

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Dalam pendidikan abad 21 khususnya di Sekolah Dasar, terdapat kegiatan dalam proses belajar mengajar di kelas. Keberhasilan proses belajar mengajar di kelas pada umumnya ditentukan oleh faktor guru dalam bertindak sebagai pemimpin kegiatan. Guru merupakan pemimpin dalam interaksi langsung dengan siswa di dalam kelas. Oleh karena itu, guru perlu memiliki keterampilan untuk mendukung kegiatan pembelajaran, seperti mengembangkan materi ajar yang efektif dan inovatif agar tercapainya tujuan pembelajaran.

Salah satu faktor yang memiliki peranan dalam menentukan tercapainya tujuan pembelajaran adalah peran guru. Salah satu tugas guru menurut Lestariningsi & Partini (2017 :87) seorang guru menyiapkan bahan ajar yang diperlukan dalam proses belajar mengajar sebelum kegiatan pembelajaran dilaksanakan, bahan ajar ikut menentukan pencapaian tujuan pembelajaran. Guru memiliki peran yang penting dalam mendidik, mengajar, mengarahkan, menilai, melatih, membimbing serta mengevaluasi siswa dalam pendidikan formal. Peran guru juga sudah diatur dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 14 tahun 2005 tentang Guru dan Dosen Bab I Pasal I ayat (1). Berdasarkan landasan di atas, strategi pembelajaran yang dirancang oleh guru hendaknya mampu membuat siswa juga berpikir kreatif dan aktif dalam pembelajaran bukan hanya sekedar menanamkan sebuah konsep. Maka diperlukan pengembangan bahan/media pembelajaran yang mampu mengembangkan kemampuan berpikir kreatif siswa.

Pengembangan bahan ajar yang menyenangkan serta menanamkan nilai-nilai moral untuk peserta didik sangat diperlukan. Eksplorasi pengembangan sumber belajar sebelum memulai pembelajaran dengan adanya penggunaan mengintegrasikan media TPACK (*Technological Pedagogical Content Knowledge*) perlu dilakukan oleh guru berupa video pembelajaran, presentasi, atau AR untuk menghantarkan pesan dari pembelajaran. Hal ini untuk meningkatkan kualitas peserta didik dalam ranah pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang menjadi inti dalam kurikulum 2013. Sejalan dengan cerminan pembelajaran abad 21, menurut Rosnaeni (2021 :4335) pembelajaran harus didesain sesuai dengan keterampilan 4C yang meliputi, 1) *critical thinking skill* (keterampilan berpikir kritis), 2) *creative and innovative skill* (keterampilan berpikir kreatif dan inovatif), 3) *communication skill* (keterampilan komunikasi), dan 4) *collaboration skill* (keterampilan berkolaborasi).

Pada kurikulum 2013 yang diimplementasikan saat ini, pembelajaran memanfaatkan teknologi sebagai stimulasi siswa dalam proses berpikir tingkat tinggi dan kreatif. Proses pembelajaran tingkat tinggi diperkenalkan sejak dini agar dalam prosesnya siswa tidak hanya mengetahui saja, tetapi dapat mengamati, menganalisa serta mencoba atau membuat sesuatu hal yang dapat dipergunakan oleh untuk kehidupannya. Kurikulum sangat penting dalam satuan pendidikan karena kurikulum mencakup seluruh kegiatan dalam pendidikan baik dalam proses pembelajaran maupun seluruh program pendidikan. Kurikulum merupakan acuan dalam pembelajaran dan pelatihan serta memuat isi dan materi pembelajaran. Kurikulum 2013 pada pembelajaran tematik di sekolah dasar khususnya pada muatan bahasa indonesia adalah pembelajaran berbasis teks. Teks diartikan sebagai

wujud tulis yang menjelaskan pemikiran manusia yang kompleks di dalamnya terdapat situasi dan konteksnya. Salah satu teks yang terdapat dalam kurikulum 2013 untuk tingkat SD kelas rendah adalah teks fiksi.

Teks cerita rakyat merupakan karya fiksi, cerita rakyat banyak memiliki isi yang beraneka ragam, mampu menceritakan tentang kejujuran, kesetiaan dan kepahlawanan, dll. Jenis-jenis teks fiksi menurut Bascom dalam Danandjaja (2007:50-83) dibagi menjadi tiga yaitu: (a) mite, (b) dongeng, (c) legenda. Sejalan dengan pendapat Antasari (2016, hal 138) yakni kebanyakan anak-anak gemar bahkan lebih menyukai cerita dongeng, jenis cerita yang disukai adalah fabel, fabel siroh nabawi dan IPTEK. Cerita rakyat merupakan salah satu alat pendidik, hal ini sangat mendukung pada kegiatan Gerakan Literasi Sekolah khususnya untuk kegiatan membaca peserta didik. Gerakan Literasi Sekolah akan memberikan dampak kepada peserta didik, hal ini tampak pada kegiatan membaca ataupun membacakan berpengaruh terhadap perkembangan bahasa pada peserta didik. Menurut Tarigan (2011 :29) membaca atau membacakan cerita-cerita yang memperlihatkan berbagai model dan macam contoh nyata memberikan dampak bagi perkembangan dan peningkatan struktur bahasa anak serta menambah perpustakaan bahasa pada anak juga.

Kebiasaan membaca akan memberikan dampak positif bagi diri pembaca. Membaca akan menjadi sebuah kegiatan wajib dilaksanakan. Kebiasaan membaca dengan rutin akan menjadi kebutuhan yang baik sekaligus positif bagi peserta didik. Apabila membaca telah menjadi sebuah prioritas utama bagi peserta didik, maka kegemaran membaca akan melekat dan tumbuh dengan baik bagi peserta didik. Peserta didik yang menyukai kegiatan membaca secara otomatis telah

mempengaruhi peningkatan minat membacanya. Menurut Edirisinghe C *et al.*, (2018) kegiatan kegemaran membaca anak-anak dapat ditingkatkan dengan didukung adanya tampilan dari visual dan melalui pengalaman buku bergambar yang menarik. Sedangkan menurut Faizah (2016) kegemaran terhadap kegiatan membaca yang dilakukan peserta didik akan menumbuhkan kecintaan untuk membaca serta dapat memberikan dampak bagi peserta didik dalam pengalaman belajar yang menyenangkan sekaligus dapat memberikan imajinasi yang baik bagi peserta didik.

Dalam mengembangkan bahan ajar, diperlukan aplikasi pendukung untuk memuat bahan ajar menjadi lebih menarik. Bahan ajar yang berbentuk elektronik sangat dibutuhkan pada proses pembelajaran di Sekolah Dasar saat ini. Sehingga guru sudah harus mempersiapkan bahan ajar berbentuk elektronik sebagai bahan ajar pendukung pembelajaran seperti E-Modul. Hal ini menjadi salah satu dasar peneliti melakukan pengembangan bahan ajar khususnya pada materi ajar berbentuk elektronik. Pemilihan bentuk bahan ajar yang akan digunakan untuk pembelajaran perlu menggunakan peran teknologi digital dalam hal ini. Salah satu bentuk bahan ajar abad 21 yang terintegrasi media TPACK (*Technological Pedagogical Content Knowledge*) adalah bahan ajar berbentuk digital contohnya ialah komik digital. Dengan konten komik digital yang berbentuk buku elektronik atau biasa disebut E-Modul sebagai salah satu contoh inovasi dalam pembelajaran di kelas. Bahan ajar berbentuk komik bermuatan materi teks fiksi berupa cerita dongeng terdapat serangkaian gambar yang menarik sehingga diharapkan dapat mempermudah siswa dalam memahami cerita dongeng. Menurut Bonneff (2001) dalam Widyaningrum & Pratiwi (2019 :38) menambahkan bahwa gambar adalah

cara ampuh memberikan gagasan kepada peserta didik dan juga publik buta huruf, terutama pendidikan. Melalui bimbingan guru, komik cerita dongeng bertujuan menjembatani dalam menumbuhkan minat baca siswa dan suasana belajar lebih menyenangkan. Selain itu, melalui bantuan gambar dan pemilihan warna menarik, seperti latar dan tokoh cerita, siswa akan memperoleh visualisasi yang bagus sehingga mereka akan lebih mudah dalam memahaminya.

Bahan ajar yang memuat materi cerita rakyat berbantuan komik digital sangat dibutuhkan pada proses pembelajaran di Sekolah Dasar saat ini. Hal ini menjadi salah satu dasar peneliti melakukan pengembangan materi ajar cerita rakyat berbantuan komik digital di kelas 3, karena dapat membantu siswa dalam meningkatkan minat membaca dan memahami konsep yang bersifat abstrak, dan membantu guru dalam memuat materi yang menarik melalui alur cerita yang mencakup keseluruhan materi. Penggunaan komik yang tepat dalam proses pembelajaran akan sangat membantu peserta didik untuk memahami materi yang disampaikan karena media komik dapat dijadikan sebagai stimulus. Sejalan dengan pendapat Kawuryan (2011 :2) guru memegang peranan penting dalam menciptakan stimulus respon agar siswa menyadari kejadian di sekitar lingkungannya. Siswa kelas rendah perlu membutuhkan perhatian karena fokus konsentrasinya masih kurang, perhatian terhadap kecepatan dan aktivitas belajar juga masih kurang diperlukan kegigihan guru dalam menciptakan pembelajaran yang lebih menarik dan efektif. Kenyataan dilapangan menyampaian materi pelajaran masih sering ditemukan seorang guru hanya mengarahkan siswa untuk mencatat, menghafal, dan menguasai materi pelajaran, tetapi tidak diarahkan pada proses

berpikir analisis, kritis, kreatif dan sistematis, dengan harapan siswa dapat mengembangkan kemampuan dan potensi yang mereka miliki, Sinurat *et al* (2021).

Beberapa penelitian terdahulu membahas mengenai pengembangan bahan ajar berbantuan komik yaitu, (1) penelitian yang dilakukan oleh Yulia Darniyanti *et al.*, (2022) dengan judul *Pengembangan bahan ajar bahasa indonesia berbasis komik untuk meningkatkan minat baca siswa kelas III SDN 152 Rantau Panjang*. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukannya, dapat disimpulkan bahwa Jenis penelitian adalah penelitian pengembangan yaitu menggunakan model pengembangan 4-D yang terdiri dari tahap pendefinisian (define), perancangan (design), pengembangan (development), dan penyebaran (desseminate). Pada pengembangan komik milik Yulia Darniyanti *et al.*, ini konten di dalam komik menggunakan foto siswa secara langsung. Terlihat pada beberapa lembaran yang ditampilkan. Komik cetak berisikan kumpulan gambar siswa sedang berdiskusi, bermain serta berada di dalam kelas dimanfaatkan peneliti dalam pembuatan komik ini. Spesifikasi produk yang dikembangkan berupa bahan ajar Bahasa Indonesia berbasis pada tema 1 pertumbuhan hewan dan perkembangan makhluk hidup subtema 3 pertumbuhan hewan kelas III Sekolah Dasar. Hasil penilaian validasi bahan ajar Bahasa indonesia berbasis komik pada uji validitas oleh tiga orang ahli mempunyai skor rata-rata 89,7%, Termasuk dalam kategori sangat valid, uji praktikalitas dengan skor rata-rata 86,5% angket respon guru dan 92% angket respon siswa dikategorikan sangat praktis, sedangkan hasil efektifitas bahan ajar Bahasa Indonesia berbasis komik dengan skor rata-rata 88,9% dikategorikan sangat efektif. Berdasarkan hasil analisis di atas, dapat disimpulkan bahwa bahan ajar Bahasa Indonesia berbasis komik kelas III SD

sangat sesuai dengan ketentuan di SDN 152 Rantau Panjang dan memudahkan siswa memahami pembelajaran.

Penelitian Yulia Darniyanti *et al.*, (2022) menghasilkan bahan ajar Bahasa Indonesia berbasis komik kelas III dengan kriteria sangat valid, sangat praktis dan sangat efek. Perbedaan penelitian yang dilakukan Yulia Darniyanti *et al.*, (2022) dengan penelitian yang akan saya lakukan adalah pengembangan materi ajar di atas berbentuk *print out* sedangkan materi ajar yang akan saya kembangkan dalam bentuk digital. Isi konten dalam pengembangan materi ajar di atas pada tema 1 sub tema 3 sedangkan dalam pengembangan saya pada tema 2 subtema 1,2 dan 3 kelas III. Pada penelitian di atas menggunakan model 4-D sedangkan model pengembangan saya menggunakan model ADDIE.

Penelitian yang dilakukan oleh Heny Kusuma Widyaningrum & Pratiwi (2019) dengan judul *Media komik pada materi cerita dongeng untuk keterampilan membaca siswa kelas III*. Jenis penelitian ini merupakan Research dan Development (R&D) dengan mengadaptasi dari model pengembangan Warsito. Isi konten dari materi ajar ini berupa cerita dongeng lokal yang berjudul asal-usul telaga serangan. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan diketahui rata-rata kelayakan pada ahli materi memperoleh 85,00%, ahli media memperoleh 81,82%. Saat uji coba di sekolah, hasil angket siswa mendapatkan kelayakan sebesar 83,84% dapat dikatakan memberikan pengaruh positif. Perbedaan penelitian yang dilakukan Heny Kusuma Widyaningrum & Pratiwi (2019) dengan penelitian yang akan saya lakukan adalah pengembangan media komik pada materi cerita rakyat di atas berbentuk komik *print out* sedangkan yang akan dilakukan peneliti berbentuk komik digital. Pengembangan materi ajar di atas hanya fokus pada satu bahasan

cerita tidak ditentukan tema dan subtema yang dikembangkan sedangkan milik saya akan mengembangkan pada tema 2 subtema 1,2 dan 3 kelas III. Pada penelitian tersebut menggunakan model pengembangan warsito sedangkan model pengembangan peneliti nanti menggunakan ADDIE.

Penelitian yang dilakukan oleh Wahyu Nuning Budiarti dan Haryanto (2016) dengan judul *Pengembangan media komik untuk meningkatkan motivasi belajar dan keterampilan membaca pemahaman siswa kelas IV*. Jenis penelitian ini menggunakan model Borg & Gall. Isi konten dari pengembangan media komik di atas berfokus pada materi subtema Giat Berusaha Meraih Cita-cita pembelajaran 1,2, dan 3. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan tersebut media komik pembelajaran layak digunakan dalam pembelajaran. Menurut ahli materi dan ahli media pembelajaran produk media komik berkategori baik. Terlihat juga peningkatan nilai pretest terhadap *posttest* motivasi belajar bahasa Indonesia dan keterampilan membaca pemahaman antara kelas kontrol dan kelas eks-perimen. Keseluruhan uji dan hasil penelitian menunjukkan bahwa media komik pembelajaran berpengaruh secara positif dan signifikan terhadap motivasi belajar bahasa Indonesia dan keterampilan membaca pemahaman siswa. Perbedaan penelitian yang dilakukan Wahyu Nuning Budiarti dan Haryanto (2016) dengan penelitian yang akan saya lakukan adalah penelitian tersebut dilaksanakan dikelas 4 sedangkan peneliti nantinya akan melakukan dikelas 3. Pengembangan media komik di atas berbentuk komik *print out* sedangkan yang akan dilakukan peneliti berbentuk komik digital. Pada penelitian tersebut menggunakan model pengembangan Borg & Gall sedangkan model pengembangan yang digunakan peneliti nantinya adalah ADDIE.

Penelitian yang dilakukan oleh Nadia Kustianingsari dan Utari Dewi (2015) dengan judul *Pengembangan media komik digital pada mata pelajaran bahasa indonesia tema lingkungan sahabat kita materi teks cerita manusia dan lingkungan untuk siswa kelas V SDN Putat Jaya III/379 Surabaya*. Jenis penelitian pengembangan ini menggunakan model sugiyono memiliki sepuluh tahapan. Isi dalam kontem pengembangan ini fokus pada pembuatan komik digital yang berjudul *Mari Jaga Lingkungan Kita*. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan tersebut diketahui uji coba kepada dua ahli materi yaitu 80% dikategorikan Baik dan uji coba kepada dua ahli media yaitu 95% dikategorikan Sangat Baik. Sedangkan hasil uji coba perorangan yaitu 100% dikategorikan Sangat Baik, uji coba kelompok kecil yaitu 100% dikategorikan Sangat Baik, dan uji coba kelompok besar yaitu 98,6% dikategorikan Sangat Baik. Hasil uji t memperoleh data $6,61 > 2,021$ maka hasil tersebut menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa. Perbedaan penelitian yang dilakukan Nadia Kustianingsari dan Utari Dewi (2015) dengan penelitian yang akan saya lakukan adalah penelitian tersebut dilaksanakan dikelas 5 sedangkan peneliti nanti akan melakukan dikelas 3. Pada pengembangan materi ajar berbentuk komik di atas fokus pada bahasan cerita tidak ditentukan tema dan subtema yang dikembangkan untuk kelas V sedangkan milik saya akan mengembangkan pada tema 2 subtema 1,2 dan 3 kelas III. Penelitian tersebut menggunakan model pengembangan sepuluh tahapan oleh sugiono dalam pengembangan dan dipilih karena bersifat longitudinal atau bertahap, sedangkan peneliti nanti akan menggunakan model pengembangan ADDIE.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan terdahulu menginspirasi peneliti untuk menerapkan pengembangan materi ajar cerita rakyat berbantuan

komik namun dalam bentuk digital agar terjadi perkembangan inovasi dari penelitian terdahulu yang awalnya berbentuk *print out*. Sebagai kelebihannya penelitian yang akan peneliti lakukan berbentuk produk aplikasi buku elektronik yang sangat menarik dan berbeda dari produk peneliti sebelumnya serta dapat diakses siswa tanpa dibatasi waktu dan jarak serta mudah dibawa kemana-mana hanya dengan sebuah gawai.

Berdasarkan hasil observasi prapenelitian yang dilakukan pada tanggal 8 Mei 2023 di SD Negeri 101764 Bandar Klippa Kab. Deli Serdang, permasalahan yang dihadapi peserta didik dan guru dikelas III A dalam proses pembelajaran pada tema 2 sub tema 2 tentang materi dongeng dengan kompetensi dasar pada pengetahuan 3.8 menguraikan peran dalam dongeng yang disajikan secara lisan, tulis, dan visual dengan tujuan untuk kesenangan. Serta kompetensi dasar pada keterampilan 4.8 memeragakan pesan dalam dongeng sebagai bentuk ungkapan diri menggunakan kosa kata baku dalam kalimat efektif. Sumber belajar yang digunakan guru dan peserta didik dikelas yaitu bahan ajar cetak dari pemerintah. Upaya mendorong minat baca siswa dilakukan oleh guru dengan mengadakan gerakan literasi yang dilakukan disekolah. Namun sekolah ini masih dalam tahap pengenalan dilakukan seminggu sekali namun tidak wajib. Buku yang dibaca siswa adalah buku pelajaran yang digunakan dikelas.

Guru juga melakukan upaya dalam pembelajaran memancing minat baca siswa dengan menggunakan bahan ajar yang dibuat oleh guru kelas III A berupa bahan ajar sederhana berbentuk *print out* yang berisikan teks fiksi dongeng “sikancil dan buaya”. Tampilan seadanya kurang didukung dengan berbagai gambar dan penggunaan ukuran font serta warna kurang menarik minat siswa

membaca. Sehingga timbul kejenuhan serta kebosanan yang merujuk pada belum maksimalnya minat siswa dilihat dari ulangan harian pada tema 2 saat itu.. Menurut Sheu Hsiu-Chih dalam Adipta *et al.*, (2016 :990) fungsi gambar dalam cerita setidaknya memiliki dua fungsi, yakni (1) memberikan pemahaman yang menyeluruh/lengkap dan (2) memberikan rangsangan imajinasi. Pada tingkatan ini cerita yang diberikan pada umumnya berupa cerita jenaka, sederhana, dan imajinatif. Hal tersebut terjadi karena pada tingkatan ini taraf berpikir peserta didik masih dalam tahapan praoperasional. Pada tahapan ini peserta didik masih belum mampu melogikakan sesuatu.

Hal yang perlu diperhatikan oleh guru, salah satu di antaranya harus dapat memilih dan menggunakan sumber belajar dengan sebaik-baiknya. Bahan ajar yang dipilih oleh guru dalam pembelajaran adalah buku bacaan yang menarik yang berisi gambar-gambar yang menarik. Kelas rendah merupakan kelas yang paling bawah di sekolah dasar dan kelas yang perlu dilakukan penanaman pemahaman sejak dini terutama dalam hal menumbuhkan minat membaca. Seperti dikatakan oleh Munandar dalam Yetti (2009 :22) menemukan ada perbedaan minat anak terhadap isi cerita ditinjau dari perkembangan usia anak. Pada usia 3 sampai dengan 8 tahun anak menyukai buku cerita yang berisi mengenai binatang dan orang-orang di sekitar anak. Pada masa ini anak bersikap egosentrik sehingga mereka menyukai isi cerita yang berpusat pada kehidupan di seputar dirinya serta lingkungannya, Mereka juga menyukai cerita khayal dan dongeng. Pada usia 8 - 12 tahun anak menyukai isi cerita yang lebih realistik.

Penggunaan alat peraga bergambar merupakan salah satu faktor yang dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan minat baca dan intensitas dalam pelajaran

belajar Bahasa Indonesia. Minat membaca siswa dapat dibangkitkan oleh guru. Perlu disadari oleh guru bahwa minat tidak hanya terbatas pada hal-hal yang sesuai dengan kebutuhan biologis, tetapi juga meliputi hal-hal yang harus dimiliki oleh anak, salah satu di antaranya adalah minat baca. Pengembangan minat dan kebiasaan membaca yang baik ditanamkan sedini mungkin pada masa anak-anak. Hasil belajar siswa kelas III pada KD 3.8 dan 4.8 rendah, para siswa mengalami kendala dalam pembelajaran terutama dalam hal menumbuhkan minat membaca dikarenakan tidak memadainya sumber bacaan berupa cerita fiksi yang menarik serta ini merupakan suatu masalah bagi peneliti

Sehubungan dengan permasalahan yang telah diuraikan di atas, peneliti berinisiatif untuk melakukan inovasi mengembangkan materi ajar cerita rakyat berbantuan komik digital. Tujuannya agar tersedianya bahan bacaan bagi peserta didik yang lebih diminati peserta didik terkhusus materi ajar yang memuat cerita rakyat berbentuk komik yang dapat diakses secara digital. Pengembangan materi ajar cerita rakyat berbantuan komik digital merupakan salah satu inovasi yang mendukung pada pengembangan bahan ajar karena memiliki kelebihan, yaitu berbentuk digital yang memungkinkan siswa mengakses dalam bentuk aplikasi dan dapat digunakan dimana saja dan kapan saja tanpa dibatasi ruang dan waktu serta dengan alasan menyenangkan.

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, hal ini juga menjadi motivasi bagi peneliti ingin melakukan penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) dengan mengangkat permasalahan tersebut sebagai judul **“Pengembangan materi ajar cerita rakyat berbantuan komik digital pada siswa kelas 3 SD Negeri 101764 Bandar Klippa Kab. Deli Serdang.”**

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut terdapat identifikasi masalah sebagai berikut:

1. Sumber belajar dan bahan ajar yang digunakan oleh guru tidak memadai sehingga peserta didik bosan dalam pembelajaran
2. Guru tidak merencanakan adanya inovasi bahan ajar untuk memperbaiki bahan ajar yang ada
3. Guru belum mengintegrasikan media TPACK (*Technological Pedagogical Content Knowledge*) dalam pembelajaran
4. Literasi sekolah belum mencerminkan sikap dan perilaku peserta didik yang gemar membaca
5. Materi ajar cerita rakyat yang digunakan di SD Negeri 101764 Bandar Klippa Kab.Deli Serdang hanya menggunakan buku cetak pemerintah serta bahan ajar *print out* sederhana yang dibuat guru
6. Pembelajaran inovatif pada materi ajar tidak sesuai dengan tuntutan pembelajaran abad 21
7. Bahan ajar yang tersedia lebih dominan buku cetak, guru belum melakukan inovasi pengembangan materi ajar berbentuk digital

1.3 Pembatasan Masalah

Pembatasan masalah perlu dilakukan agar penelitian yang dilakukan dengan baik serta penelitian tidak mencakup aspek yang sangat luas. Batasan masalah dalam penelitian ini adalah pengembangan materi ajar cerita rakyat berbantuan komik digital pada siswa kelas 3 SDN 101764 Bandar Klippa Kab. Deli Serdang. Penelitian ini akan dilaksanakan pada semester ganjil di Tema 2 Subtema 2

Pembelajaran 1,2 dan 3 hanya pada materi dongeng Tahun Pelajaran 2023/2024. Karena jenis penelitian ini adalah *Research and Development* (R&D) peneliti memilih model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Bentuk akhir dari produk ini berupa buku ajar elektronik namun konten didalamnya dibantu dengan komik.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, rumusan masalah dalam penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana proses pengembangan materi ajar cerita rakyat berbantuan komik digital pada siswa kelas 3 SDN 101764 Bandar Klippa Kab. Deli Serdang?
2. Bagaimana kelayakan materi ajar cerita rakyat berbantuan komik digital pada siswa kelas 3 SDN 101764 Bandar Klippa Kab. Deli Serdang?
3. Bagaimana keefektifan materi ajar berbantuan komik digital pada siswa kelas 3 SDN 101764 Bandar Klippa Kab. Deli Serdang?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, maka tujuan penelitian ini adalah untuk:

1. Untuk mengembangkan materi ajar cerita rakyat berbantuan komik digital pada siswa kelas 3 SDN 101764 Bandar Klippa Kab. Deli Serdang
2. Untuk menguji kelayakan pengembangan materi ajar cerita rakyat berbantuan komik digital pada siswa kelas 3 SDN 101764 Bandar Klippa Kab. Deli Serdang
3. Untuk menguji keefektifan pengembangan materi ajar berbantuan komik digital pada siswa kelas 3 SDN 101764 Bandar Klippa Kab. Deli Serdang

1.6 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian diharapkan adanya manfaat secara praktis maupun teoritis terhadap setiap kegiatan pembelajaran terkhusus dalam pengembangan materi ajar cerita rakyat berbantuan komik digital pada siswa kelas 3 SDN 101764 Bandar Klippa Kab. Deli Serdang.

1.6.1 Manfaat Teoritis

Secara teoritis penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat dalam bentuk pengembangan bahan ajar berbantuan komik untuk meningkatkan minat baca siswa kelas 3 SDN 101764 Bandar Klippa terkhusus dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, sehingga mampu menjadi referensi pengembangan sekolah di Indonesia pada masa mendatang.

1.6.2 Manfaat Praktis

- a. Manfaat untuk siswa diharapkan lebih aktif dalam pembelajaran bahasa indonesia dengan dukungan bahan ajar berbantuan komik untuk meningkatkan minat baca siswa sehingga meningkatkan aspek kognitif dalam ranah peningkatan keilmuan.
- b. Manfaat untuk guru, diharapkan hasil penelitian ini dapat menambah pengetahuan guru dalam meningkatkan variasi mengajar, tidak semata-mata komunikasi verbal penuturan kata-kata oleh guru. Sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga apalagi bisa guru mengajar untuk setiap jam pelajaran.
- c. Manfaat untuk sekolah, diharapkan hasil penelitian ini bermanfaat sebagai referensi tambahan untuk kemajuan sekolah dalam menemukan solusi dari

suatu masalah belajar dan juga sebagai acuan dalam mengembangkan bahan ajar yang lainnya.



THE
Character Building
UNIVERSITY