



DEVELOPMENT OF COMIC TEACHING MATERIAL BASED ON BESUTAN TRADITIONAL OF ART JOMBANG

Agustin Suwignyo Putri *¹

Mahmud*²

Nilamsari Damayanti Fajrin*²

*¹ Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Trunojoyo Madura, Jawa Timur, Indonesia
Email : agustinsuwignyoputri@gmail.com

Abstract: *The purpose of this development research is to find out the validity, practicality, and effectiveness of the comic teaching material "Knowing Jombang with Cak Besut". This development uses a 4D modification of Mulyatiningsih. The study was conducted at Pacarpeluk Elementary School and Sumberagung 1 Elementary School in class IV. Based on the results of expert validation, the following percentages were obtained: cultural experts 96.83% (very valid), learning design experts 97.72% (very valid), Indonesian linguists 88.89% (very valid), linguists Javanese Jombang dialect by 91.67% (very valid), media experts by 97.67% (very valid), and material experts by 93.95% (very valid). The practicality of comic teaching materials is calculated by using practicality validation that was obtained from teacher responses and student responses. The percentage of teacher response outcomes was 96.67%, the percentage of student response outcomes was 92.22%, and the percentage of average results was 94.44% (very practical). The effectiveness of comic teaching materials is assessed from the observation sheet of learning attainment and classical learning outcomes. This research took place during the Covid 19 pandemic, so it did not obtain data on the feasibility of learning. The percentage of classical learning outcomes of students is 100% (complete). Based on the results of the study, the comic teaching material "Knowing Jombang with Cak Besut" was declared valid and practically used on the 8th theme 2nd subtheme of grade IV SDN Pacarpeluk. This research cannot analyze the effectiveness of comic teaching materials and only conduct limited trials due to the Covid 19 pandemic.*

Keywords: *Development; Teaching Materials; Comics; Besutan*

Pendahuluan

Setiap daerah mempunyai kearifan lokal yang berbeda sebagai suatu identitas daerah tersebut. Kearifan lokal memiliki beberapa istilah diantaranya kearifan tradisional (*indigenous knowledge*) atau kecerdasan lokal (*local genius*) atau pengetahuan lokal (*lokal knowledge*) atau kearifan asli pribumi (*original indigenous wisdom*) (Sinapoy, 2018: 518). Kearifan lokal berasal dari kelompok masyarakat yang diperoleh dengan cara pengalaman langsung dan belum tentu pengalaman tersebut dialami pula oleh masyarakat lainnya. Kearifan lokal dapat pula diartikan sebagai gagasan bijaksana yang muncul pada masyarakat setempat yang ditanam dan diakui masyarakat setempat. Gagasan bijaksana atau nilai-nilai ini muncul, tumbuh, dan berkembang secara berkelanjutan sebagai warisan leluhur dan digunakan untuk mengatur kegiatan bermasyarakat (Fajarini, 2014: 124).

Berdasarkan penjelasan tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa kearifan lokal merupakan pengetahuan, kecerdasan, dan kearifan lingkungan masyarakat setempat. Kearifan lokal berasal dari pengalaman masyarakat lokal tertentu sebagai suatu pengetahuan dan diintegrasikan dengan pemahaman budaya dan keadaan alam setempat yang berfungsi mengatur kehidupan masyarakat setempat. Tradisi, petuah, pepatah, semboyan, nyanyian, kesenian, arsitektur, merupakan perwujudan dari kearifan lokal.

Salah satu kearifan lokal daerah yang sarat akan nilai-nilai yaitu kesenian tradisional Besutan yang berasal dari Jombang Jawa Timur. Besut berasal dari kirito boso *mbeto maksud* (Bahasa Jawa) yang memiliki arti membawa maksud atau membawa amanah. Kesenian tradisional Besutan lahir dari pengembangan seni Lerok, dan pada era berikutnya berkembang lagi menjadi seni Ludruk Sandiwara yang sering ditampilkan hingga saat ini. Meskipun kapan dan siapa pencipta Besutan belum diketahui secara pasti, dipercaya Lerok merupakan kesenian jalanan yang menjadi cikal bakal Besut berlangsung pada tahun 1907-1915 dengan Pak Santik dari Diwek sebagai pelopor berkembangnya Besut (Khotimah, 2019: 6-9).

Kesenian tradisional Besutan memiliki struktur pemanggungan yang dipenuhi simbol, tanda, dan perlambangan yang sarat akan nilai-nilai karakter. Mulai dari tembang pengiring gamelan Jawa, busana, aksesoris, akting, dialog, dan alur cerita kesenian tradisional Besutan memiliki makna dan nilai luhur. Pakaian Besut menggunakan celana hitam mengandung makna kesederhanaan, bebet kain putih mori melambangkan suci jiwa raganya, tutup kepala merah melambangkan berani akan kebenaran, topi merah dan bebet putih melambangkan bendera Indonesia, tali rawe merah yang mengikat pinggang melambangkan persatuan yang kuat dan utuh, dan Besut tanpa busana melambangkan kesengsaraan rakyat pada zaman penjajahan. Adegan kesenian tradisional Besutan diawali dengan ritual, pembawa obor berjalan dengan waspada dan mengendalikan Besut yang matanya tertutup, mulut tersumbat susur dilarang berpendapat, *ngesot* (berjalan dengan duduk dan menggunakan tangan, diasosiasikan dengan orang yang tidak mampu berjalan dengan kaki) mengikuti obor bergerak yang melambangkan tidak boleh menyimpang dari penguasa, dilanjutkan dengan perebutan obor oleh Besut dan kebebasan Besut (Khotimah, 2019: 29-32).

Masyarakat Jombang sebagai pemilik kesenian tradisional Besutan selayaknya mengetahui, menjaga, dan melestarikan kearifan lokal (*local genius*) ini. Ludruk Sandiwara sebagai bentuk pengembangan dari kesenian tradisional Besutan masih eksis, berbeda dengan kesenian tradisional Besutan yang jarang ditampilkan. Banyak tokoh seni dan sastrawan berjuang mandiri untuk menjaga kelestarian budaya lokal. Kesenian tradisional Besutan kini dalam kondisi memprihatinkan.

Seniman Besutan saat ini masih ada, seperti Pak Tajib yang memiliki keterampilan Besutan kini sudah tua. Generasi muda sebagai penerus dan pewaris kesenian tradisional Besutan patut melestarikan kesenian ini. Besutan bukan hanya menjadi kebanggaan dan kearifan lokal milik Jombang saja, tetapi diharapkan dapat menjadi kearifan universal.

Berdasarkan hasil wawancara guru kelas IV SDN Pacarpeluk Jombang tanggal 30 September 2019, diperoleh data SDN Pacarpeluk Jombang menggunakan kurikulum 2013 sejak tahun 2014. Karakter siswa sangat aktif, tidak

mengalami masalah membaca, menyukai bacaan bergambar, cenderung menyukai pembelajaran eksperimen, dan berkelompok. Sekolah memfasilitasi siswa dengan media pembelajaran seperti KIT, torso, diorama, dan poster, sudut baca tiap kelas yang berisikan bacaan untuk anak, LCD, laboratorium komputer yang dapat digunakan siswa untuk mencari referensi pembelajaran, dan fasilitas lainnya. Siswa kelas IV SDN Pacarpeluk berjumlah 21 siswa dengan 13 siswa laki-laki dan 8 siswa perempuan. Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditetapkan lembaga yaitu 70. Menurut penuturan guru kelas IV, siswa tertarik mempelajari seni tradisional Indonesia terutama saat praktik menari.

Angket siswa disebar pada tanggal 1 Agustus 2019, menunjukkan dari 21 siswa kelas IV, tidak satu pun siswa yang mengetahui kesenian tradisional Besutan. Peneliti mencoba menggali lebih dalam dengan memberikan pertanyaan lesan kepada siswa apakah memang benar tidak mengetahui kesenian tradisional Besutan, 2 dari 21 siswa mengaku hanya pernah mendengar Besut dan Rusmini di radio dan tidak mengetahui apa itu Besutan.

Wawancara dan penyebaran angket siswa pada tanggal 16-18 Januari 2020 di SDN Sumberagung 1 diperoleh data bahwa SDN Sumberagung 1 menggunakan kurikulum 2013 secara bertahap dimulai dari kelas 1 dan kelas 5 tahun 2016, kelas 2 dan kelas 4 tahun 2017, serta kelas 3 dan kelas 6 tahun 2018. Karakter siswa sangat aktif, tidak mengalami masalah membaca, menyukai bacaan bergambar. Sumber belajar yang digunakan guru bersumber dari buku-buku di kelas, gambar-gambar, dan terkadang siswa diminta untuk membuat kliping. Siswa kelas IV SDN Sumberagung 1 berjumlah 25 siswa dengan 10 siswa laki-laki dan 15 siswa perempuan. Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditetapkan lembaga yaitu 70. Angket respon siswa juga menunjukkan dari 25 siswa kelas IV, tidak satu pun siswa yang mengetahui kesenian tradisional Besutan.

Kesenian tradisional Besutan yang sarat akan nilai-nilai mulai punah. Pementasan kesenian Besutan sudah jarang ditampilkan, tak hayal generasi muda tidak mengetahui kesenian khas Jombang ini. Sangat disayangkan apabila anak sudah memiliki ketertarikan akan budaya, tetapi karena minimnya sumber belajar kesenian Besutan berakibat generasi muda tidak mengenal budaya daerahnya.

Menanggapi lunturnya budaya maka perlu gerakan mengenalkan dan melestarikan budaya tradisional. Penelitian terdahulu milik Hapsoro, (2015: 215) menyebutkan bahwa komunitas *Kultural Indonesia Star Society* (KISS) bergerak pada pelestarian tari tradisional diperlukan sebagai agen moral yang bertanggung jawab terhadap budaya tradisional Indonesia pada era globalisasi. Gerakan ini mengusung tema generasi muda yang cinta budaya. Gerakan sosial melestarikan budaya diperlukan agar masyarakat Indonesia khususnya generasi muda bangga akan jati dirinya sebagai bangsa yang berbudaya.

Berdasarkan penelitian terdahulu oleh Saptodewo, Febrianto (2015: 2) mengenalkan cerita pewayangan kepada masyarakat khususnya anak-anak dapat melalui *motion comic*. Cerita pewayangan yang dikemas melalui *motion comic* dapat menarik generasi muda secara global. Penelitian eksperimen Pramadi, Putu dkk (2013: 6) meneliti pengaruh penggunaan komik yang berorientasi kearifan lokal Bali terhadap motivasi belajar dan pemahaman konsep, menunjukkan komik yang berorientasi kearifan lokal Bali memberi pengaruh baik terhadap motivasi dan pemahaman konsep.

Penelitian terdahulu oleh Fadhila, Siti Nur (2019) pengembangan komik berbasis budaya lokal Madura menyatakan sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran. Berdasarkan hasil penelitian, komik yang memuat materi pesawat sederhana ini dapat membantu siswa menyerap materi secara mendalam dan utuh. Komik ini praktis dan efektif digunakan dalam pembelajaran.

Berdasarkan latar belakang urgensi lunturnya budaya tradisional Besutan dan penelitian terdahulu, penelitian pengembangan bahan ajar komik “Menenal Jombang Bersama Cak Besut” penting dilakukan sebagai gerakan melestarikan kesenian tradisional Besutan. Bahan ajar komik “Menenal Jombang Bersama Cak Besut” merupakan pengembangan dari komik berbasis budaya lokal Madura milik Fadhila, Siti Nur (2019). Pengembangan komik ditinjau dari aspek materi, keterpakaian, kepraktisan, efektifitas, dan daya tahan.

Ditinjau dari aspek materi, penelitian sebelumnya memfokuskan pada materi ajar pesawat sederhana dan menampilkan budaya daerah melalui penggambaran tokoh komik. Sedangkan komik menenal jombang bersama Cak Besut

mengenalkan kesenian Besutan pada anak yang dikemas melalui pembelajaran kelas IV tema 8 Daerah Tempat Tinggalku subtema 2 Keunikan Daerah Tempat Tinggalku. Ditinjau dari aspek keterpakaian, komik ini dimanfaatkan dalam pembelajaran di kelas sekaligus mengenalkan kesenian Besutan yang dapat diakses melalui perpustakaan Mastrip Pemerintahan Kabupaten Jombang.

Kepraktisan komik ditinjau dari keterlaksanaan pembelajaran. Berdasarkan aspek kepraktisan, komik “Mengenal Jombang bersama Cak Besut” dikembangkan dengan cerita ringkas dan tidak memuat halaman terlalu banyak. Melalui cerita yang dibuat ringkas, diharapkan pembaca komik tidak merasa bosan dan dapat digunakan seutuhnya saat pembelajaran. Ditinjau dari aspek keefektifan, Komik “Mengenal Jombang bersama Cak Besut” dikembangkan dengan memperhatikan pemilihan warna, layout, dan gambar komik, sehingga diharapkan persentase respon siswa dan hasil belajar klasikal akan baik pula. Aspek daya tahan, Komik “Mengenal Jombang bersama Cak Besut” dicetak menggunakan kertas *art paper* ukuran A5 ketebalan 250gsm. Isi komik dicetak menggunakan kertas *art paper* ukuran A5 ketebalan 150gsm. Pada tahap *disseminate* disertakan juga file PDF yang dapat diakses di Balai Perpustakaan Mastrip Pemerintahan Kabupaten Jombang.

Komik dipilih berdasarkan beberapa pertimbangan, pertimbangan pertama didasari teori Piaget (dalam Dahar, Ratna Wilis, 2017: 138) anak umur 7-11 tahun berada pada periode operasional konkret, usia ini berada pada jenjang pendidikan Sekolah Dasar (SD). Pada fase ini kemampuan proses berpikir mengoperasikan kaidah logika anak sudah mulai berkembang, meskipun masih terikat pada objek yang bersifat konkret. Siswa pada periode operasional konkret memerlukan alat bantu pembelajaran agar lebih memahami suatu materi. Pertimbangan ke dua dalam pemilihan bahan ajar komik, didasari oleh karakteristik siswa kelas IV SDN Pacarpeluk dan SDN Sumberagung 1 yang tertarik dengan bacaan bergambar dan tidak mengalami kesulitan membaca. Melalui bahan ajar komik berbasis kesenian tradisional Besutan, diharapkan siswa dapat tertarik untuk mempelajari kesenian jombang, keunikan Jombang, dan memiliki gambaran konkret melalui penggambaran komik.

Atas dasar pemikiran tersebut, peneliti mengangkat judul “Pengembangan Bahan Ajar Komik Berbasis Kesenian Tradisional Besutan Jombang”.

Metode

Jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah penelitian pengembangan. Metode penelitian dan pengembangan atau R&D merupakan cara ilmiah atau proses meneliti, merancang, memproduksi, dan selanjutnya menguji validitas produk yang dikembangkan (Sugiyono, 2015: 30). Menurut Gay, Mills, dan Airasian (dalam Emzir, 2015: 263) Tujuan penelitian dan pengembangan pada dunia pendidikan bukan untuk merumuskan atau pun menguji teori, tetapi untuk mengembangkan produk-produk yang efektif digunakan di sekolah. Produk yang dihasilkan melalui penelitian dan pengembangan (Research and Development) mencakup: materi pelatihan guru, seperangkat tujuan perilaku, materi ajar, materi media, dan sistem manajemen. Penelitian pengembangan bahan ajar komik “Mengenal Jombang Bersama Cak Besut” menggunakan model pengembangan 4D (Four D).

Thiagarajan (dalam Mulyatiningaih, 2004: 195) mengemukakan bahwa model pengembangan 4D merupakan model penelitian dan pengembangan dengan alur Define (pendefinisian), Design (perancangan), Development (pengembangan), dan Dissemination (diseminasi). Pemilihan model pengembangan ini didasari oleh alur model pengembangan 4D yang detail dengan prosedur dipersingkat hanya 4 tahapan, tetapi telah memuat proses pengujian serta revisi sehingga produk bahan ajar komik yang akan dikembangkan tetap dapat melengkapi kriteria produk pengembangan yang baik dan telah teruji secara empiris. Tujuan dilakukannya penelitian dan pengembangan ini untuk mengembangkan bahan ajar komik berbasis kesenian tradisional Besutan yang memenuhi kriteria kepraktisan dan keefektifan digunakan pada kelas IV tema 8 subtema 2.

Hasil dan Pembahasan

Hasil

1. Define (Pendefinisian)

Pada tahap *define* (pendefinisian) memiliki empat langkah pokok, yaitu analisis kurikulum, analisis karakteristik siswa, analisis materi, dan perumusan tujuan pembelajaran. Pengumpulan data pada analisis kurikulum menggunakan wawancara terstruktur pada guru kelas. Kurikulum yang berlaku di SDN Pacarpeluk dan SDN Sumberagung 1 adalah Kurikulum 2013.

Pengumpulan data analisis karakteristik siswa menggunakan wawancara guru kelas dan penyebaran angket siswa skala *guttman*. Siswa kelas IV SDN Pacarpeluk berjumlah 21 siswa, dan kelas IV SDN Sumberagung 1 berjumlah 25 siswa. Rata-rata usia subjek penelitian adalah 9-10 tahun, usia ini berada pada periode operasional konkret. Mayoritas memiliki gaya belajar visual, tidak mengalami kesulitan membaca, dan belum mengenal Besutan.

Analisis materi berisi kegiatan mengidentifikasi materi utama yang akan dikembangkan sebagai bahan ajar. Pemilihan Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar disesuaikan agar dapat terintegrasi dengan pakem Besutan. Pakem Besutan terdiri dari tokoh Besutan, tata rias, tata busana, dialog, dan adegan ritual pembuka. Tema yang sesuai untuk mengenalkan kesenian Besutan sebagai keunikan Jombang yaitu tema 8 daerah tempat tinggalku, subtema 2 keunikan daerah tempat tinggalku. Mata pelajaran PPKn KD 3.3, IPS KD 3.4, Bahasa Indonesia KD 3.9, dan SBdP KD 3.3.

Penyusunan tujuan pembelajaran didasarkan pada Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD) yang telah dipilih serta indikator yang telah dibuat. Pada tahap uji coba terbatas dan implementasi akan dilakukan dua kali pembelajaran pembelajaran. Pembelajaran 1 peneliti mengajar PPKn dan IPS, sedangkan pada pembelajaran 2 peneliti mengajar Bahasa Indonesia dan SBdP.

2. *Design* (perancangan)

Design atau perancangan dibagi menjadi empat kegiatan, yaitu menyusun tes kriteria, memilih media, pemilihan bentuk penyajian pembelajaran, dan rancangan awal. Tes kriteria digunakan sebagai tindakan awal untuk mengukur kemampuan awal siswa. Tes ini juga digunakan sebagai alat evaluasi setelah implementasi

kegiatan. Penelitian ini menggunakan tes tulis pilihan ganda 20 soal dengan 4 pilihan jawaban. Soal yang diberikan pada tahap menyusun tes kriteria sama dengan soal yang digunakan saat tahap uji coba, hanya saja nomor soal dan jawaban pilihan ganda diacak.

Memilih media, peneliti memilih bahan ajar komik “Menenal Jombang Bersama Cak Besut”. Format bahan ajar komik terdiri dari buku komik dan buku pendamping komik. Pada tahap rancangan awal peneliti sebagai pengembang menyusun naskah skenario komik sesuai materi, membuat gambar ilustrasi komik di kertas, membuat gambar ilustrasi menjadi gambar digital, menyusun dialog dan panel gambar menjadi 1 halaman, dan tahap terakhir penyusunan halaman-halaman menjadi komik.

3. Development (pengembangan)

Tahap ini terdapat dua kegiatan yang harus dilakukan, yaitu validasi ahli dan uji coba. Penilaian bahan ajar komik “Menenal Jombang Bersama Cak Besut” dilakukan oleh enam ahli. Persentase hasil validasi ahli budayawan sebesar 95,83%, ahli desain pembelajaran sebesar 97,72%, ahli bahasa Indonesia sebesar 88,89%, ahli bahasa Jawa dialek Jombang sebesar 91,67%, ahli media sebesar 91,67%, dan ahli materi sebesar 97,92%.

Subjek uji coba terbatas berjumlah 21 siswa SDN Pacarpeluk, dan uji implementasi berjumlah 25 siswa SDN Sumberagung 1. Uji coba dilakukan sebanyak dua kali, yaitu uji coba terbatas dan implementasi. Uji coba terbatas dilakukan di SDN Pacarpeluk, sedangkan implementasi dilakukan di SDN Sumberagung 1. Apabila analisis hasil uji coba terbatas menunjukkan bahan ajar memenuhi kriteria kepraktisan dan keefektifan maka produk bahan ajar komik dinyatakan sebagai produk akhir “Bahan Ajar Menenal Jombang Bersama Cak Besut”.

Tahap selanjutnya dilakukan implementasi bahan ajar. Tahap Implementasi peneliti hanya sebagai observer dan guru kelas IV SDN Sumberagung 1 mengajar menggunakan bahan ajar komik “Menenal Jombang Bersama Cak Besut”. Hal ini bertujuan agar peneliti mengetahui apakah bahan ajar komik “Menenal Jombang

Bersama Cak Besut” tetap memenuhi kriteria kepraktisan dan keefektifan digunakan dalam pembelajaran meskipun digunakan selain peneliti.

Akan tetapi karena pandemi Covid 19, uji coba hanya bisa dilaksanakan pada tahap uji coba terbatas saja dengan subjek uji sasaran dipilih enam siswa dengan kriteria dua siswa kemampuan tinggi, dua siswa kemampuan sedang, dan dua siswa kemampuan rendah. Pelaksanaan uji coba terbatas sesuai dengan RPP yang telah divalidasi oleh ahli desain pembelajaran. Pada pembelajaran 1 sebelum memulai pembelajaran menggunakan komik “Mengenal Jombang Bersama Cak Besut”, terlebih dahulu siswa diminta untuk mengerjakan lembar tes kemampuan awal siswa (pretest) secara mandiri. Berikutnya pembelajaran menggunakan komik episode 1 dan episode 2. Pembelajaran 2 menggunakan komik episode 3. Diakhir pembelajaran dilakukan penilaian hasil belajar siswa (posttest) dan respon siswa.

Ketuntasan belajar siswa diperoleh dari tes kemampuan awal siswa dan tes hasil belajar siswa. Persentase ketuntasan belajar pada tes kemampuan awal siswa sebesar 0%. Berdasarkan hasil tes belajar siswa, diperoleh data setelah menggunakan bahan ajar komik “Mengenal Jombang Bersama Cak Besut” keseluruhan siswa tuntas dengan persentase ketuntasan belajar sebesar 100%.

Data respon guru diperoleh dari angket respon guru setelah membaca bahan ajar komik “Mengenal Jombang Bersama Cak Besut”. Data respon siswa diperoleh dari angket respon siswa yang diisi siswa setelah melakukan pembelajaran menggunakan bahan ajar komik. Angket respon guru menggunakan skala likert dengan bobot 1, 2, 3, dan 4. Sehingga total skor yang diperoleh dari angket respon guru secara keseluruhan pada uji coba terbatas adalah 58 dengan skor maksimal 60 menunjukkan persentase sebesar 96,67%. Angket respon siswa menggunakan skala likert dengan bobot 1, 2, 3, dan 4. Sehingga total skor yang diperoleh dari angket respon siswa secara keseluruhan pada uji coba terbatas adalah 332 dengan skor maksimal 360. Hasil angket respon siswa menunjukkan persentase sebesar 92,22%.

4. *Dissemination* (diseminasi).

Disseminate (penyebarluasan) merupakan tahap akhir dari model penelitian dan pengembangan 4D. Produk yang telah melalui proses revisi atau perbaikan sebagai produk final pengembangan bahan ajar komik, disebarluaskan di SDN

Pacarpeluk, SDN Sumberagung 1 sebagai tempat penelitian. Penyebaran bahan ajar komik “Mengenal Jombang Bersama Cak Besut” tidak dilakukan di perpustakaan mastrip Pemerintahan Kabupaten Jombang karena komik belum diuji implementasikan.

Pembahasan

1. Analisis Kevalidan Bahan Ajar Komik

Kevalidan bahan ajar komik “Mengenal Jombang Bersama Cak Besut” dinilai dari hasil validasi ahli. Rekapitulasi Hasil Validasi Ahli sebagai berikut.



Sumber: Data Peneliti

Gambar 1 Diagram Rekapitulasi Hasil Validasi Ahli

Persentase rata-rata validasi ahli yang diperoleh yakni sebesar 93,95%. Hasil prsentase tersebut akan dianalisis untuk mengetahui tingkat validitas dari produk pengembangan bahan ajar. Analisis tersebut mengacu pada kriteria validitas bahan ajar komik “Mengenal Jombang Bersama Cak Besut” sebagai berikut (Akbar, 2017:83).

Tabel 1 Kriteria Kevalidan Bahan Ajar Komik

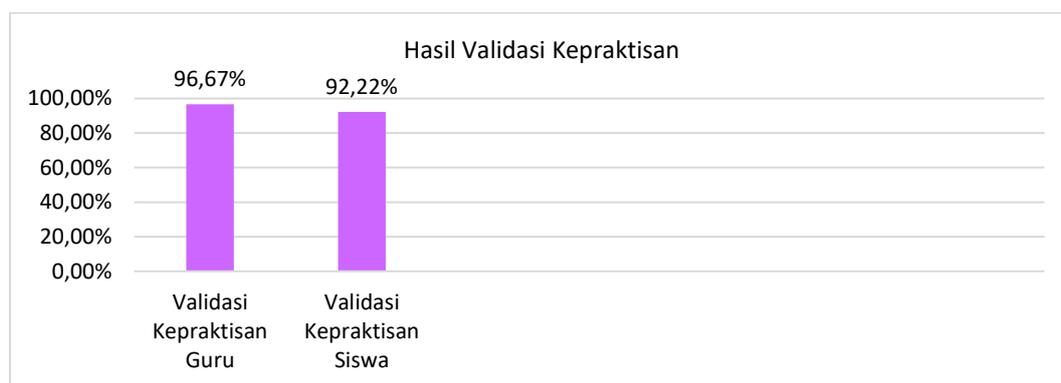
No.	Kriteria Validitas	Kriteria	Keterangan
1.	$81,25\% \leq NA \leq 100,00\%$	Sangat Valid	Dapat digunakan tanpa revisi
2.	$62,50\% \leq NA < 81,25\%$	Cukup Valid	Dapat digunakan namun perlu direvisi kecil
3.	$43,75\% \leq NA < 62,50\%$	Kurang Valid	Disarankan tidak dipergunakan karena perlu revisi besar.
4.	$25\% \leq NA < 43,75\%$	Tidak Valid	Tidak boleh dipergunakan

Sumber : Akbar (2015 : 78)

Berdasarkan kriteria, bahan ajar komik “Mengenal Jombang Bersama Cak Besut” memenuhi kriteria sangat valid untuk digunakan dalam pembelajaran.

2. Analisis Kepraktisan Bahan Ajar Komik

Mengukur tingkat kepraktisan bahan ajar komik dilihat dari apakah guru (dan pakar-pakar lainnya) mempertimbangkan bahwa materi mudah dan dapat digunakan oleh guru dan siswa. Kepraktisan bahan ajar komik “Mengenal Jombang Bersama Cak Besut” dinilai dari respon guru dan respon siswa setelah menggunakan bahan ajar komik. Hasil dari respon guru dan respon siswa kemudian dihitung untuk mencari persentase validasi kepraktisan (Vk). Pengambilan data respon guru dan respon siswa dilakukan pada uji coba terbatas saja, dikarenakan pada penelitian pengembangan ini tidak melakukan implementasi.



Sumber: Data Peneliti

Gambar 2 Diagram Hasil Validasi Kepraktisan

Diperoleh bahwa rata-rata validasi kepraktisan sebesar 94,44%. Hasil perhitungan presentasi kepraktisan kemudian dianalisis untuk mengetahui tingkat kepraktisan dari bahan ajar komik “Mengenal Jombang Bersama Cak Besut” dengan mengacu pada kriteria sebagai berikut.

Tabel 3.18 Kriteria Analisis Kepraktisan Bahan Ajar Komik

No.	Kriteria Validitas	Kriteria	Keterangan
1.	$81,25\% \leq NA \leq 100,00\%$	Sangat Praktis	Dapat digunakan tanpa revisi
2.	$62,50\% \leq NA < 81,25\%$	Cukup Praktis	Dapat digunakan namun perlu direvisi kecil
3.	$43,75\% \leq NA < 62,50\%$	Kurang Praktis	Disarankan tidak dipergunakan karena perlu revisi besar.
4.	$25\% \leq NA < 43,75\%$	Tidak Praktis	Tidak boleh dipergunakan

Sumber : Akbar (2015 : 78)

Berdasarkan kriteria, bahan ajar komik “Mengenal Jombang Bersama Cak Besut” memenuhi kriteria sangat praktis untuk digunakan dalam pembelajaran.

3. Analisis Keefektifan Bahan Ajar Komik

Keefektifan bahan ajar komik “Mengenal Jombang Bersama Cak Besut” dinilai dari lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran dan hasil belajar klasikal siswa. Saat melakukan penelitian sedang terjadi pandemi Covid 19. Kebijakan Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) Universitas Trunojoyo Madura terkait pengambilan data yaitu, silabus dan RPP hanya divalidasikan kepada ahli tanpa dilihat keterlaksanaan pembelajaran, namun untuk modul, bahan ajar, LKSnya tetap perlu diujicobakan kepada siswa. Sehingga peneliti tidak menggunakan observer dan tidak mendapatkan data dari lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran.

Tabel 3.19 Kriteria Analisis Keefektifan bahan ajar komik

No.	Kriteria Validitas	Kriteria	Keterangan
1.	$81,25\% \leq NA \leq 100,00\%$	Sangat Efektif	Dapat digunakan tanpa revisi
2.	$62,50\% \leq NA < 81,25\%$	Cukup Efektif	Dapat digunakan namun perlu direvisi kecil
3.	$43,75\% \leq NA < 62,50\%$	Kurang Efektif	Disarankan tidak dipergunakan karena perlu revisi besar.
4.	$25\% \leq NA < 43,75\%$	Tidak Efektif	Tidak boleh dipergunakan

Sumber : Akbar (2015 : 78)

Tes hasil belajar siswa diperoleh persentase ketuntasan belajar klasikal sebesar 100%. Hasil persentase tersebut kemudian disesuaikan dengan kriteria ketuntasan belajar klasikal.

Tabel 3 Kriteria Ketuntasan Belajar Klasikal

No	Kriteria Ketuntasan	Tingkat
1.	$85\% \leq KBK \leq 100\%$	Siswa secara klasikal memenuhi persentase ketuntasan belajar
2.	$KBK \leq 85\%$	Siswa secara klasikal tidak memenuhi persentase ketuntasan belajar

(Sumber:Depdikbud(dalam Trianto, 2012:241)

Hasil belajar siswa setelah menggunakan bahan ajar komik “Mengenal Jombang Bersama Cak Besut” tuntas secara klasikal yaitu $\geq 85\%$ siswa mencapai nilai KKM. Dapat disimpulkan pada penelitian pengembangan bahan ajar komik “Mengenal Jombang Bersama Cak Besut” hasil belajar siswa tuntas secara klasikal dengan persentase sebesar 100%. Bahan ajar komik “Mengenal Jombang Bersama Cak Besut” dapat dikatakan efektif apabila telah memenuhi indikator sebagai berikut.

1. Hasil lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran dikatakan efektif apabila menunjukkan kriteria cukup efektif.
2. Hasil belajar siswa dikatakan efektif apabila ketuntasan hasil belajar siswa secara klasikal menunjukkan persentase nilai sebesar $\geq 85\%$.

3. Bahan ajar komik “Mengenal Jombang Bersama Cak Besut” dinyatakan tidak memenuhi kriteria keefektifan apabila salah satu indikator pada poin 1 dan poin 2 tidak memenuhi syarat.

Kesimpulan

Bahan ajar komik “Mengenal Jombang Bersama Cak Besut” memperoleh persentase rata-rata validasi ahli sebesar 93,95%. Persentase tersebut memenuhi kriteria sangat valid. Persentase hasil validasi kepraktisan guru sebesar 96,67% dan persentase hasil validasi kepraktisan siswa sebesar 92,22%. Persentase rata-rata validasi kepraktisan sebesar 94,44% dan memenuhi kriteria sangat praktis. Bahan ajar komik “Mengenal Jombang Bersama Cak Besut” dinyatakan tidak memenuhi kriteria keefektifan karena keterbatasan penelitian yang disebabkan oleh pandemi Covid 19 sehingga tidak dapat mengambil data keterlaksanaan pembelajaran.

Daftar Pustaka

- Akbar, S. 2015. *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Arsyad, A. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Grafindo Persada.
- Dahar, R. W. 2017. *Teori-Teori Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Erlangga.
- Depdiknas. 2008. *Panduan Pengembangan Bahan Ajar*. Jakarta: Depdiknas
- Emzir. 2015. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Fajarini, U. 2014. Peran Kearifan Lokal dalam Pendidikan Karakter. *Jurnal Sosio Didaktika*. Vol 1. No.2
- Hapsoro, L. P. 2015. Identitas Moral: Rekonstruksi Identitas Keindonesiaan pada Era Globalisasi Budaya. *Jurnal Sosiologi*. Vol 20. No.2
- Khotimah, N. 2019. *Besutan Jombang*. Jombang: Mahasurya Pustaka.
- Mardiana, I. I. & Setyowati, D. 2017. Pengembangan Media Pembelajaran Madura untuk Meningkatkan Keterampilan Proses IPA Kelas V. *Widyagogik*. Vol 5. No.1
- Gumelar, M.S. 2011. *Comic Making Cara Membuat Komik*. Jakarta: Indeks.
- Mu'min, S. A. 2013. Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget. *Jurnal Al-Ta'dib*. Vol 6. No.1
- Mulyatiningsih, E. 2014. *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Niman, E. M. 2019. Kearifan Lokal dan Upaya Pelestarian Lingkungan Alam. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan Missio*. Vol 11. No.1
- Pramadi, I P. W. Y, dkk. 2013. Pengaruh Penggunaan Komik Berorientasi Kearifan Lokal Bali Terhadap Motivasi Belajar dan Pemahaman Konsep Fisika. *e-Jurnal Program Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha*. Vol 3. No.1
- Prastowo, A. (2015). *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Yogyakarta: Diva Press.
- Ranang A.S., dkk. 2010. *Animasi Kartun dari Analog Sampai Digital*. Jakarta: Indeks.
- Setyawan, A., Aznam, N., Hw, P., Citrawati, T., & Kusdianto, K. (2020). Effects of the Google Meet Assisted Method of Learning on Building Student Knowledge and Learning Outcomes. *Universal Journal of Educational Research*, 8(9), 3924-3936.

- Siddiq, M. D. dkk. 2008. *Pengembangan Bahan Pembelajaran SD*. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan Nasional.
- Siti N. F. 2019. "Pengembangan Media Komik MIX Language Berbasis Budaya Lokal Madura pada Mata Pelajaran IPA". *Skripsi*. Fakultas Pendidikan. Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Universitas Trunojoyo Madura. Bangkalan.
- Soedigdo, D. dkk. 2014. Elemen-Element Pendorong Kearifan Lokal pada Arsitektur Nusantara. *Jurnal Prespektif Arsitektur*. Vol 9. No.1.
- Sudjana & Rivai. 2015. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian & Pengembangan Research and Development*. Bandung: Alfabeta.
- Suyanto & Jihad. 2013. *Menjadi Guru Profesional*. Jakarta: Erlangga.
- Trianto. 2009. *Mendesain Model Pembelajaran Interaktif-Progresif: Konsep, Landasan, Impleentasi pada kurikulum tingkat satuan pendidikan (KTSP)*. Jakarta: Kencana.
- Yusuf, S. 2011. *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Zusnani, I. 2013. *Pendidikan Kepribadian Siswa SD*. Jakarta: Suka Buku.



© 2021 by the authors. Submitted for possible open access publication under the terms and conditions of the Creative Commons Attribution ShareAlike (CC BY SA) license (<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>).