



Pengembangan Bahan Ajar Komik Digital Cerita Rakyat Putri Tandampalik Pada Siswa Sekolah Dasar

Development of Digital Comics Teaching Materials for Putri Tandampalik Folklore for Elementary School Students

Diah Triamperani NG*, Farida Febriati, Citra Rosalyn Anwar

Jurusan Teknologi Pendidikan, Universitas Negeri Makassar, Makassar, Indonesia

*Penulis Koresponden: diahhhtriamperani@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian pengembangan ini bertujuan untuk mengetahui prosedur pengembangan dan kevalidan serta kepraktisan bahan ajar komik digital Cerita Rakyat Putri Tandampalik pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V SDS Pabrik Gula Takalar. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan (Research and Development). Model penelitian yang digunakan yaitu model pengembangan Borg & Gall dengan modifikasi Sugioyono yakni 8 tahapan penelitian. Langkah penelitian pengembangan ini meliputi pengumpulan data, perancangan desain produk, dan uji coba produk. Produk yang dikembangkan adalah bahan ajar berbentuk komik digital dengan pokok bahasan materi cerita rakyat tentang Putri Tandampalik dari daerah Sulawesi Selatan pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia kelas V di SDS Pabrik Gula Takalar. Kelebihan bahan ajar berbentuk komik digital yaitu berbasis audiovisual dan dapat digunakan dalam pembelajaran luring maupun daring oleh guru dan meningkatkan antusias belajar siswa karena penyajian materinya tak lagi bersifat teks namun didominasi dengan visualisasi yang dilengkapi dengan audio pendukung serta penggunaannya dapat digunakan dimana saja dan kapan pun, sehingga siswa dapat belajar secara mandiri. Hasil validasi oleh ahli bahan ajar pembelajaran dan ahli isi/materi menunjukkan bahwa bahan ajar komik digital berada pada kategori sangat baik yang artinya bahan ajar yang dikembangkan valid.

Kata Kunci : Bahan Ajar, Komik Digital, Cerita Rakyat.

ABSTRACT

This research aims to determine the development procedures, validity and practicality of teaching material digital comic Putri Tandampalik in Indonesian Language Subject Class V SDS Pabrik Gula Takalar. The research method was research and development, development model was the Borg & Gall with modifications by Sugioyono. Development step includes data collection, product design, and product testing. The product developed is teaching material digital comic with the subject matter of folklore about Putri Tandampalik from the South Sulawesi area in Indonesian class V subjects at SDS Pabrik Gula Takalar. The advantages of teaching material digital comic are audiovisual-based and can be used in offline and online learning by teachers and increase student learning enthusiasm because the presentation of the material is no longer textual but is dominated by visualization equipped with supporting audio and its use can be used anywhere and anytime, so that students can learn independently. The results of validation by learning teaching materials experts and content/material experts indicate that digital comics teaching materials are in the very good category, which means that the teaching materials developed are valid.

Keywords: Teaching Material, Digital Comic, Folklore.

1. PENDAHULUAN

Bahan ajar merupakan seperangkat materi pelajaran yang tersusun secara sistematis dan utuh yang dapat membantu guru mengajar dan terciptanya lingkungan belajar yang menyenangkan, dan memudahkan siswa belajar serta tercapainya tujuan kurikulum. Bahan ajar dalam peranannya sangat penting dalam pembelajaran bagi guru yakni sebagai representasi penjelasan mengajar di depan kelas. Selain membantu guru dalam pembelajaran, bahan ajar membantu siswa memahami konsep, prosedur, dan teori. Menurut pendapat (Wulandari, 2018) yang mengemukakan kegunaan bahan ajar dalam pembelajaran antara lain sebagai berikut: 1) Bahan ajar mampu memberikan rangsangan yang bervariasi kepada otak, sehingga berfungsi secara optimal; 2) Bahan ajar dapat mengatasi keterbatasan pengalaman yang dimiliki oleh siswa dan; 3) Bahan ajar memberikan kesempatan kepada siswa untuk menjadi mandiri pada tempat dan waktu serta kecepatan yang ditentukan sendiri.

Pengembangan bahan ajar harus dapat menjawab atau memecahkan masalah kesulitan belajar. Pendidikan Sekolah Dasar dilaksanakan dalam proses belajar mengajar sesuai dengan kurikulum Sekolah, berbagai jenis pelajaran disampaikan guru kepada siswa untuk memberikan pengetahuan yang tepat dan jelas. Salah satunya adalah mata pelajaran Bahasa Indonesia. Menurut Permendikbud Nomor 21 Tahun 2016 mengenai Standar Isi Pendidikan Dasar dan Menengah tentang Tingkat Kompetensi pada muatan mata pelajaran Bahasa Indonesia Tingkat Pendidikan Dasar menjelaskan bahwa beberapa kompetensi yang harus dicapai oleh siswa yaitu memiliki kepedulian, rasa percaya diri, kedisiplinan, dan tanggung jawab dalam pemanfaatan Bahasa Indonesia.

Pemanfaatan Bahasa Indonesia dengan meningkatkan minat baca siswa agar meningkatnya kemampuan berbahasa dan memanfaatkan karya sastra serta memperluas wawasan. Membaca cerita rakyat merupakan salah satu kegiatan untuk meningkatkan keterampilan membaca siswa. Menurut pendapat Danandjaya (Asip et al., 2019) mengatakan fungsi cerita rakyat sebagai alat pendidik, pelipur lara, proses sosial dan proyeksi keinginan terpendam. Cerita rakyat sebagai alat pendidik sangat mendukung kegiatan membaca siswa yang bisa mempengaruhi perkembangan bahasa siswa.

Kegiatan membaca cerita rakyat pada jenjang sekolah dasar dapat mendukung berkembangnya aspek berbahasa dan bersastra bagi siswa. Cerita rakyat memiliki isi yang beragam ada yang menceritakan kepahlawanan, kejujuran, dan kesetiaan. Materi cerita rakyat yang digunakan dalam bahan ajar yang dikembangkan dalam penelitian adalah cerita rakyat dari Sulawesi Selatan yaitu kisah Putri Tandampalik. Menurut (Patangai et al., 2022) cerita rakyat Putri Tandampalik memuat nilai pendidikan agama, pendidikan moral, pendidikan sosial (peduli sosial, ketulusan, cerdas, rasa ingin tahu, dan saling tolong menolong) dan nilai pendidikan adat. Karakter tokoh dalam cerita, salah satunya Putri Tandampalik baik untuk ditauladani bagi siswa sekolah dasar dan sesuai dengan tingkat usianya. Pemilihan cerita rakyat Putri Tandampalik berdasarkan kelayakan isi cerita, kelayakan untuk disajikan pada siswa SD dan kelayakan bahasa yang digunakan. Menurut Resmini (Asip et al., 2019) bahwa cerita untuk anak dipilih berdasarkan, 1) bentuk penyajian, 2) bahasa yang digunakan, 3) cara penuturan, dan 4) tokoh, penokohan, latar, plot dan tema.

Pemilihan bahan bacaan yang sesuai dalam masa pertumbuhan khususnya anak sekolah dasar lebih banyak menyukai buku cerita bergambar yang bersifat menghibur dan menyenangkan. Cerita rakyat yang merupakan bahasa verbal akan diilustrasikan menjadi bahasa visual yaitu gambar, sehingga terciptanya kegiatan membaca yang menyenangkan bagi siswa, hal ini juga disarankan oleh guru Bahasa Indonesia SDS Pabrik Gula Takalar untuk memperbaharui bahan ajar cerita rakyat yang tersedia berupa teks tanpa visual untuk dijadikan buku bergambar yang didominasi oleh visual (gambar) agar terciptanya motivasi siswa dalam belajar.

Selain itu, Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 22 Tahun 2016 tentang Standar Proses yang dimana proses pembelajaran diarahkan pada keterampilan serta pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi dalam pembelajaran semakin menguatkan alasan pengembangan dan pemanfaatan penggunaan teknologi dalam proses pembelajaran. Kelebihan komik digital digunakan sebagai salah satu bahan ajar dibandingkan dengan bahan ajar cetakan menurut (Ernawati, 2020) : 1) Bahan ajar 7 komik digital lebih tahan lama jika dibandingkan dengan yang cetakan. Karena data bahan ajar komik digital berupa file yang biasanya disajikan dalam e-

book; 2) Pembuatan komik digital tidak memerlukan biaya yang besar dan sifatnya efisien karena tidak melalui proses percetakan. Akan tetapi, tidak menutup kemungkinan pengguna bahan ajar komik digital juga dapat mencetak bahan ajar komik tersebut.

Penggunaan bahan ajar dalam bentuk media komik digital yang digunakan dalam pembelajaran didukung oleh (Lanti, 2017) yang mengatakan bahwa media komik digital dalam pembelajaran dapat mempercepat pemahaman isi bacaan oleh pembaca dengan penggunaan bahasa verbal dan non verbal dan juga terlibatnya emosional pembaca. Apalagi dengan melihat kecenderungan di masyarakat sekarang bahwa penikmat utama komik adalah anak pada usia sekolah dasar hingga sekolah menengah umum. Penggunaan komik dalam proses pembelajaran dapat merangsang motivasi dan ketertarikan siswa terhadap suatu pokok bahasan yang sulit untuk dimengerti, merangsang aktivitas diskusi, membangun pemahaman dan memperpanjang daya ingat. Oleh karena itu, penggunaan komik sebagai salah satu bahan ajar dapat membawa dampak positif kepada siswa, diantaranya membangun motivasi belajar pada materi yang dianggap sukar.

2. TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Pengembangan Bahan Ajar

Pengembangan sebuah bahan ajar perlu melalui tahapan-tahapan yakni perancangan, produksi, validasi dan uji coba hingga produk yang dikembangkan siap digunakan untuk dalam pembelajaran dan bahan ajar disusun berdasarkan rancangan kegiatan belajar mengajar yang telah ditetapkan. Mengembangkan sebuah bahan ajar tak lepas dari pedoman maupun prinsip yang harus dipertimbangkan dan diperhatikan didalamnya meskipun pada prinsipnya semua buku dapat digunakan untuk bahan kajian pembelajaran, asalkan relevan dengan pokok batasan pelajaran. Menurut Depdiknas pengembangan bahan ajar hendaknya memperhatikan prinsip – prinsip pembelajaran, yaitu:

- Mulai dari yang mudah untuk memahami yang sulit, dari yang konkret untuk memahami yang sulit.
- Pengulangan akan memperkuat pemahaman.
- Umpan balik positif akan memberikan penguatan terhadap pemahaman siswa.
- Motivasi yang tinggi adalah salah satu faktor penentu keberhasilan belajar.
- Mencapai tujuan ibarat naik tangga, setahap demi setahap, akhirnya akan mencapai ketinggian tertentu.

f) Mengetahui hasil yang telah dicapai akan mendorong siswa untuk terus mencapai tujuan (Depdiknas, 2008).

Bahan ajar dalam pembelajaran memiliki peran penting yaitu membantu agar guru tidak perlu terlalu banyak dalam menyampaikan materi dan siswa juga dapat belajar mandiri. Penggunaan bahan ajar dapat menggantikan peran guru dalam mendukung pembelajaran secara individual sehingga membantu siswa untuk terlibat aktif dan memungkinkan siswa belajar sendiri menurut kemampuan serta minat yang dimiliki. Menurut (Sudjana & Rivai, 2013) penggunaan bahan ajar dapat menunjang tercapainya tujuan pembelajaran karena dalam bahan ajar berisikan materi-materi yang telah di konsep dan disesuaikan berdasarkan kurikulum yang berlaku. Sedangkan menurut Kusrianto dan Marta menyatakan bahwa: “Bahan ajar yang mempunyai struktur dan urutan yang teratur, menjelaskan tujuan instruksional yang akan dicapai, memotivasi siswa untuk belajar, dan secara umum cenderung pada siswa secara individual dapat ditekuni siswa secara mandiri karena sistematis dan lengkap” (Kusrianto & Marta, 2015).

Berdasarkan pendapat di atas disimpulkan bahwa bahan ajar yang digunakan dalam pembelajaran yang penyajiannya tersusun secara sistematis dapat memungkinkan siswa termotivasi untuk belajar dan guru akan lebih runtut dalam mengajarkan materi kepada siswa dan tercapai semua kompetensi yang diharapkan dengan bahan ajar harus semenarik mungkin untuk dibaca dan memberikan kemudahan bagi siswa untuk memahami materi. Hal ini di dukung dari hasil penelitian yang dilakukan oleh Lestari pada tahun 2013 yang mengembangkan bahan ajar dalam penelitiannya bahwa bahan ajar yang menarik dan menyenangkan berhasil menciptakan suasana belajar bagi siswa dan meningkatnya hasil belajar siswa hingga mencapai persentase tinggi. Untuk mengembangkan bahan ajar perlu mengetahui ciri bahan ajar itu sendiri beserta komponen pendukungnya.

Komik digital sebagai komik yang dituangkan/disajikan dengan penggunaan jaringan seperti online comic atau contoh yang lebih dikenal oleh masyarakat sekarang adalah webtoon. Berbeda definisi dengan (Sudjana & Rivai, 2013) lebih mengarah tentang erat hubungan antara isi/alur cerita beserta tujuan dari penyajian komik untuk memberi

hiburan kepada pembacanya. Kepopuleran komik digital yang disukai hampir di semua kalangan masyarakat terutama anak-anak menjadikan komik digital sebagai salah satu inovasi baru dalam pendidikan era sekarang. Penggunaan komik digital dalam proses pembelajaran akan memberikan tanggapan positif dari siswa, utamanya sebagai bahan ajar.

Hal ini didukung dari hasil penelitian yang dilakukan oleh Azizul pada Tahun 2020 bahwa bahan ajar berbentuk komik digital sangat layak digunakan dalam pembelajaran. Sejalan dengan yang diungkapkan oleh (Zuhrowati et al., 2018) bahwa penggunaan komik dalam pembelajaran memiliki peran yang sangat penting, yakni memiliki kemampuan dalam meningkatkan penguasaan konsep peserta didik dalam belajar.

Dalam hal ini komik digital sebagai bahan ajar tidak hanya mengandung gambar-gambar saja namun dapat dikombinasikan dengan audio untuk menarik perhatian siswa dalam peningkatan konsep-konsep materi belajar.

3. METODE PENELITIAN

3.1. Pendekatan Penelitian

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian pengembangan atau dikenal dengan istilah Research & Development (R&D). Menurut (Sugiyono, 2017) mengatakan bahwa Research & Development adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut". Penelitian dan pengembangan (Research & Development) merupakan metode penelitian yang sistematis untuk mengembangkan dan melakukan validasi untuk menghasilkan produk bahan ajar komik digital cerita rakyat Putri Tandampalik pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas V di SDS Pabrik Gula Takalar.

3.2. Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan model pengembangan Borg & Gall. Model pengembangan Borg & Gall terdiri dari 10 langkah, namun dalam penelitian ini menggunakan pengembangan Borg & Gall dengan modifikasi Sugiyono (Emzir, 2013) yakni disederhakan menjadi 8 langkah yakni, penelitian dan pengumpulan informasi, perencanaan, pengembangan, validasi produk, revisi produk pertama, uji coba, revisi produk

akhir, dan penyempurnaan produk (produk akhir). Model pengembangan Borg & Gall dipilih karena pada dasarnya model ini dapat digunakan untuk mengembangkan sebuah produk bahan ajar dan juga berdasarkan hasil penelitian-penelitian yang dijadikan acuan dalam penelitian pengembangan ini dengan fokus yang sama menggunakan model pengembangan Borg & Gall.

3.3. Instrumen Penelitian

Adapun instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah pedoman observasi untuk memperoleh informasi mengenai permasalahan Mata Pelajaran Bahasa Indonesia dan kuisisioner validasi ahli dan kuisisioner respon uji coba produk.

3.4. Analisis Data

Adapun analisis data yang dilakukan dalam pengembangan bahan ajar komik digital menggunakan teknik analisis deskriptif kualitatif dan analisis statistik deskriptif.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1. Hasil Penelitian

Prosedur Pengembangan Bahan Ajar Komik Digital Cerita Rakyat Putri Tandampalik pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V di SDS Pabrik Gula Takalar.

Pengumpulan Data Prosedur atau tahap awal yang dilakukan dalam mengembangkan bahan ajar adalah identifikasi kebutuhan. Setelah memperoleh data awal melalui pemberian angket identifikasi kebutuhan kepada siswa sebagai dasar untuk mengembangkan bahan ajar komik digital dapat diketahui bahwa siswa kelas V berada pada tahap cukup dibutuhkan bahan ajar komik digital dan juga berdasarkan hasil diskusi langsung bersama guru Bahasa Indonesia kelas V SDS Pabrik Gula memutuskan bahwa pokok bahasan materi cerita rakyat yang diangkat adalah kisah Putri Tandampalik dengan bentuk penyajian komik potongan/comic strip dan keputusan bahwa bahan ajar yang dikembangkan adalah berbentuk digital yang akan disesuaikan dengan keperluan pembelajaran.

Proses pembuatan bahan ajar komik digital dilakukan menggunakan software MedibangPro, CorelDraw X7, aplikasi FlipBook dan website App Inventor. Software MedibangPro digunakan untuk mengembangkan objek panel komik dan keseluruhan gambar dalam produk termasuk sampul. Sedangkan software

CorelDraw digunakan untuk mengembangkan teks dan balon kata/percakapan. Salah satu objek teks yang termuat dalam bahan ajar yaitu naskah cerita diperoleh dari cerita rakyat dari sulawesi selatan yaitu Putri Tandampalik yang bersumber dari website dongeng cerita rakyat. Adapun keseluruhan ilustrasi yang termuat dalam bahan ajar komik digital merupakan karya orisinal pengembang. Setelah semua komponen bahan ajar tersebut telah selesai selanjutnya, komponen-komponen bahan ajar disusun secara berurutan dengan menggunakan Microsoft Word lalu di impor ke dalam aplikasi FlipBook untuk memasukkan audio dan mengubah penyajian serta tampilan bahan ajar menjadi buku komik digital yang kemudian dilakukan publishing untuk mengakses bahan ajar melalui smartphone dengan link dan untuk komputer dengan format exe. Selanjutnya App Inventory digunakan untuk mengembangkan bahan ajar menjadi aplikasi smartphone untuk memudahkan siswa mengakses bahan ajar dan agar siswa belajar secara mandiri.

Adapun jenis skala yang digunakan pada uji validitas dan kepraktisan adalah rating scale dengan pilihan 1-5. Validasi Bahan Ajar Pembelajaran oleh Ahli Bahan Ajar Pembelajaran oleh Hartoto, S.Pd., M.Pd., Dosen Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Negeri Makassar. Produk pengembangan yang diserahkan kepada ahli bahan ajar pembelajaran adalah bahan ajar komik digital, RPP, Proposal, dan lembar validasi. Adapun aspek-aspek yang dinilai oleh ahli yaitu aspek tampilan, aspek materi atau isi, dan aspek penyajian bahan ajar komik digital. Setelah dikonversi dengan tabel konversi, persentase tingkat pencapaian 97% berada pada kualifikasi sangat baik atau sangat valid yang berarti bahan ajar komik digital dalam kategori ini sudah layak diuji cobakan di lapangan.

Berdasarkan hasil penilaian ahli isi atau materi bahan ajar Pembelajaran, setelah dikonversi dengan tabel konversi, persentase tingkat pencapaian 80% berada pada kualifikasi baik atau valid yang berarti bahan ajar komik digital dalam kategori ini sudah layak diuji cobakan di lapangan.

Tabel 1. Hasil Revisi Ahli Bahan Ajar Pembelajaran

Masukan	Sebelum Direvisi	Setelah Direvisi
Penambahan nama pengembang di cover/sampul		
Perbaikan penulisan, disesuaikan dengan EYD		
Reposisi tampilan sampul belakang		
Penambahan foto pengembang pada halaman profil/biodata		
Perbaikan pesan Moral		
Penambahan petunjuk pengerjaan soal evaluasi		

Hasil rerata persentase uji coba kelompok besar terhadap bahan ajar komik digital menunjukkan bahwa keseluruhan aspek berada pada kualifikasi sangat baik dengan rerata persentase sebesar 90,60%. Penilaian juga dilakukan oleh guru Mata Pelajaran Bahasa Indonesia kelas V di SDS Pabrik Gula Takalar bertujuan untuk mendapatkan respons serta kinerja bahan ajar komik digital ketika dioperasikan oleh guru sehingga diketahui tingkat kepraktisan dari produk yang dikembangkan. Aspek yang dinilai dalam angket tanggapan guru mata pelajaran Bahasa Indonesia yaitu aspek media pembelajaran, aspek materi, dan aspek bahasa. Berdasarkan hasil penilaian guru melalui angket, adapun komentar yang diberikan yaitu: “pertahankan penggunaan teknologi seperti ini dalam menyampaikan materi pembelajaran”. Setelah dikonversi dengan tabel konversi, persentase tingkat pencapaian 100% berada pada kualifikasi sangat baik dan tidak perlu direvisi.

4.2. Pembahasan Penelitian

Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 22 Tahun 2016 tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah menyatakan bahwa pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas

pembelajaran. Dari aturan tersebut maka dikembangkanlah sebuah bahan ajar dalam bentuk komik digital yang dimana bahan ajar ini memanfaatkan beberapa teknologi dalam penggunaannya. Penggunaan bahan ajar berbentuk komik digital yang dikembangkan ini sangat menguntungkan untuk pembelajaran masa kini, tak hanya dari penyajiannya yang berbasis audiovisual (gambar) mampu menarik perhatian siswa dalam belajar namun penggunaannya pun dapat digunakan dalam pembelajaran daring maupun luring.

Bahan ajar komik digital yang dikembangkan untuk Mata Pelajaran Bahasa Indonesia dengan pokok bahasan cerita rakyat kelas V memuat gambaran yang konkret beserta alur cerita yang jelas yang didukung dengan penggunaan visualisasi dalam materi sehingga tujuan pembelajaran dengan mengidentifikasi unsur-unsur yang terdapat dalam cerita dan menceritakan kembali isi pokok dalam cerita secara tulis maupun lisan dapat mudah dicapai oleh siswa.

Berdasarkan pendapat (Haling, 2007) yang mengatakan bahwa dalam menetapkan bahan ajar untuk digunakan dalam pembelajaran harus memperhatikan kesesuaian isi bahan ajar dengan sasaran belajar, adapun sasaran atau yang menjadi subjek dalam pengembangan bahan ajar ini adalah siswa kelas V sekolah dasar, yang dimana siswa kelas V sekolah dasar menurut Piaget bahwa siswa pada usia 10-12 tahun termasuk dalam fase operasional kongkret, yang artinya siswa kelas V mampu berpikir logis pada benda benda yang bersifat konkret. Oleh karena itu, materi cerita rakyat dalam bahan ajar yang dikembangkan ini disajikan dalam bentuk komik potongan/comic strip.

Pemilihan bahan ajar yang dikemas ke dalam komik digital dalam penelitian pengembangan ini didasari oleh Depdiknas yang menyatakan bahwa jenis bahan ajar tidak hanya dalam bentuk cetakan saja, melainkan juga dalam bentuk non cetak yaitu bahan ajar digital yang berbasis audiovisual. Karena hal tersebut, bahan ajar yang dikembangkan dalam penelitian ini dikemas dalam bentuk komik digital, Widodo dan Jasmadi (Lestari, 2013) mengatakan mengenai karakteristik sebuah bahan ajar bahwa bahan ajar yang dikembangkan mampu membelajarkan siswa dengan sendirinya, memudahkan siswa mengakses dan memperoleh informasi, serta bahan ajar yang dikembangkan dapat beradaptasi oleh perkembangan

zaman. Oleh karena itu, bahan ajar komik digital yang dikembangkan tidak hanya mementingkan bentuk penyajian materi ceritanya yang dikemas dalam bentuk komik potongan/comic strip yang didominasi gambar yang menarik, namun bahan ajar komik digital ini dapat memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar secara mandiri diluar pembelajaran sekolah karena, bahan ajar komik digital ini dibuat dalam bentuk link yang dapat diakses dimana saja dan kapan saja dan juga dibuat dalam bentuk aplikasi smartphone sehingga mudah untuk diakses oleh siswa.

5. KESIMPULAN

Bahan ajar komik digital dikembangkan dengan menggunakan metode R & D dengan model Borg & Gall yang telah dimodifikasi oleh Sugioyono yang meliputi tahap pengumpulan data, perencanaan dan desain, pengembangan, validasi produk, revisi, uji coba dan produk akhir. Hasil dari analisis kebutuhan bahan ajar materi cerita rakyat pada Mata pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V yang telah dilakukan di SDS Pabrik Gula Takalar, diperoleh hasil dari angket identifikasi kebutuhan siswa berada pada tingkatan kualifikasi dibutuhkan. Dari hasil validasi dan uji kepraktisan produk bahan ajar komik digital ini dinyatakan valid dan praktis.

DAFTAR PUSTAKA

- Asip, M., Muktadir, A., & Koto, I. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Bahasa Indonesia Berbasis Cerita Rakyat Untuk Mendukung Gerakan Literasi Sekolah Di Kelas Rendah. *Jurnal Pembelajaran Dan Pengajaran Pendidikan Dasar*, 2(1), 83–97.
- Depdiknas, D. P. (2008). *Panduan pengembangan bahan ajar*. Jakarta: Depdiknas.
- Emzir, E. (2013). *Metodologi penelitian pendidikan: kuantitatif dan kualitatif*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Ernawati, Y. (2020). Komik Digital Ekonomi Untuk Generasi Milenial. *Jurnal Education and Development*, 8(2), 7.
- Haling, A. (2007). *Belajar dan pembelajaran*. Makassar: Badan Penerbit UNM.
- Kusrianto, A., & Marta, Y. (2015). *Microsoft Word untuk Buku Ajar*. Elex Media Komputindo.

- Lanti, E. (2017). Media pengembangan pendidikan karakter bagi siswa sekolah dasar. Gorontalo: Athra Samudra.
- Lestari, I. (2013). Pengembangan bahan ajar berbasis kompetensi. Padang: Akademia Permata, 1.
- Patangai, S. F. A., Munirah, M., & Muhdina, D. (2022). KAJIAN STRUKTUR DAN NILAI PENDIDIKAN KARAKTER DALAM CERITA RAKYAT SULAWESI SELATAN LAKIPADADA PUTERA TANA TORAJA DAN PUTRI TANDAMPALIK. *KREDO: Jurnal Ilmiah Bahasa Dan Sastra*, 5(2), 497–516.
- Sudjana, N., & Rivai, A. (2013). Media Pengajaran Bandung. S Inar Baru Algesindo.
- Sugiyono, P. D. (2017). Metode penelitian bisnis: pendekatan kuantitatif, kualitatif, kombinasi, dan R&D. Penerbit CV. Alfabeta: Bandung, 225.
- Wulandari, F. (2018). Pengembangan bahan ajar Matematika berbentuk komik perkalian (KOPER) untuk mengatasi miskonsepsi perkalian pada siswa kelas II SD Plus Sunan Pandanaran Blitar. Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim.
- Zuhrowati, M., Abdurrahman, A., & Suyatna, A. (2018). Pengembangan komik sebagai media pembelajaran IPA pada materi pemanasan global. *Jurnal Pendidikan Fisika*, 6(2), 144–158.