangan dari media komik cerita Si Pahit Lidah di Bengkulu Selatan sebagai bahan ajar SBDP untuk siswa kelas VA SDN 76 Kota Bnegkulu diukurmelalui hasil validasi ahli materi, ahli Bahasa dan ahli media. Media yang dikembangkan apabila telah dinilai oleh validator dan setelah diadakannya revisi desain kemudian di uji coba ke responden sebagai subjek untuk mengetahui minat dan respon responden sebagai subjek untuk mengetahui minat dan responden terhadap media komik cerita SI Pahit Lidah di Bengkulu selatan sebagai bahan ajar SBDP untuk siswa kelas V sekaligus menilai kepraktisan media komik cerita Si Pahit Lidah di Bengkulu Selatan sebebagai bahan ajar SBDP. Data yang didapat menunjukan tingkat validitas kelayakan dan kepraktisan untuk dijadikan bahan Ajar SBDP.

a. Uji kelayakan Komik

Saran yang terdapat pada instrumen kelayakan Komik yang dijadikan bahan pertimbangan untuk perbaikan, diantaranya:

1) Ahli Bahasa

Ahli bahasa yaitu Bapak Meddyan Heriadi, M.Pd. memberikan saran pada Komik Cerita Si Pahit Lidah di Bengkulu Selatan Sebagai bahan ajar SBDP untuk siswa kelas V SDN 76 Kota Bengkulu yang telah melihat desain produk dan dilakukanya penilaian terhadap media tersebut. Hasil revisi dari ahli Bahasa dapat dilihat pada tabel 4.1 sebagai berikut:

Tabel 4.1 Revisi Ahli Bahasa

No.	Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
1.	Perbaiki tampilan cover supaya lebih menarik	Sudah diperbaiki sesuai saran
2.	Pengenalan karakter diubah menjadi satu	Sudah diperbaiki sesuai saran

	lembar	
3.	Tambahkan prolog pada halaman pertama	Sudah diperbaiki sesuai saran
4.	Tulisan tangan diubah menjadi ketikan	Sudah diperbaiki sesuai saran
5.	Buat kolom prolog pada lembar gambar di halaman tiga belas	Sudah diperbaiki sesuai saran
6.	Ganti gambar halaman enam belas	Sudah diperbaiki sesuai saran
7.	Ganti gambar pada halaman dua enam	Sudah diperbaiki sesuai saran

Kelayakan bahasa ditinjau dari ahli bahasa diukur menggunakan angket yang terdiri dari sembilan butir pertanyaan penilaian terhadap media tersebut. Hasil validasi bahasa yang dapat dilihat pada tabel 4.2 sebagai berikut:

Tabel 4.1 Validasi Ahli Bahasa

No	Indikator	SKALA PENILAIAN					Kategori
		1	2	3	4	5	
1	Ketepatan struktur kalimat				√		Baik
2	Keefektifan kalimat				√		Baik
3	Kebakuanistilah				√		Baik
4	Pemahaman terhadap pesan atau informasi				√		Baik
5	Kemampuan memotivasi peserta didik			√			Cukup Baik
6	Kesesuaian dengan perkembangan intelektual peserta didik			√			Cukup Baik
7	Kesesuaian dengan tingkat perkembangan emosional peserta didik				√		Baik
8	Ketepatan tata bahasa				√		Baik
9	Ketepatan ejaan					√	Sangat Baik
Jumlah				6	24	5	
Jumlah Skor		35					
Rata-rata Skor		3,88					Cukup baik

Berdasarkan hasil tabel 4.2 Hasil Validasi ahli Bahasa dapat diketahui bahwa rata-rata skor adalah 3,88 yang apabila dikonversikan kedalam tabel distribusi frekuensi data mendapat kategori “cukup baik”.

2) Ahli Materi

Ahli materi yaitu kakek Sinul tidak memberikan revisi pada Materi komik cerita Si Pahit Lidah di Bnegkulu Selatan Sebagai bahan ajar SBDP untuk siswa kelas V karena materi sudah dapat digunakan untuk penelitian. Ahli materi hanya memberikan penilaian pada angket yang memiliki tujuh butir pertanyaan penilaian terhadap materi di dalam media tersebut. Hasilvalidasi ahli materi yang dapat dilihat pada tabel 4.3 sebagai berikut:

Tabel 4.3 Validasi Ahli Materi

No	Indikator	SKALA PENILAIAN					Kategori
		1	2	3	4	5	
1	Kelengkapan materi					√	Sangat Baik
2	Keluasan materi				√		Baik
3	Kedalaman materi					√	Sangat Baik
4	Keakuratan konsep dan definisi					√	Sangat Baik
5	Keakuratan fakta dan data					√	Sangat Baik
6	Keakuratan cerita pada komik					√	Sangat Baik
7	Keakuratan gambar komik, dan ilustrasi					√	Sangat Baik

Jumlah				4	30	
Jumlah Skor	34					
Rata-rata Skor	4,8					Baik

Berdasarkan table 4.3 hasil validasi ahli materi dapat diketahui bahwa rata-rata Skor adalah 4,8 yang apabila dikonversikan kedalam tabel distribusi frekuensi data mendapat kategori “Baik”.

3) Ahli Media II

Ahli media II yaitu Bapak Azwar Rahmat, M.TP.d M.Pd memberikan saran pada komik cerita Si Pahit Lidah di Bengkulu Selatan sebagai bahan ajar SBDP untuk Siswa Kelas V SDN 76 Kota Bengkulu yang telah melihat desain Produk yang dilakukan penilaian terhadap media tersebut. Hasil revisi dari ahli media dapat dilihat pada tabel 4.4 sebagai berikut:

Tabel 4.4 Revisi Ahli Media II

No.	Revisi	Telah direvisi
1.	Di dalam cerita cantumkan Pesan Moral pada gambar untuk siswa	Telah diperbaiki sesuai saran
2.	Diakhir cerita tuliskan amanat yang bisa dipahami oleh peserta didik	Telah diperbaiki sesuai saran

Kelayakan pada media pembelajaran ditinjau dari ahli media diukur menggunakan angket yang terdiri dari tujuh belas butir pertanyaan penilaian terhadap media tersebut. Hasil Validasi dari ahli media II dapat dilihat pada tabel 4.4 sebagai berikut:

Tabel 4.5 Hasil Validasi Ahli Media II

No	Indikator	SKALA PENILAIAN					Kategori
		1	2	3	4	5	
1	Penulisan judul pada media komik					√	Sangat Baik
2	Ukuran huruf pada teks komik					√	Sangat Baik
3	Penggunaan kata pada dialog				√		Baik
4	Kejelasan tulisan pada media komik					√	Sangat Baik
5	Kemudahan memahami alur cerita melalui penggunaan bahasa				√		Baik
6	Kemudahan memahami alur cerita melalui penggunaan bahasa				√		Baik
7	Bentuk gambar					√	Sangat Baik
8	Ukuran gambar					√	Sangat Baik
9	Kesesuaian gambar dengan					√	Sangat Baik

	tulisan						
10	Variasi gambar					√	Sangat Baik
11	Media komik sebagai sumber belajar					√	Sangat Baik
12	Bahan penyampain yang digunakan media pembelajaran komik dapat dipahami peserta didik (tidak verbalistik)					√	Sangat Baik
13	Media pembelajaran komik mampu menarik minat baca					√	Baik
14	Media pembelajaran komik mendorong siswa untuk melakukan kegiatan pembelajaran sehingga tujuan					√	Baik

	pembelajaran tercapai						
15	Penyajian ilustrasi komik mengarah pada pemahaman konsep				√		Baik
16	Proporsi komik sebagai hiburan dan penambah pengetahuan					√	Sangat Baik
17	Media komik menambah rasa senang ketika membacanya dan mendorong pembaca untuk membacanya secara tuntas					√	Sangat Baik
Jumlah					24	55	
Jumlah Skor					79		
Rata-rata Skor					4,6		Baik

validasi ahli media II berdasarkan table 4.5 hasil validasi ahli media II dapat diketahui bahwa rata-rata Skor adalah dapat diketahui bahwa rata-rata Skor adalah 4,6 yang apabila dikonversikan kedalam tabel distribusi frekuensi data mendapat kategori “Baik”.

1) Ahli Media I

Ahli Media I yaitu Bapak Dr. Suhirman, M.Pd tidak memberikan revisi pada Komik Cerita Si Pahit Lidah di Bengkulu Selatan sebagai bahan ajar SBDP untuk Siswa Kelas V SDN 76 Kota Bengkulu karena media sudah dapat digunakan Untuk Penelitian. Ahli media hanya memberikan penilaian pada angket yang memiliki tujuh belas butir pertanyaan penilaian terhadap Media tersebut. Hasil Validasi ahli media I yang dapat dilihat pada tabel 4.5 sebagai berikut:

Tabel 4.6 Hasil Validasi Ahli Media I

No	Indikator	SKALA PENILAIAN					Kategori
		1	2	3	4	5	
1	Penulisan judul pada media komik				√		Baik
2	Ukuran huruf pada teks komik					√	Sangat Baik
3	Penggunaan kata pada dialog					√	Sangat Baik
4	Kejelasan tulisan pada media komik					√	Sangat Baik
5	Kemudahan memahami alur cerita melalui penggunaan bahasa				√		Baik
6	Kemudahan memaha				√		Baik

	mi alur cerita melalui penggunaan bahasa						
7	Bentuk gambar					√	Sangat Baik
8	Ukuran gambar					√	Sangat Baik
9	Kesesuaian gambar dengan tulisan					√	Sangat Baik
10	Variasi gambar					√	Sangat Baik
11	Media komik sebagai media belajar				√		Baik
12	Bahan penyampaian yang digunakan media pembelajaran komik dapat dipahami peserta didik (tidak					√	Baik

	verbalistik)						
13	Media pembelajaran komik mampu membuat minat baca				√		Baik
14	Media pembelajaran komik mendorong siswa untuk melakukan kegiatan pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran tercapai					√	Sangat Baik
15	Penyajian ilustrasi komik mengarah pada pemahaman konsep				√		Baik

16	Proporsi komik sebagai hiburan penambah pengetahuan				√		Baik	
17	Media komik menambah rasa senang ketika membacanya dan mendorong pembaca untuk membacanya secara tuntas				√		Baik	
Jumlah					36	40		
Jumlah Skor		76						
Rata-rata Skor		4,47						Baik

Berdasarkan table 4.6 hasil validasi ahli media

I dapat diketahui bahwa rata-rata Skor adalah 4,47

yang apabila dikonversikan kedalam tabel distribusi frekuensi data mendapat kategori “Baik”.

4. Uji Kepraktisan Media

a. Pengujian kepada siswa

Siswa kelas V A dalam tingkat kepraktisan media pembelajaran berjumlah 21 siswa menggunakan 10 angket analisis respon siswa. Berikut ini tabel 4.6 hasil angket analisis siswa pengujian tingkat kepraktisan Komik Cerita Si Pahit Lidah Sebagai Bahan Ajar SBDp pada 21 siswa:

$$\begin{aligned}
 X &= \frac{\text{jumlah Penilaian Seluruh Siswa}}{\text{Penilaian Sempurna}} \times 100\% \\
 X &= \frac{968}{1050} \\
 &= 0,92 \times 100\% \\
 &= 92\%
 \end{aligned}$$

Berdasarkan penilaian siswa pada uji coba lapangan Komik cerita Si Pahit Lidah dengan menggunakan perhitungan skala guttman dapat dikatakan bahwa jumlah penilaian adalah 968 dari

jumlah total maksimal penilaian 1050. Jumlah skor tersebut dipresentasikan sehingga menjadi 92% dan dapat dikatakan komik cerita Si Pahit Lidah “memenuhi aspek Kepraktisan”.

Hasil uji coba lapangan terbatas, komik cerita Si Pahit Lidah mendapatkan respon yang positif dari 21 siswa tersebut. Mereka tertarik dan sangat antusias menggunakan Komik Si Pahit Lidah di Bengkulu Selatan sebagai bahan ajar SBDP. Mereka juga ingin belajar serta memahami makna dari cerita Si Pahit Lidah menggunakan komik tersebut. Dari pengamatan yang dilakukan, para siswa antusias, aktif membaca serta memahami makna pada gambar yang ada dalam komik. Jadi dapat disimpulkan bahwa Komik Cerita Si Pahit Lidah di Bengkulu Selatan sebagai bahan ajar SBDP mendapat respon yang baik dari siswa berdasarkan hasil uji coba lapangan.

b. Penilaian Guru Kelas

Guru kelas V berjumlah 1 orang yakni guru kelas VA. Penilaian pengujian tingkat kepraktisan Komik menggunakan angket yang terdiri dari 10 butir Pertanyaan. Berikut ini tabel 4.7 penilaian pengujian tingkat kepraktisan komik pembelajaran pada 1 guru kelas VA SDN 76 Kota Bengkulu:

$$\begin{aligned}
 X &= \frac{\text{jumlah Penilaian Seluruh Siswa}}{\text{Penilaian Sempurna}} \times 100\% \\
 X &= \frac{44}{50} \\
 &= 0,88 \times 100\% \\
 &= 88\%
 \end{aligned}$$

Berdasarkan penilaian guru kelas pada uji coba lapangan komik cerita Si Pahit Lidah dengan menggunakan perhitungan skala guttman dapat dikatakan bahwa jumlah penilaian adalah 44 dari jumlah total maksimal penilaian 50. Jumlah skor tersebut dipresentasikan sehingga menjadi 88%

dan dapat dikatakan komik cerita Si Pahit Lidah di Bengkulu Selatan sebagai bahan ajar SBDP “memenuhi Aspek Kepraktisan”.

Hasil uji coba lapangan, dikatakan komik cerita Si Pahit Lidah di Bengkulu Selatan sebagai bahan ajar SBDP mendapat respon positif dari 1 guru kelas V SDN 76 Kota Bengkulu. Komik tersebut membuat anak lebih antusias dalam mengikuti proses pembelajaran karena media pembelajaran yang dikemas dalam bentuk cerita bergambar, dapat menambah kejelasan konsep-konsep dan dapat mengkonstruksi pengetahuan pada siswa. Mengenalkan cerita rakyat yang ada di Bengkulu terutama cerita Si pahit Lidah di Bengkulu Selatan amatlah baik untuk melestarikan cerita rakyat dari kepunahan karena keberadaannya semakin terpinggirkan. Cerita rakyat juga merupakan bagian dari kearifan lokal berbentuk

media yang mengemas nilai-nilai efektif untuk membentuk karakter melalui pendeskripsian perilaku tokoh cerita.

C. Analisis Data

Berdasarkan data yang diperoleh dalam penelitian ini menghasilkan beberapa hal sebagai berikut:

1. Berdasarkan catatan dari ahli bahasa, dan media maka diputuskan memperbaiki cover supaya lebih menarik, pengenalan karakter diubah menjadi satu lembar, tulisan tangan diubah menjadi ketikan, membuat kolom prolog pada lembar gambar di halaman tiga belas, mengganti gambar hal enam belas, mengganti gambar pada halaman dua enam. Mencantumkan pesan moral untuk siswa, di dalam cerita cantumkan pesan moral untuk siswa, diakhir cerita tuliskan amanat yang bisa diambil oleh peserta didik.
2. Setelah media melewati tahap revisi dan dinyatakan layak oleh dosen, dan tokoh adat masyarakat, kemudian

dilakukan uji coba produk pada kelompok terbatas di SDN 76 Kota Bengkulu dengan responden 21 siswa kelas VA dan 1 guru wali kelas VA.

3. Hasil uji validitas kelayakan oleh ahli Bahasa, ahli media I, Media II, dan Ahli Materi diperoleh data yang menunjukkan bahwa komik cerita Si Pahit Lidah di Bengkulu Selatan sebagai bahan ajar SBDP untuk siswa kelas V SDN 76 Kota Bengkulu adalah sangat layak.
4. Hasil uji coba kepraktisan produk pada kelompok terbatas diperoleh data yang menunjukkan bahwa komik cerita Si Pahit Lidah di Bengkulu Selatan sebagai bahan ajar SBDP untuk siswa kelas V SDN 76 Kota Bengkulu adalah memenuhi aspek kepraktisan.

D. Prototipe Hasil Pengembangan Akhir

Penelitian pengembangan ini menghasilkan 1 paket produk bahan ajar (media pembelajaran) berupa komik cerita Si Pahit Lidah di Bengkulu Selatan. Penelitian ini mengacu pada sepuluh tahapan penelitian pengembangan yang

mengacu pada sepuluh tahapan penelitian pengembangan menurut *Borg & Gall*. Namun dalam penelitian dan pengembangan ini dari sepuluh tahap disederhanakan hanya pada sampai tahap tujuh. Enam tahap penelitian dan pengembangan yang disederhanakan yaitu : 1) potensi dan masalah, 2) pengumpulan data, 3) desain Produk, 4) validasi desain, 5) revisi desain dan 6) uji coba produk.

Adapun faktor yang mendasari penyederhanaan tersebut yaitu:

1. Keterbatasan waktu

Apabila penelitian dan pengembangan ini dilakukan sampai pada tahap yang kesepuluh maka akan memerlukan waktu dan proses yang relative Panjang dan lama. Oleh karena itu, melalui penyederhanaan menjadi enam tahap ini bertujuan agar penelitian dan pengembangan ini dapat selesai dengan waktu yang lebih singkat tetapi tetap efisien dan efektif dalam proses dan hasilnya.

2. Keterbatasan biaya

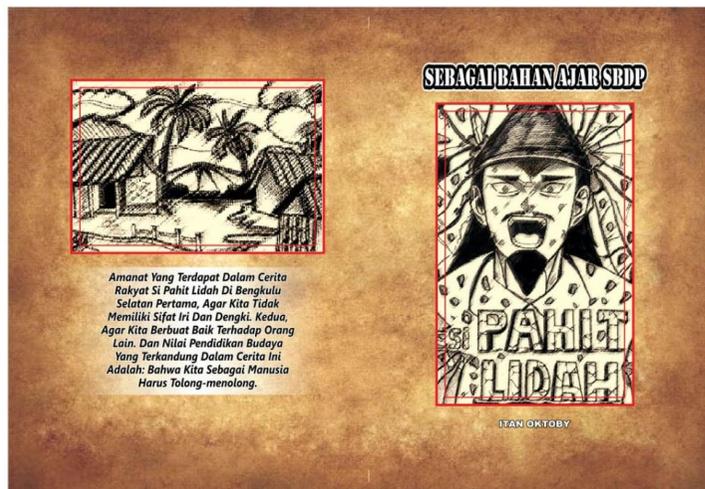
Jika penelitian dan pengembangan dilakukan sampai tahap kesepuluh maka biaya yang dikeluarkan akan relative besar. Sehingga melalui penyederhanaan menjadi enam tahapan penelitian ini dapat selesai dengan biaya yang relative terjangkau.

Hasil pengembangan komik cerita Si Pahit Lidah di Bengkulu Selatan sebagai bahan ajar SBDP untuk siswa kelas V SDN 76 Kota Bengkulu dapat dilihat pada gambar 4.3- 4.4 dibawah ini sebagai berikut :



Gambar 4. 15 Gambar komik Si Pahit Lidah

Pada gambar 4.3 diatas merupakan gambar yang dibuat dengan menggunakan kertas B5 yang dipotong berukuran 20 cm x 14 cm yang terdiri dari 3-6 panel. Terdapat gambar karakter komik, serta gambar ilustrasi cerita komik. Gambar komik digunakan untuk mengenalkan Cerita Si Pahit Lidah di Bengkulu Selatan sebagai bahan ajar SBDP.



Gambar 4.16 Cover Komik Cerita Si Pahit Lidah

Pada gambar 4.4 diatas merupakan cover komik, untuk dibagian depan cover terdapat judul, gambar karakter Si pahit Lidah dan Nama Pembuat untuk dibagian belakang cover terdapat gambar desa serta amanat yang bermanfaat

untuk membina dan mengarahkan pembaca menuju hal-hal yang baik, serta dapat memetik hikmah dari cerita tersebut yang dapat membuat pembaca mengerti arti dari cerita tersebut dan dapat menerapkannya ke dalam kehidupan sehari-hari. Cover komik tersebut dicetak dengan menggunakan kertas photo silky.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan data-data Penjelasan yang telah telah dijabarkan pada bab Sebelumnya maka peneliti dapat memperoleh kesimpulan yaitu:

1. Bahwa produk Pengembangan Komik Cerita Si Pahit Lidah di Bengkulu Selatan sebagai bahan ajar SBDP Untuk siswa kelas V SDN 76 Kota Bengkulu. Produk ini dibuat dan dikembangkan dengan Gambar yang menarik serta menggunakan kalimat yang mudah dipahami oleh siswa Sekolah dasar. Komik cerita Si Pahit Lidah ini juga dilengkapi dengan Pesan moral di bagian sampul belakang komik . dengan demikian siswa sekolah dasar mudah memahami makna yang tergambar dalam komik tersebut, yang nantinya akan bermanfaat untuk meningkatkan pengetahuan mengenai cerita rakyat yang ada di Bengkulu khususnya cerita Si Pahit Lidah di

Bengkulu Selatan dan sebagai bahan ajar SBDP untuk kelas V SDN 76 Kota Bengkulu.

2. Untuk menguji kelayakan media pembelajaran berupa komik cerita Si Pahit Lidah di Bengkulu Selatan sebagai bahan ajar SBDP untuk siswa kelas V SDN 76 Kota Bengkulu peneliti telah melakukan validasi melalui angket validasi Bahasa dengan rata-rata penilaian sebesar 3,88 di dikategorikan cukup baik, angket validasi materi dengan rata-rata 4,8 dikategorikan baik, angket validasi media II dengan rata-rata 4,6 dikategorikan baik, angket validasi media I dengan rata-rata 4,7 dikategorikan baik.
3. Hasil kepraktisan yang diperoleh dari proses validasi, dengan responden kelompok terbatas di kelas V SDN 76 Kota Bengkulu yaitu kelas VA berjumlah 21 orang dari 1 guru wali kelas VA melalui angket. Angket siswa kelas VA dengan rata-rata penilaian sebesar 92% dikategorikan Memenuhi Aspek Kepraktisan, angket

guru kelas VA dengan rata-rata penilaian sebesar 88% dikategorikan Memenuhi Aspek Kepraktisan.

B. Saran

Hasil media pembelajaran berupa komik cerita Si Pahit Lidah di Bengkulu Selatan sebagai bahan ajar SBDP untuk siswa kelas V SDN 76 Kota Bengkulu maka diajukan saran dari peneliti sebagai berikut:

1. Kepada pendidik

Agar media pembelajaran berupa komik cerita Si Pahit Lidah di Bengkulu Selatan sebagai bahan ajar SBDP untuk siswa kelas V SDN 76 Kota Bengkulu sebagai media pembelajaran dapat digunakan pada proses pembelajaran.

2. Kepada peserta didik

Media pembelajaran berupa komik cerita Si Pahit Lidah di Bengkulu Selatan sebagai bahan ajar SBDP untuk siswa kelas V SDN 76 Kota Bengkulu sebagai media

pembelajaran pada saat proses pembelajaran berlangsung.

DAFTAR PUSTAKA

Anafiah, Siti. 2015. *Pemanfaatan Cerita Rakyat Sebagai Alternatif Bacaan Bagi Anak, dalam jurnal Pendidikan Ke-SD-an*, Volume. 1, No. 2

Ardi Irwan dan M. Arif Rahmad Hakim, 2021. Kepraktisan Media Pembelajaran
Komik Matematika Pada Materi Himpunan Kelas VII SMP/MTS, *Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*

Batubara, 2020. husain hamdan, *Media Pembelajaran Efektif*. (Semarang: Fatawa Publishing

Cerita rakyat Jawa timur. 1978. Proyek penelitian dan Pencatatan Kebudayaan Daerah

Departemen Agama RI, *Al-Qur'an dan Terjemahnya Al-'Aliyy*, (Bandung : CV Penerbit Diponegoro, 2005)

Desember 2021 : *Kakek Sinul dari Desa Lubuk Sirih*
<https://kbbi.kemendikbud.go.id/entri/media>

Gumelar, M.s, 2011. *Cara Membuat Komik*. Jakarta: PT INDEKS,
Hasan, Harahap, Innana, Khasanah, Badroh, Musyaffa, Susanti, Hasyim,
Nuraisyah, Fuadi, Suranto, Fkhrurrazi, Arisah, Zaki, Setyawan, 2021.
Landasan Pendidikan. Yogyakarta: Tahta Media Group.

Patrick Lo, 2021. *Jurnal of librainship and information Science*.
Faculty of
Library

<http://repo.undiksha.ac.id> › 1...Pdf Lampiran Lampiran 1. Angket
Validasi Materi Komik Angket Mustoip, Sopyan,
2018*Implementasi Pendidikan Karakter*
(Surabaya : CV. Jakad Publishing

Mashuri, Sufri, *Media Pembelajaran Matematika*, (Yogyakarta :
Deepublish Publisher, 2019)

Mansrudin, 202. *Pembudayaan Literasi Seni di SD*, Yogyakarta :
Deeopublish
Nuraisyah, Fuadi,
Suranto, Fkhrurrazi, Arisah, Zaki, Setyawan, *Landasan
Pendidikan*. (Yogyakarta: Tahta Media Group,
2021)

Observasi Proses Pembelajaran Kelas V SDN 76 Kota Bengkulu

Pebriyeni, Eliya dan Widianti, Lisa. 2018. “*Kreasi Kreatif
Menggunakan Bahan Kertas Kado Dengan Teknik
Anyaman Pada Pembelajaran Seni Budaya Dan
Keterampilan Di Sdn 26 Parak Buruk Dan Sdn 53
Kampung Jambak Kec. Koto Tangah*” dalam jurnal
Gorga Jurnal Seni Rupa Volume 07 Nomor 02 p-ISSN:
2301-5942 | e-ISSN: 2580-2380. Sumatra Barat :
Universitas Negeri Padang.

Putria, Setiawan, suryani, 2018. *Media Pembelajaran Inovatif
dan Pengembangannya*. Bandung :PT Remaja
Rosdakaya

Purwanto, M. N, 2011. *Metode Penelitian Kuantitatif*.
Yogyakarta: Gavamedia, Rafika,Syarifa, 2021 *Penokohan
Dalam Cerita Rakyat* (Perspektif Liguistik Sistemik

Fungsional). Banda Aceh : Syiah Kuala University Press
Republik Indonesia, *undang-undang Republik Indonesia
Nomor 2 Tahun 1989 Tentang sistem Pendidikan
Nasional.*

Syahadati nurmaghfiroh,

<http://syahati.blogspot.com/2017/06/sbdp.html>

Suharsimi, 2010A, *Prosedur Penelitian Suatu Praktik*. Jakarta :
Rineka Cipta

Sequential Art (Menggambar Komik) Irma Roch mawat I, M. DS

Sandi, Varahdilah, Noviea. 2020. "*Proses Belajar Siswa Dalam
Pelajaran Seni*

Budaya Dan Prakarya di Sekolah Dasar" dalam jurnal
pendidikan dasar Vol.

1, No. 1, 2020

Sumber : Tata Usaha SDN 76 Kota Bengkulu

Sugiyono, 2018 *Metodologi Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan
R&D.* (Bandung:

Alfabeta

**L
A
M
P
I
R
A
N**

KARAKTER KOMIK SI PAHIT LIDAH



SI PAHIT LIDAH



SI MATA EMPAT



PUTRI BANTAN MAJAPAHIT



PAMAN SI PAHIT LIDAH



PUYANG (LELUHUR)



SYAIKH

Kisah Si Pahit Lidah di Bengkulu Selatan

Di ilir Desa lubuk Sirih Ilir (sekarang sekuning, bumi perkemahan) terdapat batu yang berbentuk seperti kura-kura. Dikisahkan dalam perjalanannya si pahit lidah melihat seekor kura-kura yang besar kemudian kura-kura tersebut dikutunya menjadi batu. “besar sekali kura-kura itu, jadilah batu” Kata Si Pahit Lidah. Lalu kura-kura tersebut berubah menjadi batu, batu tersebut dijadikan Adipati dahulu menjadi watas (tanda batas) Daerah Lubuk Sirih dalam menandai wilayahnya.

Kemudian Si Pahit Lidah melanjutkan perjalanan ke Seranjangan (Bintuhan) sesampainya di sana Si Pahit Lidah melihat ada tujuh orang pemuda seranjangan (berbaris, berderetan) dengan kekuatannya Si Pahit Lidah mengutuk mereka “Jadilah batu yang meranjangan (berbaris, berderetan)” dan pada saat itu tujuh orang pemuda tersebut berubah menjadi batu.

Si Pahit Lidah kembali melanjutkan perjalanannya, dan sampailah di Berian Tinggi, sesampainya disana Si Pahit Lidah langsung beristirahat di bawah pohon nau rebu (pohon aren yang ribun dan berbuah lebat). Di Kerajaan Batan Majapahit. Si Mata Empat dimintak menyampaikan pesan untuk Si Pahit Lidah agar dapat menyuruh pulang Si Pahit Lidah karena sudah melakukan kerusakan. Pada saat Si Pahit Lidah sedang beristirahat, sampailah sepupunya Si Mata Empat. “Kamu Si Pahit Lidah kan?” kata Si Mata Empat, “Ia saya Si Pahit Lidah, ada apa?”

kata Si Pahit Lidah, “Wak(kakak tertua dari Ibu keluarga dari Batan Majapahit) meyuruhmu pulang..” kata si mata empat, “ Saya tidak mau pulang” kata Si Pahit Lidah dengan tegas, “ Jangan seperti itu ” kata Si Mata Empat dengan lembut, “Aku tidak ingin pulang, masih banyak tempat yang ingin aku datangi..”, kata Si Pahit lidah “Jangan.. kamu harus pulang dulu ke bantan..” kata Si Mata Empat dengan membujuk, “Kalau kamu masih mau menyuruhkuh untuk pulang, kita adu kekuatan terlebih dahulu..” kata Si Pahit Lidah menantang Si Mata Empat, “Baiklah aku terima tantangan mu” kata Si Mata Empat. “Jadi aku akan menaiki pohon aren ini dan memotong tandan buahnya. Sementara itu, kamu tengkuraplah di bawah, pasti kamu akan mati” kata Si Pahit Lidah, “Tidak semudah itu kamu membunuhku” kata Si mata Empat.

Lalu Si Mata Empat langsung menerima tantanganya dengan lasung tengkurap di bawah pohon aren tersebut. Akan tetapi Si Mata Empat berhasil menghindar dari buah aren yang jatuh. Sebab ia memiliki dua mata di belakang kepalanya yang ditutupi rambut yang tidak di ketahui oleh Si Pahit Lidah. “Sekarang giliran mu Pahit Lidah” kata Si Mata Empat. “Bailah aku tidak akan mati dengan mudah, kata Si Pahit Lidah. Tanpa pikir panjang si mata empat pun naik dan lansung memotong tandan pohon aren. Atas izin Allah Si Pahit Lidah pun mati tertimpa oleh buah pohon aren tersebut. Setelah Si Pahit Lidah

mati (meninggal) Si Mata Empat pun turun dari pohon aren, dan berencana untuk pulang dengan terbang ke Bantan Majapahit untuk menyampaikan pesan bahwa Si Pahit Lidah telah mati (meninggal) di Berian Tinggi Cukue Aue Kaur. Namun setelah tiga langkah meninggalkan Si Pahit Lidah. Tiba-tiba Si Mata Empat pun penasaran dengan Lidah Si Pahit Lidah “Apakah lidanya benar-benar pahit?” kata Si Mata Empat. Karena penasaran ia pun kembali lalu, menarik dan mengecap lidah Si Pahit Lidah. “Teryata memang pahit” seketika Si Mata Empat terjatuh dan mati di samping tubuh Si Pahit Lidah.

Konon jasad Si Pahit Lidah dan Si Mata Empat di makamkan oleh Sang Rajau mulia (Nenek Moyang Desa Lubuk Sirih) serta dari Bantan Majapahit juga. Ratu dari Bantan Majapahit juga memintak tolong kepada Syeikh untuk menguburkannya. Dari makam Si Pahit Lidah dan Mata Empat, tumbuhlah dua macam pohon yaitu pohon kayu putih tangkal racun (pohon penangkal racun) dari makam Si Mata Empat dan pohon ipue bangkai dari makam Si Pahit Lidah. Menurut cerita yang turun temurun serta kepercayaan masyarakat Bengkulu Selatan, Fungsi pohon kayu putih tangkal racun (pohon penangkal racun) adalah apabila ada angin dari pohon ipue bangkai, maka pohon kayu putih tangkal racun akan menghalangi supaya angin tersebut tidak membuat anak cucunya di Selatan menjadi lemah akibat terserang penyakit. Karna apa

bila angin tersebut sampai ke Daerah Selatan, maka anak cucunya akan terserang penyakit flu dan batuk.

A. Kurikulum 2013 Mata Pelajaran Seni Budaya

Kurikulum merupakan salah satu unsur yang memberikan kontribusi untuk mewujudkan proses berkembangnya kualitas potensi peserta didik tersebut. Kurikulum 2013 dikembangkan berbasis pada kompetensi sangat diperlukan sebagai instrumen untuk mengarahkan peserta didik menjadi: (1) manusia berkualitas yang mampu dan proaktif menjawab tantangan zaman yang selalu berubah; (2) manusia terdidik yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri; dan (3) warga negara yang demokratis, bertanggung jawab. Pengembangan Kurikulum 2013 merupakan langkah lanjutan Pengembangan Kurikulum Berbasis Kompetensi yang telah dirintis pada tahun 2004 dan KTSP 2006 yang mencakup kompetensi sikap, pengetahuan, dan keterampilan secara terpadu.

Penyusunan kurikulum 2013 dimulai dengan menetapkan Standar Kompetensi Lulusan berdasarkan kesiapan peserta didik, tujuan pendidikan nasional, dan kebutuhan. Setelah kompetensi ditetapkan kemudian ditentukan kurikulumnya yang terdiri dari kerangka dasar kurikulum dan struktur kurikulum. Satuan pendidikan dan guru tidak diberikan kewenangan menyusun silabus, tetapi disusun pada tingkat nasional. Guru lebih diberikan

kesempatan mengembangkan proses pembelajaran tanpa harus dibebani dengan tugas-tugas penyusunan silabus yang memakan waktu yang banyak dan memerlukan penguasaan teknis penyusunan yang sangat memberatkan guru.

Dalam usaha mencapai Standar Kompetensi Lulusan sebagaimana telah ditetapkan untuk setiap satuan dan jenjang pendidikan, penguasaan kompetensi lulusan dikelompokkan menjadi beberapa Tingkat Kompetensi. Tingkat kompetensi menunjukkan tahapan yang harus dilalui untuk mencapai kompetensi lulusan yang telah ditetapkan dalam Standar Kompetensi Lulusan. Tingkat Kompetensi merupakan kriteria capaian Kompetensi yang bersifat generik yang harus dipenuhi oleh peserta didik pada setiap tingkat kelas dalam rangka pencapaian Standar Kompetensi Lulusan. Tingkat Kompetensi terdiri atas 8 (delapan) jenjang yang harus dicapai oleh peserta didik secara bertahap dan berkesinambungan. Berdasarkan Tingkat Kompetensi tersebut ditetapkan Kompetensi yang bersifat generik yang selanjutnya digunakan sebagai acuan dalam mengembangkan Kompetensi yang bersifat spesifik dan ruang lingkup materi untuk setiap muatan kurikulum. Secara hirarkis, kompetensi lulusan digunakan sebagai acuan untuk menetapkan Kompetensi yang bersifat generik pada tiap Tingkat Kompetensi. Kompetensi yang bersifat generik ini kemudian

digunakan untuk menentukan kompetensi yang bersifat spesifik untuk tiap muatan kurikulum. Selanjutnya, Kompetensi dan ruang lingkup materi digunakan untuk menentukan Kompetensi Dasar pada pengembangan kurikulum satuan dan jenjang pendidikan.

Kompetensi yang bersifat generik mencakup 3 (tiga) ranah yakni sikap, pengetahuan dan keterampilan. Ranah sikap dipilah menjadi sikap spiritual dan sikap sosial. Pemilahan ini diperlukan untuk menekankan pentingnya keseimbangan fungsi sebagai manusia seutuhnya yang mencakup aspek spiritual dan aspek sosial sebagaimana diamanatkan dalam tujuan pendidikan nasional. Dengan demikian, Kompetensi yang bersifat generik terdiri atas 4 (empat) dimensi yang merepresentasikan sikap spiritual, sikap sosial, pengetahuan, dan keterampilan. Setiap Tingkat Kompetensi berimplikasi terhadap tuntutan proses pembelajaran dan penilaian.

Hal ini bermakna bahwa pembelajaran dan penilaian pada tingkat yang sama memiliki karakteristik yang relatif sama dan memungkinkan terjadinya akselerasi belajar dalam 1 (satu) Tingkat Kompetensi. Selain itu, untuk Tingkat Kompetensi yang berbeda menuntut pembelajaran dan penilaian dengan fokus dan penekanan yang berbeda pula. Semakin tinggi Tingkat Kompetensi, semakin kompleks

intensitas pengalaman belajar peserta didik dan proses pembelajaran serta penilaian.⁴¹

B. Konsep Pendidikan Seni Dan Realitas Kurikulum

Semestinya mata pelajaran Seni Budaya (dan Ketrampilan) bertujuan mengem-bangkan kemampuan peserta didik untuk memahami seni dalam konteks ipteks (ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni), sebagai tritunggal pembentuk perkembangan sejarah peradaban dan kebudayaan, baik dalam tingkat lokal, nasional, regional, maupun global. Pembelajaran seni di tingkat pendidikan dasar dan menengah bertujuan untuk mengembangkan kesadaran seni dan keindahan dalam arti umum, baik dalam domain konsepsi, apresiasi, kreasi, penyajian, maupun tujuan-tujuan psikologis-edukatif pengembangan kepribadian peserta didik secara positif. Yang jelas pendidikan seni di sekolah umum sama sekali tidak dimaksudkan untuk mendidik seniman.

Depdiknas (2007:2) secara konseptual pendidikan seni bersifat (1) multilingual, yakni pengembangan kemampuan peserta didik mengekspresikan diri secara kreatif dengan berbagai cara dan media, dengan pemanfaatan bahasa rupa,

⁴¹ Permendikbud Nomor 59 Tahun 2014 Kurikulum 2013 7. PMP SENBUD SMA. <http://psma.kemendikbud.go.id>, diakses pada 13 Januari 2022 pukul 14.12

bahasa kata, bahasa bunyi, bahasa gerak, bahasa peran, dan kemungkinan berbagai perpaduan di antaranya. Kemampuan mengekspresikan diri memerlukan pemahaman tentang konsep seni, teori ekspresi seni, proses kreasi seni, teknik artistik, dan nilai kreativitas. Pendidikan seni bersifat (2) multidimensional, yakni pengembangan beragam kompetensi peserta didik tentang konsep seni, termasuk pengetahuan, pemahaman, analisis, evaluasi, apresiasi, dan kreasi dengan cara memadukan secara harmonis unsur estetika, logika, dan etika. Pendidikan seni bersifat (3) multikultural, yakni menumbuhkembangkan kesadaran dan kemampuan peserta didik mengapresiasi beragam budaya nusantara dan mancanegara.

Hal ini merupakan wujud pembentukan sikap demokratis yang memungkinkan peserta didik hidup secara beradab dan toleran terhadap perbedaan nilai dalam kehidupan masyarakat yang pluralistik. Sikap ini diperlukan untuk membentuk kesadaran peserta didik akan beragamnya nilai budaya yang hidup di tengah masyarakat. Pendidikan seni berperan mengembangkan (4) multikecerdasan, yakni peran seni membentuk pribadi yang harmonis sesuai dengan perkembangan psikologis peserta didik, termasuk kecerdasan intrapersonal, interpersonal, visual (spasial), verbal-linguistik, musikal, matematik-logik, jasmani-kinestetis, dan

lain sebagainya. Dari deskripsi konsep pendidikan seni di atas dapat disimpulkan bahwa pendidikan seni memiliki “multitujuan”, sifat multilingual misalnya, terfokus pada konsep pendidikan seni sebagai aktivitas kreasi dan eksperimentasi. Sifat multidimensional terfokus pada kepentingan filosofis harmonisasi aktivitas seni dengan aspek budaya lainnya. Sifat multikultural terfokus pada tujuan psikologis pembentukan sikap demokratis. Akhirnya Sifat multikecerdasan terfokus pada tujuan edukatif fungsional-psikologis untuk mengembangkan potensi individual peserta didik secara optimal. Jika demikian halnya, maka konsep pendidikan seni dalam kurikulum memang tidak mencakup konsep pendidikan seni dalam arti yang utuh. Karena dalam kurikulum dengan jelas disebutkan: Mengapresiasi dan mengekspresikan keartistikan karya seni rupa, seni musik, seni tari, dan seni teater.

Jadi pendidikan Seni Budaya direduksi menjadi sangat sederhana, menjadi pragmatis dan kontekstual. Dengan kata lain kurikulum tidak signifikan mengemban tujuan pembelajaran seni, serta tidak mencerminkan kompetensi profesional pendidik seni, yakni: (1) menguasai keilmuan bidang studi seni; (2) memahami langkah-langkah kajian kritis pendalaman isi bidang studi seni; (3) paham ruang lingkup materi, struktur, dan konsep estetika sebagai payung

pembelajaran seni; (4) memahami metode pengembangan seni rupa, seni musik, seni tari, dan seni teater secara kritis, kreatif, dan inovatif. Untuk itu akan sangat bijaksana jika suatu waktu pembenahan konsep pendidikan seni dikaji ulang oleh pakar pendidik seni Indonesia, sehingga segala kelemahan yang ada dapat disempurnakan melalui revisi kurikulum di waktu mendatang. Untuk saat ini cukuplah para pendidik seni mendapatkan suplemen dan buku ajar yang relevan sebagai pelengkap pemahaman dan pelaksanaan kurikulum yang sedang berlaku.⁴²

⁴² Ardipal, 2010. *Kurikulum pendidikan Seni budayayang ideal bagi peserta didik dimasa depan*, Jurnal Bahasa dan Seni. 11(1): 7-8.

LAMPIRAN I PERATURAN MENTERI PENDIDIKAN DAN
KEBUDAYAAN REPUBLIK INDONESIA NOMOR 57
TAHUN 2014 TENTANG KURIKULUM 2013 SEKOLAH
DASAR/MADRASAH IBTIDAIYAH
KERANGKAH DASAR KURIKULUM DAN STRUKTUR
KURIKULUM SEKOLAH DASAR/MADRASAH
IBTIDAIYAH



Kelas V

Tujuan kurikulum mencakup empat kompetensi, yaitu (1) kompetensi sikap spiritual, (2) sikap sosial, (3) pengetahuan, dan (4) keterampilan. Kompetensi tersebut dicapai melalui proses pembelajaran intrakurikuler, kokurikuler, dan atau ekstrakurikuler. Rumusan Kompetensi Sikap Spiritual adalah “Menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya”. Adapun rumusan Kompetensi Sikap Sosial adalah “Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun,

peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangganya serta cinta tanah air”. Kedua kompetensi tersebut dicapai melalui pembelajaran tidak langsung (*indirect teaching*), yaitu keteladanan, pembiasaan, dan budaya sekolah dengan memperhatikan karakteristik mata pelajaran, serta kebutuhan dan kondisi siswa. Penumbuhan dan pengembangan kompetensi sikap dilakukan sepanjang proses pembelajaran berlangsung, dan dapat digunakan sebagai pertimbangan guru dalam mengembangkan karakter siswa lebih lanjut. Kompetensi Pengetahuan dan Kompetensi Keterampilan dirumuskan sebagai berikut, yaitu siswa mampu:

KOMPETENSI INTI 3 (PENGETAHUAN)	KOMPETENSI INTI 4 (KETERAMPILAN)
3. memahami pengetahuan faktual dan konseptual dengan cara mengamati, menanya dan mencoba berdasarkan rasa ingin tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah dan tempat bermain	4. menyajikan pengetahuan faktual dan konseptual dalam bahasa yang jelas, sistematis, logis dan kritis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang

	mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia
--	---

KOMPETENSI DASAR	KOMPETENSI DASAR
3.1 memahami gambar cerita	4.1 membuat gambar cerita
3.2 memahami tangga nada	4.2 menyanyikan lagu-lagu dalam berbagai tangga nada dengan iringan musik
3.3 memahami pola lantai dalam tari kreasi daerah	4.3 mempraktikkan pola lantai pada gerak tari kreasi daerah
3.4 memahami karya seni rupa daerah	4.4 membuat karya seni rupa daerah

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)**SBdP KELAS V**

Satuan Pendidikan	:	SDN 76 Kota Bengkulu
Kelas / Semester	:	V (Lima) / 1
Mata Pelajaran	:	SBdP
Alokasi Waktu	:	1 x 60 Menit
Hari / Tgl Pelaksanaan	:	

A. Kompetensi Inti (KI)

1. Menerima, menjalankan dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.
2. Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangganya
3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca dan menanya) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, sekolah, dan tempat bermain.
4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis, dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

B. Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi

1.	SBdP	3.1 Memahami gambar Komik cerita Si Pahit Lidah	3.1.1 mengidentifikasi gambar Komik cerita Si Pahit Lidah
		4.1 membuat gambar cerita	4.1.1 membuat gambar cerita dengan tema yang sudah ditentukan

C. Tujuan Pembelajaran

1. Melalui kegiatan mengamati gambar di Komik cerita Si Pahit Lidah, siswa dapat Mengidentifikasi gambar cerita.
2. Melalui kegiatan membaca narasi pada buku siswa, siswa dapat membuat gambar cerita berupa komik dengan tema yang sudah ditentukan.

D. Materi Ajar

1. SBdP : komik cerita Si Pahit Lidah, Jenis-jenis gambar cerita, mengidentifikasi gambar cerita, menentukan tema gambar cerita

E. Pendekatan Metode Pelajaran

Pendekatan Pembelajaran : *Saintifik*
Model Pembelajaran : *Cooperative Learning*
Metode Pembelajaran : Penugasan, pengamatan,
tanya jawab, diskusi, dan
ceramah

F. Media dan Sumber Pembelajaran

1. Media dan Alat :
2. Sumber Belajar
 - Buku Pedoman Guru dan Buku Siswa Kelas 5 Tema 1 (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2017).
 - Komik cerita Si Pahit Lidah

G. Langkah-langkah Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi	Alokasi Waktu
<p>Pendahuluan Membuka</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Guru memberi salam, dan menanyakan kabar ▪ Guru dan Siswa berdoa bersama sesuai dengan agama dan kepercayaan masing-masing dipimpin oleh salah satu siswa. <i>Religius</i> ▪ Guru mengecek kehadiran siswa terlebih dahulu sebelum memulai pelajaran. ▪ Guru melakukan ice breaking dan memeriksa kerapian pakaian, posisi tempat duduk, dan alat tulis siswa. ▪ Guru mengingatkan kembali tentang pentingnya Menyanyikan lagu “Garuda Pancasila” bersama-sama. <i>Nasionalisme</i> ▪ Siswa menyimak apersepsi dari guru tentang pelajaran sebelumnya dan 	<p>10 menit</p>

Kegiatan	Deskripsi	Alokasi Waktu
	<p>mengaitkan dengan pengalamannya sebagai bekal pelajaran berikutnya.</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Siswa menyimak tantang apersepsi dengan mengingat kembali tentang gambar cerita. ▪ Siswa menerima informasi tentang cangkupan materi yang akan dipelajari. ▪ Siswa menerima informasi tentang tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. 	
Inti	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Siswa menerima informasi tentang kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan ▪ Guru memperlihatkan bahan ajar berupa komik Cerita Si Pahit Lidah di 	40 menit

Kegiatan	Deskripsi	Alokasi Waktu
	<p>bengkulu Selatan kepada siswa.</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Guru menceritakan isi komik cerita Si Pahit Lidah di bengkulu Selatan ▪ Siswa diminta untuk mengamati gambar serta mendengarkan isi didalam komik, untuk mengenal siapa Si Pahit Lidah Tersebut. ▪ Siswa diminta membaca narasi dan materi pada buku siswa. Materi tentang langkah-langkah membuat gambar cerita dan persiapan sebelum membuat gambar cerita. ▪ Siswa diminta membuat gambar cerita berupa komik dengan tema cerita rakyat Bengkulu ▪ Siswa diminta melakukan diskusi dengan orang tuanya mengenai gambar cerita berupa komik yang akan dibuat. ▪ Sebelum membuat gambar cerita berupa komik, siswa 	

Kegiatan	Deskripsi	Alokasi Waktu
	<p>dimintak untuk melakukan persiapan yang matang.</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Untuk mengoptimalkan kerja sama, siswa dapat berbagi peran dan tugas dengan orang tuanya. 	
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Kegiatan diakhiri dengan guru menjelaskan amanat yang terkandung didalam komik cerita Si Pahit Lidah serta mengingatkan siswa untuk selalu menjaga dan ikut melestarikan cerita rakyat yang ada di Bengkulu agar tidak punah dan hilang di masa yang akan datang. ▪ Siswa menerima informasi rencana pembelajaran yang akan dilakukan pada pertemuan berikutnya. ▪ Siswa menyanyikan lagu daerah (Ikan Pais) ▪ Kegiatan kelas diakhiri dengan doa bersama sesuai dengan agama dan kepercayaan masing- 	10 menit

Kegiatan	Deskripsi	Alokasi Waktu
	masing oleh petugas. <i>Religius</i>	

H. Penilaian

1. Sikap
Prosedur : Proses
Bentuk : Observasi
Instrumen : Lembar observasi
2. Pengetahuan
Prosedur : Hasil
Bentuk : Uraian
Instrumen : Soal test
3. Keterampilan
Prosedur : Proses
Bentuk : Observasi
Instrumen : Lembar kinerja

Bengkulu 17 Juni 2022

Peneliti

Guru Kelas VA

Armita Aprivani, S.Pd
NIP. 198504282006042004

Itan Oktoby
Nim: 1811240140

Mengetahui

Sekolah



Siti Yuliani, M.Pd
NIP. 198304142008012004

SILABUS TEMATIK TERPADU
SEKOLAH DASAR/MADRASAH IBTIDAIYAH



SDN 76 KOTA BENGKULU
TAHUN AJARAN 2021/2022

SILABUS SBDP KELAS V

Satuan Pendidikan : SDN 76 Kota Bengkulu
 Kelas/Semester : 5/1
 Mata Pelajaran : SBDP

KOMPETENSI INTI

1. Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.
2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru dan tetangga.
3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan bertanya berdasarkan rasa ingin tahunya tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan di sekolah.
4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

Mata Pelajaran	Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
Seni Budaya dan Prakarya	3.1 Memahami gambar cerita 4.1 Membuat gambar cerita	3.1.1 Mengidentifikasi gambar cerita 4.1.1 Membuat gambar cerita dengan tema yang sudah ditentukan	<ul style="list-style-type: none"> Gambar cerita/komik cerita Si Pahit Lidah di BengkuluSel atan 	<ul style="list-style-type: none"> Mengenal cerita Si Pahit Lidah di Bengkulu Selatan Membuat gambar cerita berupa komik cerita rakyat Bengkulu 	<ul style="list-style-type: none"> Pembuatan pada gambar Kesamaan gambar dengan cerita 	1x60 Menit	<ul style="list-style-type: none"> Komik Si Pahit Lidah Internet Buku kelas 5 tema 1 Kurikulum 2013

Bengkulu / 3 Juni 2022

Peneliti



Ivan Oktohy

Nim: 1811240140

Guru Kelas V A



Armita Aprivani, S.Pd

NIP. 198504282006042004

Mengetahui
Kepala Sekolah



LEMBAR PERYATAAN
VALIDITAS INSTRUMEN PENELITIAN AHLI MATERI

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Sinul
Jabatan : Tokoh Adat Masyarakat Desa Lubuk Sirih
kec. Bengkulu Selatan

Berdasarkan hasil kajian isi instrument penelitian yang diajukan oleh:

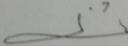
Nama : Itan Oktoby
Nim : 1811240140

Menyatakan bahwa instrumen penelitian pada pedoman angket ahli bahasa yang telah disusun sudah di konsultasi dan layak digunakan untuk penelitian dalam rangka menyusun skripsi yang berjudul "**Pengembangan Komik cerita Si Pahit Lidah Di Bengkulu Selatan Sebagai Bahan Ajar SBDP Untuk Kelas V SDN 76 Kota Bengkulu**".

Demikian keterangan validitas ahli media ini dibuat serta dapat dipertanggung jawabkan, selanjutnya agar dapat dipergunakan sebagai mestinya.

Bengkulu, 7 April 2022

Validator



Sinul

LEMBAR VALIDASI ANGKET AHLI MATERI**A. IDENTITAS MAHASISWA**

Nama : Itan Oktoby
NIM : 1811240140
Prodi : PGMI
Judul : Pengembangan Komik Cerita Si Pahit Lidah Di Bengkulu Selatan Sebagai Bahan Ajar SBDP Untuk Kelas V SDN 76 Kota Bengkulu

B. IDENTITAS VALIDATOR

Nama : Sinul
Jabatan : Tokoh Adat Masyarakat Bengkulu Selatan

C. PENGANTAR

Hasil penilaian ini akan digunakan sebagai bukti validitas, sehingga dapat diketahui layak atau tidaknya angket tersebut digunakan dalam penelitian. Atas kesediaan Bapak/Ibu dalam mengisi lembar validasi ini, diucapkan terimakasih.

D. PETUNJUK

1. Bapak/Ibu dimohon untuk memberikan skor pada setiap butir pernyataan dengan memberikan tanda (√)

Sebagai berikut:

5= Sangat Baik

4= Baik

3= cukup Baik

2= kurang Baik

1= tidak Baik

2. Bapak/Ibuk dimohon untuk memberikan kritik dan saran perbaikan pada baris yang telah disiapkan.

E. PENILAIAN

No	Indikator	SKALA PENILAIAN					Kategori
		1	2	3	4	5	
1	Kelengkapan materi					✓	
2	Keluasan materi					✓	
3	Kedalaman materi				✓		
4	Keakuratan konsep dan definisi					✓	
5	Keakuratan fakta dan data					✓	
6	Keakuratan cerita pada komik					✓	
7	Keakuratan gambar komik, dan ilustrasi					✓	
Jumlah				4	30		
Jumlah Skor		34					
Rata-rata Skor		4.85					

F. KOMENTAR UMUM DAN SARAN

Bagus dan Sesuai

G. KESIMPULAN

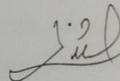
Berdasarkan penilaian yang telah dilakukan, instrument angket penelitian ini dinyatakan:

- Layak digunakan untuk ujicoba tanpa revisi
- Layak digunakan untuk uji coba setelah revisi
- Tidak layak digunakan untuk uji coba

Mohon diberi tanda (√) pada kolom yang sesuai dengan kesimpulan bapak/ibu.

Bengkulu, 7 April 2022

Validator



Sinul

**LEMBAR PERNYATAAN
VALIDITAS INSTRUMEN PENELITIAN AHLI BAHASA**

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Meddyan Heriadi, M.Pd
Jabatan : Dosen Prodi Tadris Bahasa Indonesia UIN FAS
Bengkulu

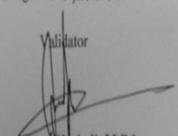
Berdasarkan hasil kajian isi instrument penelitian yang diajukan oleh:

Nama : Itan Oktoby
Nim : 1811240140

Menyatakan bahwa instrumen penelitian pada pedoman angket ahli bahasa yang telah disusun sudah di konsultasi dan layak digunakan untuk penelitian dalam rangka menyusun skripsi yang berjudul "**Pengembangan Komik cerita Si Pahit Lidah Di Bengkulu Selatan Sebagai Bahan Ajar SBDP Untuk Kelas V SDN 76 Kota Bengkulu**".

Demikian keterangan validitas ahli media ini dibuat serta dapat dipertanggung jawabkan, selanjutnya agar dapat dipergunakan sebagai mestinya.

Bengkulu, 11 April 2022

Validator

Meddyan Heriadi, M.Pd
NIP. 198907082019031004

LEMBAR VALIDASI ANKET AHLI BAHASA**A. IDENTITAS MAHASISWA**

Nama : Ian Oktoby
NIM : 1811240140
Prodi : PGMI
Judul : Pengembangan Komik cerita Si Pahit Lidah Di Bengkulu Selatan Sebagai Bahan Ajar SBDP Untuk Kelas V SDN 76 Kota Bengkulu

B. IDENTITAS VALIDATOR

Nama : Meddyan Heriadi, M.Pd
NIP : 198907082019031004
Jabatan : Dosen Tadris Bahasa Indonesia UIN FAS Bengkulu

C. PENGANTAR

Hasil penilaian ini akan digunakan sebagai bukti validitas, sehingga dapat diketahui layak atau tidaknya angket tersebut digunakan dalam penelitian. Atas kesediaan Bapak/Ibu dalam mengisi lembar validasi ini, diucapkan terimakasih.

D. PETUNJUK

1. Bapak/Ibu dimohon untuk memberikan skor pada setiap butis pernyataan dengan memberikan tanda (√)
Sebagai berikut:
5= Sangat Baik
4= Baik
3= cukup Baik
2= kurang Baik
1= tidak Baik
2. Bapak/Ibuk dimohon untuk memberikan kritik dan saran perbaikan pada baris yang telah disiapkan.

E. PENILAIAN

No	Indikator	SKALA PENILAIAN					Kategori
		1	2	3	4	5	
1	Ketepatan struktur kalimat				✓		
2	Keefektifan kalimat			✓	✓		
3	Kebakuanistilah				✓		
4	Pemahaman terhadap pesan atau informasi				✓	✓	
5	Kemampuan memotivasi peserta didik			✓			
6	Kesesuaian dengan perkembangan intelektual peserta didik			✓			
7	Kesesuaian dengan tingkat perkembangan emosional peserta didik				✓		
8	Ketepatan tata bahasa				✓		
9	Ketepatan ejaan					✓	
Jumlah				6	24	5	
Jumlah Skor		35					
Rata-rata Skor		3,88					

F. KOMENTAR UMUM DAN SARAN

perbaiki urutan atau cerita. banyak gambar yang kurang nyambung. Setai foto lain jadi perbaiki dan p. 10. dan revisi ketesangan.

G. KESIMPULAN

Berdasarkan penilaian yang telah dilakukan, instrument angket penelitian ini dinyatakan:

- Layak digunakan untuk ujicoba tanpa revisi
- Layak digunakan untuk uji coba setelah revisi
- Tidak layak digunakan untuk uji coba

Mohon diberi tanda (√) pada kolom yang sesuai dengan kesimpulan bapak/ibu.

Bengkulu, 11 April 2022

Validator


Meddyah Heriadi, M.Pd
NIP. 198907082019031004

**LEMBAR PERNYATAAN
VALIDITAS INSTRUMEN PENELITIAN AHLI MEDIA I**

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Dr. Suhirman, M.Pd
Jabatan : Ketua LPPM UINFAS Kota Bengkulu

Berdasarkan hasil kajian isi instrument penelitian yang diajukan oleh:

Nama : Itan Oktoby
Nim : 1811240140

Menyatakan bahwa instrumen penelitian pada pedoman angket ahli bahasa yang telah disusun sudah di konsultasi dan layak digunakan untuk penelitian dalam rangka menyusun skripsi yang berjudul "Pengembangan Komik cerita Si Pahit Lidah Di Bengkulu Selatan Sebagai Bahan Ajar SBDP Untuk Kelas V SDN 76 Kota Bengkulu".

Demikian keterangan validitas ahli media ini dibuat serta dapat dipertanggung jawabkan, selanjutnya agar dapat dipergunakan sebagai mestinya.

Bengkulu, 26 April 2022

Validator



Dr. Suhirman, M.Pd
NIP. 196802191999031003

LEMBAR VALIDASI ANGKET AHLI MEDIA I**A. IDENTITAS MAHASISWA**

Nama : Itan Oktoby
NIM : 1811240140
Prodi : PGMI
Judul : Pengembangan Komik cerita Si Pahit Lidah Di Bengkulu Selatan Sebagai Bahan Ajar SBDP Untuk Kelas V SDN 76 Kota Bengkulu

B. IDENTITAS VALIDATOR

Nama : Dr. Suhirman, M.Pd
NIP : 196802191999031003
Jabatan : Dosen FTT UINFAS Kota Bengkulu

C. PENGANTAR

Hasil penilaian ini akan digunakan sebagai bukti validitas, sehingga dapat diketahui layak atau tidaknya angket tersebut digunakan dalam penelitian. Atas kesediaan Bapak/Ibu dalam mengisi lembar validasi ini, diucapkan terimakasih.

D. PETUNJUK

1. Bapak/Ibu dimohon untuk memberikan skor pada setiap butis pernyataan dengan memberikan tanda (√)
Sebagai berikut:
5= Sangat Baik
4= Baik
3= cukup Baik
2= kurang Baik
1= tidak Baik
2. Bapak/Ibuk dimohon untuk memberikan kritik dan saran perbaikan pada baris yang telah disiapkan.

E. PENILAIAN

No	Indikator	SKALA PENILAIAN					Kategori
		1	2	3	4	5	
1	Penulisan judul pada media komik				✓		
2	Ukuran huruf pada teks komik					✓	
3	Penggunaan kata pada dialog					✓	
4	Kejelasan tulisan pada media komik					✓	
5	Kemudahan memahami alur cerita melalui penggunaan bahasa				✓		
6	Kemudahan memahami alur cerita melalui penggunaan bahasa				✓		
7	Bentuk gambar					✓	
8	Ukuran gambar					✓	
9	Kesesuaian gambar dengan tulisan					✓	
10	Variasi gambar					✓	
11	Media komik sebagai sumber belajar				✓		
12	Bahan penyampain yang digunakan media pembelajaran komik dapat dipahami peserta didik (tidak verbalistik)				✓		
13	Media pembelajaran komik mampu menarik minat baca				✓		

14	Media pembelajaran komik mendorong siswa untuk melakukan kegiatan pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran tercapai					✓	
15	Penyajian ilustrasi komik mengarah pada pemahaman konsep					✓	
16	Proporsi komik sebagai hiburan dan penambah pengetahuan					✓	
17	Media komik menambah rasa senang ketika membacanya dan mendorong pembaca untuk membacanya secara tuntas					✓	
Jumlah					36	40	
Jumlah Skor				76			
Rata-rata Skor				4,47			

E. KOMENTAR UMUM DAN SARAN

Membaca ini dapat digunakan untuk penelitian

F. KESIMPULAN

Berdasarkan penilaian yang telah dilakukan, instrument angket penelitian ini dinyatakan:

- Layak digunakan untuk ujicoba tanpa revisi
- Layak digunakan untuk uji coba setelah revisi
- Tidak layak digunakan untuk uji coba

Mohon diberi tanda (√) pada kolom yang sesuai dengan kesimpulan bapak/ibu.

Bengkulu, 26 April 2022

Validator

Dr. Suhirman, M.Pd
NIP. 196802191999031003

LEMBAR VALIDASI ANGKET AHLI MEDIA II**A. IDENTITAS MAHASISWA**

Nama : Itan Oktoby
NIM : 1811240140
Prodi : PGMI
Judul : Pengembangan Komik cerita Si Pahit Lidah Di Bengkulu Selatan Sebagai Bahan Ajar SBDP Untuk Kelas V SDN 76 Kota Bengkulu

B. IDENTITAS VALIDATOR

Nama : Azwar Rahmat M.TP.d M.Pd
NIDN : 0626097001
Jabatan : Dosen Prodi PGMI UINFAS Kota Bengkulu

C. PENGANTAR

Hasil penilaian ini akan digunakan sebagai bukti validitas, sehingga dapat diketahui layak atau tidaknya angket tersebut digunakan dalam penelitian. Atas kesediaan Bapak/Ibu dalam mengisi lembar validasi ini, diucapkan terima kasih.

D. PETUNJUK

1. Bapak/Ibu dimohon untuk memberikan skor pada setiap butis pernyataan dengan memberikan tanda (√) sebagai berikut:
5= Sangat Baik
4= Baik
3= cukup Baik
2= kurang Baik
1= tidak Baik
2. Bapak/Ibuk dimohon untuk memberikan kritik dan saran perbaikan pada baris yang telah disiapkan.

**LEMBAR PERNYATAAN
VALIDITAS INSTRUMEN PENELITIAN AHLI MEDIA II**

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Azwar Rahmat M.TP.d M.Pd
Jabatan : Dosen Prodi PGMI UINFAS Kota Bengkulu

Berdasarkan hasil kajian isi instrument penelitian yang diajukan oleh:

Nama : Itan Oktoby
Nim : 1811240140

Menyatakan bahwa instrumen penelitian pada pedoman angket ahli bahasa yang telah disusun sudah di konsultasi dan layak digunakan untuk penelitian dalam rangka menyusun skripsi yang berjudul "**Pengembangan Komik cerita Si Pahit Lidah Di Bengkulu Selatan Sebagai Bahan Ajar SBDP Untuk Kelas V SDN 76 Kota Bengkulu**".

Demikian keterangan validitas ahli media ini dibuat serta dapat dipertanggung jawabkan, selanjutnya agar dapat dipergunakan sebagai mestinya.

Bengkulu, 18-04-2020

Validator


Azwar Rahmat M.TP.d M.Pd
NIDN. 0626097001

E. PENILAIAN

No	Indikator	SKALA PENILAIAN					Kategori
		1	2	3	4	5	
1	Penulisan judul pada media komik					✓	
2	Ukuran huruf pada teks komik					✓	
3	Penggunaan kata pada dialog				✓		
4	Kejelasan tulisan pada media komik					✓	
5	Kemudahan memahami alur cerita melalui penggunaan bahasa				✓		
6	Kemudahan memahami alur cerita melalui penggunaan bahasa				✓		
7	Bentuk gambar					✓	
8	Ukuran gambar					✓	
9	Kesesuaian gambar dengan tulisan					✓	
10	Variasi gambar					✓	
11	Media komik sebagai sumber belajar					✓	
12	Bahan penyampain yang digunakan media pembelajaran komik dapat dipahami peserta didik (tidak verbalistik)					✓	
13	Media pembelajaran komik mampu menarik minat baca				✓		

14	Media pembelajaran komik mendorong siswa untuk melakukan kegiatan pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran tercapai				✓		
15	Penyajian ilustrasi komik mengarah pada pemahaman konsep				✓		
16	Proporsi komik sebagai hiburan dan penambah pengetahuan					✓	
17	Media komik menambah rasa senang ketika membacanya dan mendorong pembaca untuk membacanya secara tuntas	:				✓	
Jumlah					24	55	
Jumlah Skor					79		
Rata-rata Skor					4.64		

F. KOMENTAR UMUM DAN SARAN

- Didalam Centn cantumkan Pesan Moral (Panyemangat Peserta didik
- Diakhir centn berikan rangkuman pesan moral yg bisa di ambil oleh peserta didik.
- Buat Kubrik Penilaian.

G. KESIMPULAN

Berdasarkan penilaian yang telah dilakukan, instrument angket penelitian ini dinyatakan:

- Layak digunakan untuk ujicoba tanpa revisi
- Layak digunakan untuk uji coba setelah revisi
- Tidak layak digunakan untuk uji coba

Mohon diberi tanda (√) pada kolom yang sesuai dengan kesimpulan bapak/ibu.

Bengkulu, 18-04-2022

Validator


Azwar Rahmat M.T.P.d M.Pd
NIDN. 0626097001

Lampiran 1. Angket Respon Guru

ANGKET RESPON GURU

"TANGGAPAN SISWA TERHADAP PENGEMBANGAN KOMIK
 CERITA SI PAHIT LIDAH DI BENGKULU SELATAN SEBAGAI
 BAHAN AJAR SBDP UNTUK KELAS V SDN 76 KOTA
 BENGKULU"

Identitas Responden

Nama : Armylita Apriyani, S.Pd

Jawablah dengan memberi simbol (√) centang pada nomor jawaban yang tersedia sesuai dengan tingkat persetujuan.

Keterangan Skor :

- 5 = Sangat Baik
 4 = Baik
 3 = Cukup Baik
 2 = Kurang Baik
 1 = Kurang Baik

No.	Pernyataan	Tingkat Persetujuan				
		1	2	3	4	5
1.	Kemenaarikan tampilan komik cerita Si Pahit Lidah untuk dipelajari siswa					√
2.	Kejelasan tulisan pada komik cerita Si Pahit Lidah					√
3.	Tata bahasa dan penyusunan kalimat pada komik cerita Si Pahit Lidah untuk dimengerti siswa				√	
4.	Kesesuaian materi pada komik cerita Si Pahit Lidah dengan materi pokok dalam kompetensi dasar (KD).				√	
5.	Kesesuaian materi yang disajikan dengan tujuan pembelajaran yang akan dicapai.				√	
6.	Penyajian gambar tokoh pada media komik cerita Si Pahit Lidah menarik dan proporsional.					√

7.	Kemampuan media komik cerita Si Pahit Lidah dalam meningkatkan motivasi belajar siswa.					✓	
8.	Fleksibilitas penggunaan media komik cerita Si Pahit dalam pembelajaran.					✓	
9.	Kemudahan media komik cerita Si Pahit Lidah untuk memahami materi yang disajikan.						✓
10.	Kemampuan media komik cerita Si Pahit Lidah untuk menambah pengetahuan siswa.					✓	

Komentar dan saran terhadap media komik :

..komiknya sudah bagus dan menarik untuk ..anak belajar..

Bengkulu, 23-05 2022.

Armylita Apriyani, S.Pd

Lampiran 2. Angket Respon Siswa

ANGKET RESPON SISWA

“TANGGAPAN SISWA TERHADAP PENGEMBANGAN KOMIK
CERITA SI PAHIT LIDAH DI BENGKULU SELATAN SEBAGAI
BAHAN AJAR SBDP UNTUK KELAS V SDN 76 KOTA
BENGKULU”

Nama : SYIFA TRI HARDA

No. Absen : 20

Kelas : V.A

Petunjuk :

Isilah angket ini dengan memperhatikan hal-hal sebagai berikut.

1. Istilah identitas anda dengan lengkap
2. Bacalah dan pahami setiap pertanyaan dalam angket ini. Berikan jawaban sesuai dengan keyakinan dan keadaan anda dengan cara memberikan tanda centang (✓)
Keterangan jawaban :
SS : Sangat setuju
S : Setuju
KR : Kurang Setuju
TS : Tidak setuju
STS : Sangat tidak setuju
3. Diharapkan anda memberikan jawaban dengan jujur
4. Semua pernyataan harus diberikan jawaban
5. Jawabam yang anda berikan dalam angket ini tidak mempengaruhi nilai akademik.

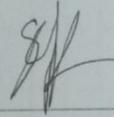
No.	Pernyataan	Tingkat Persetujuan				
		SS	S	KS	TS	STS
1.	Media pembelajaran komik cerita Si Pahit Lidah yang dikembangkan mampu menarik minat saya untuk belajar SBDP.	✓				
2.	Kegiatan pembelajaran akan lebih menarik jika penyampaian materi berkaitan dengan cerita rakyat yang ada di Bengkulu.	✓				
3.	Dialog atau teks yang digunakan pada komik cerita Si Pahit Lidah sudah jelas.	✓				
4.	Gambar yang disajikan pada komik cerita Si Pahit Lidah sudah sesuai dengan ekspresi pada karakter komik.	✓				
5.	Materi yang disajikan di dalam komik cerita Si Pahit Lidah sudah berurutan dan menarik untuk dipahami.	✓		✓		
6.	Bahasa yang digunakan sederhana dan mudah dimengerti.		✓			
7.	Media komik cerita Si Pahit Lidah mampu meningkatkan intensitas belajar siswa menjadi lebih mandiri.		✓			
8.	Desain karakter pada komik cerita Si Pahit Lidah sangat menarik.	✓				
9.	Media pembelajaran komik cerita Si Pahit Lidah bisa digunakan kapan saja.	✓				
10.	Media pembelajaran komik Si Pahit Lidah yang bisa disajikan kapan saja dan dimana saja.	✓				

Komentar dan saran terhadap media komik :

cerita ini sangat bagus dan sangat seru
saya suka. komik ini menarik

Bengkulu, 23-05-2022.

SYIFA



Tabel 4.7 Kepraktisan Oleh Siswa Kelas VA

Nama Siswa	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Barokah	5	5	5	5	4	5	4	4	4	5
Daifa	5	5	5	4	5	4	4	4	4	5
Dinda	5	4	5	5	5	4	4	4	4	5
erlangga	5	4	5	5	4	4	4	5	5	5
Firmando	4	5	5	5	5	4	4	5	5	4
Heri	5	4	5	5	4	4	4	5	5	4
M.Raffa	5	5	5	5	4	4	5	5	5	5
Misa	5	5	5	4	4	5	4	4	4	4
Rizky	5	5	5	5	4	5	4	4	4	5
Syahrar	5	4	5	5	4	4	4	5	5	4
Nadira	5	4	5	4	4	5	4	4	3	5
Stefhani	5	5	5	5	4	4	4	4	5	5
Putri	5	5	5	4	4	5	4	4	5	4
Raffa	5	4	5	4	5	5	4	5	5	5
Qori	5	4	5	5	4	5	5	4	5	5

Rangga	5	5	5	5	5	4	5	4	5	4	4	4	5
Rifky	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5
Syifa	5	5	5	5	5	5	4	4	5	5	5	5	5
Sella	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5
Syofi	5	4	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5
Tengku	5	4	4	4	4	5	5	5	4	4	4	5	5
Jumlah	104	95	104	99	93	94	94	90	94	94	95	95	100
Total							968						

Tabel 4.7 Kepraktisan Oleh Guru Kelas VA

Nama	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Armylita Apriyani	5	5	4	4	4	5	4	4	5	4
Jumlah	5	5	4	4	4	5	4	4	5	4
Total	44									

Lembar Wawancara Dengan Wali Kelas VA

Nama Informan : Armilita Apriyani, S.Pd.

No.	Pertanyaan	Jawaban
1.	Berapa jumlah siswa yang belajar di kelas bu?	Ada 21 Siswa 12 siswa laki-laki 9 siswa perempuan
2.	Apa saja media yang tersedia di kelas?	Ada papan tulis, buku, globe, penggaris, bola, gambar-gambar, dll.
3.	Bagaimana respon siswa jika ibu mengajar dengan menggunakan media pembelajaran berupa media buku bergambar?	Hasil belajar cenderung agak meningkat karena lebih memahami materi pembelajaran.
4.	Apakah dalam proses pembelajaran ibu pernah menggunakan media pembelajaran berupa komik?	Belum pernah, karena belum ada. Kami hanya menggunakan media berupa gambar, jika ingin menciptakan pembelajaran yang menyenangkan.
5.	Bagaimana hasil belajar siswa jika ibu mengajar dengan menggunakan media pembelajaran?	Hasil belajar cenderung agak meningkat karena mereka akan lebih ingat materi pembelajaran.
6.	Bagaimana keaktifan siswa dalam proses pembelajaran jika menggunakan bahan ajar berupa gambar cerita seperti Komik?	Mereka sangat antusias, aktif serta akan lebih mudah memahami isi cerita tersebut.
7.	Bagaimana pendapat ibu tentang adanya cerita rakyat terutama cerita rakyat Bengkulu yang diajarkan pada mata pelajaran SBDP?	Sangat bagus, sebab dengan adanya pembelajaran SBDP anak-anak nantinya akan lebih mengetahui bahwa banyak sekali cerita rakyat yang ada di Bengkulu yang perlu dilestarikan.
8.	Apakah pengenalan cerita rakyat terutama cerita rakyat Bengkulu pada anak usia sekolah perlu dilakukan?	Sangat perlu ya, anak-anak harus lebih dini tentang cerita rakyat terutama cerita rakyat Bengkulu.

Lembar Wawancara Dengan Siswa Kelas VA

Nama Informan : Syifa

No.	Pertanyaan	Jawaban
1.	Bagaimana pendapat kamu jika guru kamu menjelaskan materi pembelajaran di depan kelas sedangkan kamu hanya mendengarkan saja?	Bosan dan mengantuk.
2.	Bahan pembelajaran seperti apa yang kamu sukai?	Media gambar, poster, buku bergambar, dll.
3.	Jika prose pembelajaran menggunakan media gambar, seperti komik?	Sangat senang, sebab tidak bosan dan bisa belajar juga membuat komik.
4.	Jika ibu guru menjelaskan dengan menggunakan media pembelajaran apa pendapatmu?	Saya ingin tahu dan kadang-kadang saya bisa mengingatnya.
5.	Apakah kamu mengetahui cerita rakyat di Bengkulu, terutama cerita Si Pahit Lidah di Bengkulu Selatan?	Tidak, soalnya baru pertama kali mendengarnya.



**Gambar observasi dan wawancara kepada guru kelas VA
di SDN 76 Kota Bengkulu**



**Gambar wawancara dengan 5 orang siswa SDN 76 Kota
Bengkulu**



Gambar wawancara kepada narasumber yaitu Kakek Sinul



Gambar Validasi Komik Oleh ahli Materi



Gambar Validasi Komik Oleh ahli Bahasa



Gambar Validasi komik oleh ahli Media II



Gambar Validasi komik oleh ahli media I



**gambar penyerahan surat izin penelitian
kepada Kepala Sekolah SDN 76 Kota Bengkulu**



Gambar memintak izin untuk melakukan penelitian di kelas VA wali kelas Kelas VA SDN 76 Kota Bengkulu



Gambar melakukan penelitian dengan menguji kepraktisan komik Si pahit Lidah di Bengkulu Selatan sebagai bahan ajar SBDP untuk siswa kelas V



Gambar proses penelitian di Kelas VA SDN 76 Kota Bengkulu



Gambar bersama siswa kelas VA SDN 76 Kota Bengkulu



**Gambar penyerahan bahan ajar
berupa Komik Cerita si pahit Lidah di Bengkulu Selatan
kepada kepala Sekolah SDN 76 Kota Bengkulu**



**Gambar penyerahan bahan ajar
berupa Komik Cerita si pahit Lidah di Bengkulu Selatan
kepada Wali Kelas VA SDN 76 Kota Bengkulu**

**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA**
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI BENGKULU
Jalan Raden Patah, Pagar Dewa, Kota Bengkulu 38211
Telepon: (0736) 51276-51171-53879 Faksimili: (0736) 51171-51172
website: www.iainbengkulu.ac.id

SURAT PENUNJUKAN
Nomor: 2592/In.11/F.II/PP.099/08/2021

Dalam rangka penyelesaian akhir studi mahasiswa, maka dekan Fakultas Tarbiyah dan Tadris Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Bengkulu dengan ini menunjuk dosen :

1. Nama	: Deni Febrini, M.Pd
N I P	: 197502042000032001
Tugas	: Pembimbing I
2. Nama	: Wiji Azliz Hari Mukti, M.Pd.Si
N I DN	: 2030109001
Tugas	: Pembimbing II

Bertugas untuk membimbing, menuntun, mengarahkan dan mempersiapkan hal-hal yang berkaitan dengan penyusunan draft skripsi, kegiatan penelitian sampai persiapan ujian munaqasah bagi mahasiswa yang namanya tertera dibawah ini :

Nama Mahasiswa	: Itan Oktoby
N I M	: 1811240140
Judul Skripsi	: Penggunaan Media Mading untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Puisi pada Siswa Kelas V SDN 76 Kota Bengkulu
Program Studi	: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Demikian surat penunjukan ini dibuat untuk diketahui dan dilaksanakan sebagaimana mestinya.

Ditetapkan di : Bengkulu
Pada Tanggal : 08 Agustus 2021
Dekan,


ZUBAEDI

Tembusan :

1. Wakil Rektor I
2. Dosen yang bersangkutan
3. Mahasiswa yang bersangkutan
4. Arsip


KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
FATMAWATI SUKARNO BENGKULU
 Jalan Raden Fatah Pagar Dewa Kota Bengkulu 38211
 Telepon (0736) 51276-51171-51172 - Faksimili (0736) 51171-51172
 Website: www.uinfbengkulu.ac.id

Nomor : 2184/ Un.23/F.R/TL.00/ 04 /2022 25 April 2022
 Lampiran : 1 (satu) Exp Proposal
 Perihal : **Mohon izin penelitian**

Kepada Yth,
 Kepala SDN 76 Kota Bengkulu
 Di -
 Kota Bengkulu

Assalamu'alaikum Warahmatullah Wabarakatuh.

Untuk keperluan skripsi mahasiswa, bersama ini kami mohon bantuan Bapak/Ibu untuk mengizinkan nama di bawah ini untuk melakukan penelitian guna melengkapi data penulisan skripsi yang berjudul "

PEMGEMBANGAN KOMIK SI PAHIT LIDAH DI BENGKULU SELATAN SEBAGAI BAHAN AJAR SBDP UNTUK KELAS V SDN 76 KOTA BENGKULU "

Nama	: Itan Oktoby
NIM	: 1811240140
Prodi	: PGMI
Tempat Penelitian	: SDN 76 Kota Bengkulu
Waktu Penelitian	: 26 April- 7 Juni 2022

Demikian permohonan ini kami sampaikan, atas bantuan dan kerjasamanya diucapkan terima kasih.




PEMERINTAH KOTA BENGKULU
DINAS PENDIDIKAN
SD NEGERI 76 KOTA BENGKULU
Jl. Raya Padang Kemiling Kec. Selebar, Kota Bengkulu Kode Pos 38213
Hotline (0736)-52067

SURAT REKOMENDASI
Nomor : 421.1 / 149 / v / 2022

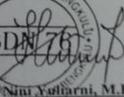
Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : **NINI YULIARNI, M.Pd**
NIP : 198304142008012004
Pangkat / Gol : Penata TK. I / III D
Jabatan : Kepala Sekolah
Unit Organisasi : SD Negeri 76 Kota Bengkulu

Dengan ini merekomendasikan kepada mahasiswa UINFAS Bengkulu program studi S1 untuk melaksanakan Penelitian di SD Negeri 76 Kota Bengkulu. Atas nama :

Nama : **ITAN OKTOBY**
NIM : 1811240140
Fakultas : Tarbiyah dan Tadris
Program Studi : S1 PGMI

Demikian surat rekomendasi ini di buat dengan sebenarnya, dan dapat di pergunakan sebagaimana mestinya.

Bengkulu, 17 Mei 2022
Kepala Sekolah

Nini Yuliani, M.Pd
NIP. 198304142008012004




PEMERINTAH KOTA BENGKULU
DINAS PENDIDIKAN
SD NEGERI 76 KOTA BENGKULU
Jl. Raja Pahlang Karamling Kec. Satebar Kota Bengkulu Kode Pos 38213
 Nomor (0736) - 5067

SURAT KETERANGAN
 Nomor : 421.1/ 124 /SDN 76/VI/2022

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : **NINI YULIARNI, M.Pd**
 NIP : 19830414 200801 2 004
 Pangkat / Gol : Penata Tk. 1/ III D
 Jabatan : Kepala Sekolah
 Unit Organisasi : SD Negeri 76 Kota Bengkulu

Menerangkan dengan sebenarnya bahwa :

Nama : **TIAN OKTOBY**
 NIM : 1811240140
 Fakultas : Tarbiyah dan Tadris
 Program Studi : S1 PGMI

Mahasiswa tersebut telah selesai mengadakan penelitian disekolah kami mulai tanggal 26 April 2022 s/d 7 Juni 2022 guna memperoleh data yang diperlukan dalam penelitian skripsi yang berjudul :

"PENGEMBANG KOMIK CERITA SI PAHIT LIDAH DI BENGKULU SELATAN SEBAGAI BAHAN AJAR SBDP UNTUK SISWA KELAS V SDN 76 KOTA BENGKULU".

Demikianlah surat keterangan ini disampaikan, agar digunakan sebagaimana mestinya.

Bengkulu, 2 Juni 2022
 Kepala Sekolah

NINI YULIARNI, M.Pd
19830414 200801 2 004



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
 UNIVERSITAS ISLAM NEGERI FATMAWATI SUKARNO (UIN FAS)
 FAKULTAS TARBİYAH DAN TADRIS
 Alamat : Jl. Raden Fatah Pagar Dewa Bengkulu Tlp. (0736) 51171, 51172, 51276 Fax. (0736) 51171

Nama Mahasiswa : Itan Oktoby
 NIM : 1811240140
 Jurusan : Tarbiyah
 Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Pembimbing I : Deni Febrini, M.Pd
 Judul Skripsi : Pengembangan Komik Cerita Si Pahit Lidah Di Bengkulu Selatan Sebagai Bahan Ajar SBDP Untuk Siswa Kelas V SDN 76 Kota Bengkulu

No.	Hari/Tanggal	Materi Bimbingan	Saran Pembimbing I	Paraf Pembimbing
1	Senin/5 Juli 2022	Skripsi	- Paragraf Defter 1a - Paragraf Par 1 V	f
2	Rabu/16 Juli 2022	Skripsi	- Paragraf Par 1	f
3	Kam/17 Juli 2022	Skripsi	- Paragraf Paragraf Par 1 V	f
4	Jumat/18 Juli 2022	Skripsi	- All over diujikan	f

Bengkulu, 8 Juli 2022

Mengetahui,
 Dekan,

 (Dr. Mus Mulyadi, M.Pd.)
 NIP. 197005142000031004

Pembimbing I

 (Deni Febrini, M.Pd)
 NIP. 197502042000032001

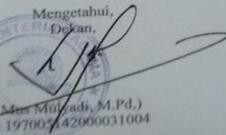

KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI FATMAWATI SUKARNO (UIN FAS)
FAKULTAS TARBIYAH DAN TADRIS
 Alamat : Jl. Raden Fatah PagarDewa Bengkulu Tlp. (0736) 51171, 51172, 51276 Fax. (0736) 51171

Nama Mahasiswa : Itan Oktoby
 NIM : 1811240140
 Jurusan : Tarbiyah
 Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Pembimbing II : Wiji Aziz Hari Mukti, M.Pd.Si.
 Judul Skripsi : Pengembangan Komik Cerita Si Pahit Lidah Di Bengkulu Selatan Sebagai Bahan Ajar SBDP Untuk Siswa Kelas V SDN 76 Kota Bengkulu

No.	Hari/Tanggal	Materi Bimbingan	Saran Pembimbing II	Paraf Pembimbing
1	10 Juni 2022	Sikripsi	<ul style="list-style-type: none"> - Perbaiki Bab IV - Hasil Penelitian penguji - Sertakan Fotodi Pembacaan Prorok Alkal - Perbaiki Babul Angkut - Uraikan Alai hadist 1 dan Alai hadist 11 	
2	Juni/1 Juli 2022	Sikripsi :	<ul style="list-style-type: none"> - Perbaiki Penulisan ABSTRAK - Tambahkan Penulisan Bab 1 - Perbaiki Penulisan Gambar Di Bab 4 - Perbaiki Uraian Bab 4 	
3	11.7.2022	Acc ke Penulisan 2		

Bengkulu, 7 Juli 2022

Mengetahui,
 Dekan,

 (Dr. Muzliqul Muzliq, M.Pd.)
 NIP. 197002142060031004

Pembimbing II

 (Wiji Aziz Hari Mukti, M.Pd.Si)
 NIDN. 2030109001


**INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN)
BENGKULU**
FAKULTAS TARBIYAH DAN TADRIS
 Alamat: Jl. Raden Fatah Pagar Dewa Bengkulu Tlp. (0736) 51171, 51172, 51276 Fax. (0736) 51173

KARTU BIMBINGAN SKRIPSI

Nama Mahasiswa : ITA DIC TORI
 NIM : 101220140
 Jurusan : Tarbiyah
 Program Studi : PTA

Pembimbing I (D)
 Judul Skripsi : Program Pengajaran Kurikulum Keislaman
 Melalui Pendekatan Kearifan Lokal Pada
 Pembelajaran Tematik Kelas Smp
 Kelas V Smp 24 Kota Bengkulu

No	Hari/Tanggal	Materi Bimbingan	Saran Pembimbing II	Paraf Pembimbing
4	Juni 27/3-2021	Proposisi Skripsi	<ul style="list-style-type: none"> - Periksa Rumusan Masalah - Periksa Tujuan Penelitian - Periksa Metode Penelitian - Periksa Kualitas Referensi dan dengan menggunakan cara-cara - ete Desain - Periksa Teknik Analisis Data - Periksa Prosedur Pengumpulan Data - Periksa Uji Hipotesis dan disamping. 	
	3-12-2021	ACC ke Pembimbing I		

Bengkulu, 3 Desember 2021

Mengetahui,
Dekan



Dr. Zubedi, M.Ag, M.Pd)
NIP. 19660308 199603 1 001

Pembimbing II



Wiji Aziz Hari Mukti, M.Pd.Si
NIDN. 2030109001



**INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN)
BENGKULU**
FAKULTAS TARBIYAH DAN TADRIS

Alamat : Jl. Rajen Fatah PadangDewa Bengkulu Tlp. (0736) 51171, 51172, 51276 Fax. (0736) 51171

KARTU BIMBINGAN SKRIPSI

Nama Mahasiswa : ITANOKTOBY Pembimbing I (D) Wiji AZIZ HARI MUKTI, M.Pd.Si
 NIM : 101240140 Judul Skripsi : Pengaruh Pengajaran Media Sederang terhadap Keterampilan Menulis Puisi Pada Pembelajaran Asmatu Ludris Suci Kalis UG0176 Kota Bengkulu.
 Jurusan : Tarbiyah
 Program Studi : P6M1

No	Hari/Tanggal	Materi Bimbingan	Saran Pembimbing II	Paraf Pembimbing
1	Kamis/11-11-2021	PROPOSAL Skripsi	<ul style="list-style-type: none"> - Perbaiki COVER - Perbaiki Daftar Isi - Perbaiki Bab I, Bab II, Bab III 	
2	Senin/22-11-2021	PROPOSAL Skripsi	<ul style="list-style-type: none"> - Perbaiki daftar isi - Tambahkan Elemen di bagian-bagian bab. - Perbaiki Penulisan font, titik, dan koma serta penggunaan elipsis. - Huruf yang benar yang. - Hapus dan observasi awal. - Tambahkan nomor kebab dan Bab II 	
3	Kamis/2-12-2021	PROPOSAL Skripsi	<ul style="list-style-type: none"> - Ajarat diperbaiki - Penambahan kebab pada observasi Penelitian awal. - Bab 4 perbaiki Debat Penelitian. - Perbaiki variabel X dan Y - Bah domain penelitian dan tes diganti dengan kata Bani. - Perbaiki Daftar Referensi. 	

Bengkulu, 2 Desember 2021

Mengetahui,
Dekan



Dr. Zuhedi, M.Ag. M.Pd)
NIP. 19690308 199603 1 001

Pembimbing II



Wiji Aziz Hari Mukti, M.Pd.Si
NIDN. 2030109001


**INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN)
BENGKULU**
FAKULTAS TARBIYAH DAN TADRIS
 Alamat: Jl. Raden Fatah Pagar Dewa Bengkulu Tlp. (0736) 51171, 51172, 51276 Fax. (0736) 51171

KARTU BIMBINGAN SKRIPSI

Nama Mahasiswa : ITAU OKTOBY
 NIM : 1811240140
 Jurusan : Tarbiyah
 Program Studi : PGM1

Pembimbing I: DENI FEBRINI, M.Pd
 Judul Skripsi: Pengembangan Etnik cerita Ekspand Lulus di Bengkulu Selatan sebagai Bahan Ajar SDP Laman ke-101 V SDN 26 Kota Bengkulu

No.	Hari/Tanggal	Materi Bimbingan	Saran Pembimbing II	Paraf Pembimbing
1.	6-12-2021	proposal	- judul fdk sesuai dengan bidang ilmu	f.
2.	7-12-2021	proposal	- cari lagi judul yg lain - belum sesuai	f.
3.	14-12-2021	proposal	- konsultasikan dgn pembimbing 2 (judul yg tepat)	f.
4.	13.12.2022	proposal	- siapkan dicari RPP, silabus, buku - penulisan kutipan diperbaiki	f.
5.	17-1-2022	proposal	Acc unt & seminar (siapkan braf comic unt & diseminarkan)	f.

Bengkulu, 17 Januari 2022...

Mengetahui,
Dekan,



(Drs. Zuhaidi, M.Ag., M.Pd)
NIP. 19690308 199603 1 001

Pembimbing I



Deni Febrini, M.Pd.
NIP. 197502042000032001