# BAB II TINJAUANPUSTAKA

## Media Pembelajaran

## PengertianMediaPembelajaran

Arsyad (2011) menyebutkan media yang membawa pesan-pesan atau informasi yang bertujuan instruksional atau maksud-maksud pengajaran, maka media itu disebut media pembelajaran. Dalam suatu proses belajar mengajar, guru pastinya akan membutuhkan adanya suatu media dalam menyampaikan maksud dan isi pengajarannya. Suatu penggunaan media dalam proses belajar mengajar berfungsi untuk mempermudah siswa dalam membayangkan suatu benda yang bersifat konkrit. Karo-Karo, (2018) Media pembelajaran merupakan suatu alatatau sarana yang berbentu fisik dan didesain secara kusus untuk digunakansebagai perantara penyampaian bahan pelajaran dari guru kepada anak didik, sehingga terjalin komunikasi serta interaksi yang efektif dan efisien. Menurut Daryanto(2012), kata “media” berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata “medium” yang secara harfiah berarti “perantara atau pengantar”. Dengan demikian, media merupakan wahana penyalur informasi belajar atau penyalur pesan.

Media pembelajaran dapat membantu menyebarkan informasi. Sehingga menumbuhkan pikiran, perasaan, perhatian, dan minat mereka. Fadlan, M., & Melisa, A. (2023) mengungkapkan bahwa media pembelajaran yang diciptakan oleh guru harus lebih kreatif dan inovatif. Fadlan, M. (2023) Pembelajaran merupakan proses pembiasaan dan penguatan karakter yang didalamnya terdapat3 aspek yaitu kognitif, afektif dan psikomotorik. Dalam proses belajar mengajar kehadiran media mempunyai arti yang cukup penting. Karena dalam kegiatan tersebutketidakjelasanbahanyangdisampaikandapatdibantudengan

menghadirkan media sebagai perantara. Melihat pentingnya suatu media dalam proses belajar mengajar, guru harus mampu menentukan media apa yang harusdan dapat dipakai untuk suatu materi tertentu yang akan di berikan saat pelajaran berlangsung. Karena tidak semua media dapat di gunakan untuk berbagai materi. Selain itu, guru juga harus dapat melihat tingkat kemampuan siswanya dalam menerima suatu materi dengan suatu media.

Nurmairina (2022) mengatakan media pembelajaran sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran dengan adanya media dapat membantu tugas guru untuk menyampaikan pesan-pesan dari bahan pelajaran yang diberikan ke peserta didik. Selain itu Nurmairina (2022) mengungkapkan bahwa media pembelajaran dibutuhkan oleh guru untuk memfokuskan siswa dalam proses pembelajaran yang sedang berlangsung, sehingga dapat diterima dengan baik oleh siswa. Media merupakan komponen penting dalam aktivitas pembelajaran. Jika digunakan dengan semestinya komponen ini dapat menentukan kualitas penyampaian informasi dan pengetahuan kepada siswa. Ada beberapa definisi yang dikemukakan oleh sejumlah ahli pembelajaran. Salah satu dari definisi tersebut dikemukakan oleh Sudirman (2014) bahwa media pembelajaran adalah sesuatu yang dapat membawa informasi dan pesan dari pengirim atau sumber informasi kepada penerima atau learner. Contoh media pembelajaran yang sederhana adalah poster. Medium poster berisi informasi dan pengetahuan yang dapat dipelajarioleh orang yang melihatnya.

Berdasarkan uraian di atas dapat menyimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan kepada penerima pesan, karena tidak semua yang kita sampaikan hanya dengan lisan dapat diterima dan dipahami dengan makna yang samaoleh penerima pesan. Oleh karena itu, diperlukan perhatian pemilihan media yang tepat untuk materi dan karakteristik penerima pesan.

## FungsiMedia Pembelajaran

Kristanto,A.(2016).Informasidarisumber(guru)menujupenerima(siswa). Secara rinci, fungsi media pembelajaran adalah sebagai berikut:

1. FungsiEdukatif
   1. Memberikanpengaruhyangbernilaipendidikan
   2. Mendidiksiswadanmasyarakatuntukberfikir kritis
   3. Memberipengalamanbermakna
   4. Mengembangkandanmemperluascakrawala
   5. Memberikanfungsiotentikdalamberbagaibidangkehidupandankonsep yang sama
2. Fungsiekonomis
   1. Pencapaiantujuanpembelajarandapatdicapaisecaraefisien
   2. Pencapaianmateridapatmenekanpenggunaanbiayadanwaktu
3. Fungsisosial
   1. Memperluaspergaulanantarsiswa
   2. Mengembangkanpemahaman
   3. Mengembangkanpengalamandankecerdasanintrapersonalsiswa
4. Fungsibudaya
   1. Memberikanperubahandarisegikehidupan manusia
   2. Dalammewariskandanmeneruskanunsurbudayadanseniyangada dimasyarakat

## ManfaatMedia Pembelajaran

Kristanto, A. (2016) Secara umum manfaat media pembelajaran adalah memperlancar interaksi antara guru dengan siswa sehingga kegiatan pembelajaran lebih efektif dan efisien. Secararinci, manfaat media pembelajaran adalah sebagai berikut:

* + - 1. Menyaksikan benda yang ada atau peristiwa yang terjadi pada masa lampau. Dengan perantaraan gambar, foto, slide, film, video, atau media yang lain, siswa dapat memperoleh gambaran yang nyata tentang benda/peristiwa sejarah masa lampau.
      2. Mengamati benda/peristiwa yang sukar dikunjungi, baik karena jaraknya jauh, berbahaya, atau terlarang. Misalnya, kehidupan hewan berbahaya di hutan, keadaan dan kesibukan di pusat reaktor nuklir, melihat alamsemesta dan tata surya, dan sebagainya.
      3. Memperoleh gambaran yang jelas tentang benda/hal-hal yang sukar diamati secara langsung karena ukurannya yang tidak memungkinkan,baik karena terlalu besar atau terlalu kecil. Misalnya dengan perantaraan media gambar siswa dapat memperoleh gambaran yang jelas tentang monument-monumen, dengan video siswa memperoleh gambaran nyata tentang bakteri, amuba, dan sebagainya.
      4. Mendengarsuarayangsukarditangkapdengantelingasecaralangsung.

Misalnya,suaradetakjantungdansebagainya.

* + - 1. Mengamati dengan teliti binatang-binatang yang sukar diamati secara langsung karena sukar ditangkap. Dengan bantuan gambar, foto, *powerpoint*, dan video siswa dapat mengamati berbagai macam serangga, burung, kelelawar, dan sebagainya.
      2. Mengamatiperistiwa-peristiwayangjarangterjadiatauberbahayauntuk didekati.Dengan*powerpoint*,film,atauvideosiswadapatmengamati gerhana matahari/bulan, pelangi, gunung meletus, tsunami, dan sebagainya.
      3. Mengamatidenganjelasbenda-bendayangmudahrusak/sukardiawetkan.

Denganmenggunakanmodel/bendatiruansiswadapatmemperoleh

gambaran yang jelas tentang organ-organ tubuh manusia seperti jantung, paru-paru, alat pencernaan, dan sebagainya.

* + - 1. Dengan mudah membandingkan sesuatu. Dengan bantuan gambar, model atau foto siswa dapat dengan mudah membandingkan dua benda yang berbeda sifat ukuran, warna, dan sebagainya. Misal membandingkan ukuran, warna planet-planet, dan sebagainya.
      2. Dapatmelihatsecaracepatsuatuprosesyangberlangsungsecaralambat.

Dengan video, proses metamorphosis kepompong menjadi kupu-kupu, proses terjadinya hujan, proses perkembangan katak dari telur sampai menjadi katak dapat diamati hanya dalam waktu beberapa menit. Bunga dari kuncup sampai mekar yang berlangsung beberapa hari, dengan bantuan video dapat diamati hanya dalam beberapa detik.

* + - 1. Dapat melihat secara lambat gerakan-gerakan yang berlangsung secara cepat. Dengan bantuan video, siswa dapat mengamati dengan jelas teknik menendang bola, teknik melempar bola, yang disajikan secara lambat atau pada saat tertentu dihentikan.

## PrinsipMedia Pembelajaran

Kristanto, A. (2016) menyebutkan Agar media pembelajaran benar-benar digunakan untuk membelajarkan siswa, maka ada sejumlah prinsip yang harus diperhatikan, di antaranya:

* + - 1. Media yang akan digunakan oleh guru harus sesuai dan diarahkan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Media tidak digunakan sebagai alat hiburan, atau tidak semata-mata dimanfaatkan untuk mempermudah guru menyampaikan materi, akan tetapi benar-benar utuk membantu siswa belajar sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai.
      2. Mediayangakandigunakanharussesuaidenganmateripembelajaran.

Setiap materi pelajaran memiliki kekhasan tersendiri. Media yang akan digunakan harus sesuai dengan kompleksitas materi pembelajaran. Contohnya untuk membelajarkan siswa memahami proses terjadinyahujan, maka guru perlu mempersiapkan media video atau gambar yang menjelaskan proses tersebut.

* + - 1. Media pembelajaran harus sesuai dengan minat, kebutuhan, dan kondisi siswa. Siswa yang memiliki kemampuan mendengarkan yang kurang baik, akan sulit memahami pelajaran manakala digunakan media yang bersifat auditif. Demikian juga sebaliknya, siswa yang memiliki kemampuan penglihatan yang kurang akan sulit menangkap bahan pembelajaran yang disajikan melalui media visual. Setiap siswa memiliki kemampuan dan gaya yang berbeda. Guru perlu memperhatikan setiap kemampuan dan gaya tersebut.

## Jenis-jenisMediaPembelajaran

Arsyad (2011) membagi media pembelajaran berdasarkan perkembangan teknologi yang dibedakan menjadi empat kelompok yakni media visual, audio, audio-visual, dan multimedia. Pengelompokan media tersebut yakni sebagai berikut :

1. Mediavisualmerupakanmediayangmenggunakaninderapenglihatan,antara lain media cetak, prototipe, serta media realitas lingkungan sekitar.
2. Media audio merupakan jenis media dengan menggunakan indera pendengarannya, antara lain CD *player, radio,* dan *tape recorder*.
3. Mediaaudio-visualmerupakanragammediadenganmelibatkaninderapenglihatan dan pendengaran, antara lain televisi, film, dan video.
4. Mediamultimediamerupakanjenismediainteraktifyangberbasispersonal komputer dan teknologi informasi dan komunikasi.

## Komik

## PengertianKomik

Aeni & Yusupa (2018) mengungkapkan bahwa komik berasal dari bahasa Prancis “*comique*” yang merupakan kata sifat dan memiliki arti lucu atau menggelikan. Kata “*comique*” berasal dari bahasa Yunani yaitu komikos. Komik memiliki pengertian yang luas serta beragam. menurut Tresnawati dkk (2016), mengatakan bahawa komik merupakan media visual yang berisi suatu informasi, ide, pesan, yang dituangkan ke dalam gambar yang dibuat semenarik mungkin untuk dapat dipahami. komik adalah salah satu media komunikasi yang paling disukai dan menyediakan akses membaca pokok bagi jutaan orang. Komik merupakan sarana yang menarik untuk menyampaikan informasi karena mereka termasuk narasi serta bentuk-bentuk bergambar representasi. Narasi dan gambar memfasilitasi belajar, berkat skema bahwa individu memiliki dari kedua bahasa serta respon emosional yang sumber visual dan sastra membangkitkan.

Media komik digital merupakan bentuk media pembelajaran yang menggabungkan media gambar, teks, dan teknologi. Komik digital adalah komik yang berbentuk format digital berbasis elektronik yang tidak hanya menampilkan alur cerita saja, namun didalamnya dapat disisipkan seperti game, animasi, film atau aplikasi lainnya yang dapat mempermudah pembaca dalam mengikuti dan menikmati alur cerita. Menurut Dermawan dalam Zuhrowati, dkk. (2018) menyatakan bahwa komik merupakan sebuah cerita atau pengungkapan ide yang dituangkan dalam bentuk gambar. Dalam artian komik merupakan bentuk komunikasi visual yang memiliki kekuatan untuk menyampaikan informasi, ide yangdituangkandalambentukgambarmembuatceritanyamenjadimudahdiserap oleh siswa. Lestari (2016) mengungkapkan bahwa komik berperan sebagai media yangberfungsisebagaipenyampaianpesanatauinformasiilmiahdengancara

visualyangmenghibur.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa komikmerupakan perpaduan antara gambar dan teks yang memiliki kekuatan untuk menyampaikan isi materi agar mudah dimengerti dan mudah di serap oleh siswa. Konsep-konsep yang berubah abstrak dapat dituangkan dalam media visual bergambar menjadi konsep yang konkret dapat mudah dipahami oleh siswa.

## Jenis-JenisKomik

Feni, (2020) Secara sederhana, komik digital dibagi menjadi empat kategori berdasarkan aplikasi digitalnya yaitu :

1. *Digital Production*, mengacu pada proses berkarya dan produksi komik kini bisa dilakukan 100% on screen, dan tidak sekedar proses menipulasi dan olahan digital semata.
2. *DigitalForm*,mengacupadabentukkomik yangberbentukdigital,sehingga kini memiliki kemampuan yang tidak seperti kertas yang dibatasi ukuran format, sehingga bisa memiliki bentuk yang tidak terbatas.
3. *Digital Delivery*, mengacu pada metode penghantaran komik secara digital yang dalam bentuk paperless dan high mobility.
4. *DigitalConvergence*

Digital Convergence adalah pengembangan komik dalam tautan media lainnya yang juga berbasis digital, misalnya sebagai game, animasi, film, mobile content, dan sebagainya

Jenis-Jenis komik menurut kustandi (2020), bentuk komik sangat beragam, baik dari gaya penggambaran, cara penyampaian cerita, hingga bentuk komik. Berikut adalah jenis-jenis komik, yaitu:

* 1. Kartunyaitusebuahkomikberupatampilan,tujuankomikinibiasanya

mengandungunsurkritikan,sindiran,danhumor.

* 1. Komik potongan (*comic strip*) adalah penggalan-penggalan yang digabungkan menjadi satu bagian atau sebuah alur cerita pendek. Biasanya cerita dibuat tersambung atau dengan kata lain cerbung (cerita bersambung).
  2. Komik tahunan (*comic annual*), komik ini biasanya terbit setiap 1 bulan sekali, bahkan bisa juga 1 tahun sekali.
  3. Komik online (*web comic*), dalam hal publikasi komik juga ada yang memanfaatkan internet. Adanya media internet jangkauan pembaca bisa lebih luas daripada media cetak, dan biaya publikasinya relatif lebihmurah.
  4. Komik ringan(*comicsimple*)adalahkomikyangbiasanyadibuatdarihasil karya sendiri yang difotokopi dan dijilid sehingga menjadi sebuah komik.

Buku komik (*comic book*) adalah suatu cerita yang berisikan gambar- gambar, tulisan dan cerita yang dikemas dalam sebuah buku.

## KelebihanMedia Komik

Nur Khansah, N.N. (2021) mengatakan komik yang digunakan dalam pembelajaran memiliki beberapa kelebihan yakni:

1. Menarik perhatian siswa. Dengan adanya komik, siswa akan lebih tertarik dengan pelajaran. Materi yang ada dikemas ke dalam cerita bergambar yang dijelaskan dengan kalimat sederhana yang mampu dicerna siswa dengan mudah.
2. Memotivasi siswauntuk belajar.
3. Media pembelajaran yang menarik, membuat siswa termotivasi untuk belajar.Merekaakan memiliki rasauntuk terus belajarkarena tertrik dengan

komik tersebut.

1. Membangkitkan rasa ingin tahu siswa. Komik biasanya berisi cerita berseri, dimana setiap serinya cerita akan bersambung. Dengan demikian akan menimbulkan rasa ingin tahu siswa. Terutama ketika komik berisi cerita yang menuntut siswa untuk mencari tahu sesuatu seperti pada komik-komik detektif.

## KekuranganMediaKomik

Nur Khansah, N.N. (2021) Selain memliki kelebihan komikjuga memiliki beberap kekurangan dalam pembelajaran yakni:

* + - 1. Tidak semua orang bisa belajar efektif dengan gaya visual, karena setiap orang mempunyai gaya belajar masing-masing. Oleh karena itu komik tidak dapat selalu dijadikan media pembelajaran.
      2. Komik juga dapat membuat orang menjadi malas karena orang cenderung hanya ingin melihat gambar yang menarik menurut mereka saja, tidak memahami materi secara utuh. Bahkan enggan untuk membaca keseluruhan cerita sehingga daya serap siswa terhadap materi rendah.
      3. Banyak komik yang hanya terdapat cerita-cerita cinta yang tidak bemanfaat untuk kemajuan intelektualitas siswa.

## Komik DigitalBerbasisKearifan Lokal

Definisi media menurut Depdiknas yaitu media yang berasal dari bahasa Latin bentuk jamak dari “medium” yang secara harfia adalah pengantar ataukah penyambung. Makna umumnya yaitu segala sesuatu yang bisa menyalurkan sebuah informasi dari sumber informasi kepada yang akan merima informasi. Pengertian dari media pembelajaran yaitu bagian dari sumber belajar yang dipadukanantaraperangkatlunak(bahanbelajar)denganperangkatkeras(alat

belajar)untukmenyalurkaninformasiataupunsebagaisumberinformasi.Media

adalah alat yang mampu memberikan kemudahan kepada guru dalam mengajar serta dapat meningkatkan atensi siswa dalam belajar komik menyediakan cerita sederhana, mudah untuk ditangkap serta untuk dimegerti isinya sehingga lebih disukai oleh anak kecil atapun orang yang telah dewasa.

Media yang digunakan dalam penelitian ini adalah media komik digital. Media komik digital dikembangkan menggunakan proses penggambaran secara manual dengan komputer. Sudjana (2017) media komik merupakan suatu bentuk cerita yang mengungkapkan karakter dan memerankan suatu cerita dalam urutan yang erat dihubungkan dengan gambar untuk memberikan hiburan kepada para pembacanya. Media komik dikombinasikan dengan beberapa animasi bergerak yang didalamnya terkandung pesan-pesan dalam pembelajaran. Komik digital merupakan komik yang terdapat ilustrasi cerita yang mempunyai alur tertentu dalam format digital yang terdapat pada elektronik berperan sebagai media pembelajaran bagi siswa.

Kearifan lokal yang ada di Indonesia beranekaragam, diantaranyamemiliki nilai moral serta etik, terdapat pula norma-norma, berisi yang mengutamakan lingkungan harus dilestarikan. Kearifan lokal pada penelitian ini yaitu pada lingkungan Medan Amplas yaitu budaya melayu. Santosa, (2015) nilai tersebut telah menyatu pada masyarakat yang mendiami suatu wilayah dan menjadiacuandalamberinteraksidenganalamsertaberperilakuyangdapat

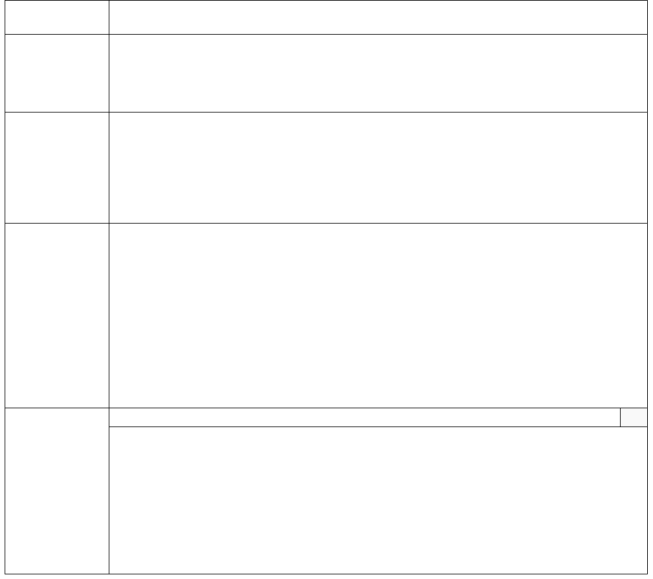
memberi pondasi yang kokoh bagi lingkungan hidup yang telah dikelolah, sampai pada hubungan antar alam dengan manusia, bisa jadi lebih berpatutan dan harmonis. Kearifanlokal datang mulai dari masyarakat, kemudian disebar dengan cara non-formal dan dipunyai secara beramai-ramai di masyarakat yang terkait, namun kemajuan teknologi moderen memicu terjadinya sebuah perkembangan kebudayaan, hal ini disebabkan oleh kehidupan yang bertabiat dinamis. Tetapi kearifan local juga dibudidayakan selama beberapa generasi danberdiamdidalamcarahidupmanusiayangbersangkutansebagaisaranauntuk

mempertahankankehidupannya.

Budayabangsa Indonesiaharustetapdilestarikan keberadaannya. Generasi muda sebagai penerus bangsa harus mengenal, mengetahui dan memahamibudaya sejak usia dini. Salah satu program yang dilakukan pemerintah dalam mengenalkan budaya kepada generasi muda yaitu dengan cara memasukkan kurikulum kebudayaan di dalam pelajaran di sekolah. Pendidikan dan kebudayaan adalah dua hal yang tidak dapat dipisahkan. Keduanya diperlukan dalam kehidupan manusia. Kebudayaan merupakan sarana bahkan jiwa dari suatu kelompok masyarat. Di Indonesia, kebudayaan telah tercermin dalam kehidupan bermasyarakat sejak zaman dahulu. Oleh sebab itu, kebudayaan yang menjadi ciri khas Indonesia tidak boleh hilang dimakan oleh waktu. Generasi muda wajib untuk melestarikan kebudayaan Indonesia yang kaya akan keragaman budaya ini tetap ada dengan kekhasan budayanya yang menarik perhatian dunia.

## BahasaIndonesia

**AnalisisCapaianPembelajaranBahasaIndonesia Per Elemen**



**Elemen Capaian Pembelajaran**

Peserta didik mampu menganalisis informasi berupa fakta, prosedur dengan mengidentifikasikan ciri objek dan urutan proses kejadian dan nilai-nilai dari berbagaijenisteksinformatifdanfiksiyangdisajikandalambentuklisan,teks

**Menyimak**

**Membaca dan Memirsa**

**Berbicara dan Mempresenta sikan**

**Menulis**

aural(teksyangdibacakandan/ataudidengar)danaudio.

tekssastra(prosadanpantun, puisi)dariteksdan/atau audiovisual.

dariteksdeskripsi,narasidaneksposisi,sertanilai-nilaiyangterkandungdalam

Peserta didik mampu membaca kata-kata dengan berbagai pola kombinasi huruf dengan fasih dan indah serta memahami informasi dan kosakata baru yang memiliki makna denotatif, literal, konotatif, dan kiasan untuk mengidentifikasi objek,fenomena,dankarakter.Pesertadidikmampumengidentifikasiidepokok

Peserta didik mampu menyampaikan informasi secara lisan untuk tujuanmenghibur dan meyakinkan mitra tutur sesuai kaidah dan konteks.

Menggunakan kosakata baru yang memiliki makna denotatif, konotatif, dan kiasan; pilihan kata yang tepat sesuai dengan norma budaya; menyampaikan informasi dengan fasih dan santun. Peserta didik menyampaikan perasaan berdasarkan fakta, imajinasi (dari diri sendiri dan orang lain) secara indah dan menarik dalam bentuk prosa dan puisi dengan penggunaan kosakata secarakreatif. Peserta didik mempresentasikan gagasan, hasil pengamatan, dan pengalaman dengan logis, sistematis, efektif, kreatif, dan kritis;mempresentasikan imajinasi secara kreatif.

Pesertadidikmampumenulisteks eksplanasi,laporan,daneksposisipersuasifdari gagasan, hasil pengamatan, pengalaman, dan imajinasi; menjelaskanhubungankausalitas, serta menuangkan hasil pengamatan untuk meyakinkan pembaca.Peserta didik mampu menggunakan kaidah kebahasaan dankesastraan untukmenulis teks sesuai dengan konteks dan norma budaya;menggunakan kosakatabaru yang memiliki makna denotatif, konotatif, dankiasan. Peserta didikmenyampaikanperasaanberdasarkanfakta,imajinasi(daridirisendiridanorang

lain)secaraindahdanmenarikdalambentukprosadan

puisidenganpenggunaan

kosakatasecarakreatif.

Capaianpembelajaran bahasaindonesiafaseckelas 5yaitu,

1. Pesertadidikmemilikikemampuanberbahasauntukberkomunikasidan bernalar sesuai dengan tujuan dan konteks sosial.
2. Peserta didik menunjukkan minat terhadap teks, mampu memahami, mengolah, dan menginterpretasi informasi dan pesan dari paparan lisan dan tulis tentang topik yang dikenali dalam teks narasi dan informatif.
3. Peserta didik mampu menanggapi dan mempresentasikan informasi yang dipaparkan, berpartis bahasa indonesia aktif dalam diskusi, menuliskan tanggapannya terhadap bacaan menggunakan pengalaman dan pengetahuannya, menulis teks untuk menyampaikan pengamatan dan pengalamannya dengan lebih terstruktur.
4. Peserta didik memiliki kebiasaan membaca untuk hiburan, menambah pengetahuan, dan keterampilan.

# PERTUNJUKANSOSIODRAMADONGENGISTANAMAIMUN

Instansi :UPTSD060925MedanAmplas Mata Pelajaran:Bahasa Indonesia

Fase/Kelas :C/5

Jenjang :SD/MI

**Materi**

**SosiodramadariDongengyangdibaca**

* 1. **TujuanPembelajaran**

3.7Melakukansosiodramadaridongengyangdibaca

## DeskripsiUmum

* + 1. Pesertadidiksecaraberkelompokmembacadongeng,berdiskusi untukmenentukanunsur-unsurintrinsikdongengdanmelakukan

sosiodrama dari dongeng. Kemudian, mengaitkan nilai-nilaiserta pesan dongeng pada kehidupan sosial sehari-hari.

* + 1. Peserta didik sudah memahami unsur-unsur intrinsik dongeng, membaca nyaring dongeng, dan berbicara dengan artikulasi dan intonasi yang tepat.

# TOPIKI

**ASYIKNYAMEMBACADONGENG**

## PembukadanAsesmenAwal

* 1. Peserta didik menyimak tujuan pembelajaran dan aktivitas yang akan dilakukan pada kegiatan pembelajaran hari ini.
  2. Gurubertanya kepadapeserta didiktentangjudul dongeng yangpernah dibaca. Kemudian, peserta didik mengungkapkan perasaannyaterhadap isi dongeng yang pernah dibacanya.
  3. Pesertadidikmengamatisampulbukudongengistanamaimun.

Kemudian menebak isi dongeng berdasarkan sampul bukudongeng.

* 1. Pesertadidikmenyimakgurumembacanyaringdongeng.
  2. Peserta didik bermain menyebutkan unsur-unsur intrinsik dongengyangditayangkan.Gurudapatmelakukannyadenganbermaintebak-tebakan karakter dan tokoh. Misalnya: Tokoh berkarakter pemarah, bijaksana, dsb.
  3. Pesertadidikmemilihtokohdongengyangditayangkan,kemudian

menirukan satu dialog pada dongeng tersebut dengan memperhatikan artikulasi, intonasi, ekspresi wajah, gestur tubuh yang paling diingat.

## MembuatKartuDongeng

* 1. Setiap kelompok berdiskusi menentukan unsur-unsur cerita dongeng yang dibacanya.Kemudianmenuliskannyadikartudongeng.
     1. Tokoh:Menuliskannama-namatokohdongeng.
     2. KarakterTokoh:Menuliskankaraktertokoh-tokohdongeng.
     3. Latar Dongeng : Menuliskan latar tempat, waktu, suasana yang terdapat pada dongeng.
     4. Konflik dan Solusi : Menuliskan konflik dan pemecahan masalah yang terjadi pada dongeng.
     5. Pesan / AmanahDongeng : Menyimpulkan pesan dan nilai-nilai dari dongeng. Kemudian mengaitkannya dengan kehidupan sehari- hari.
     6. Properti Dongeng : Mengidentifikasi properti yang akan digunakan untuk melakukansosiodrama dari dongeng yang dibaca.
  2. Setiap anggota memilih tokoh dongeng yang akan diperankan sesuai kriteria asesmen awal. Guru memfasilitasi peserta didik untuk memilih pemilihan tokoh.
  3. Guru membagi kelompok menjadi berpasangan. Setiap kelompok akan mempresentasikan Kartu Dongeng, kelompok lain memberikan tanggapan dan saran. Kemudian dilakukan bergantian.
  4. Setiap kelompok memperbaiki kartu dongeng dengan mempertimbangkan tanggapan dan saran dari kelompok lain. Setelah itu, memajangnya dipojok dongeng yang telah disiapkan guru.
  5. Peserta didik bersama-sama menemukan satu hal baru yang diperoleh dari pembelajaranhari ini.
  6. Pesertadidikmengekspresikanperasaannyasetelahpembelajaran

dengancara:

Senang :senyumdenganmemperlihatkangigibagianatasBiasa

:senyumtanpamemperlihatkangigi Tidak senang: cemberut

## MateriCeritaDongeng

Keragaman bahasa daerah yang dimiliki Indonesia tersebar di seluruh nusantara dari sabang sampai merauke. Bahasa daerah masih digunakan dalam kehidupan sehari-hari oleh masyarakat Indonesia. Meskipun demikian, penggunaan Bahasa Indonesia tidak boleh terlepas dari kehidupan sehari-hari. Hal ini menunjukkan pentingnya bahasa Indonesia sebagai bahasa pemersatu bangsa. Untuk berdialog dengan warga yang memiliki bahasa daerah berbeda, lazimnya menggunakan Bahasa Indonesiagunamemudahkandalamberkomunikasi. Bahasa Indonesia merupakan salah satu mata pelajaran yang penting dalam pendidikan. Sesuai dengan Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 24 Tahun 2009 Pasal

25 tentang Bendera, Bahasa, dan Lambang Negara serta Lagu Kebangsaan, menyatakan bahwa Bahasa Indonesia berfungsi sebagai jati diri bangsa, kebanggaan nasional, sarana pemersatu berbagai suku bangsa, sarana komunikasi antardaerah dan antarbudaya daerah. Hal ini menunjukkan betapa pentingnya Bahasa Indonesia untuk diajarkan kepada siswa. Sebagai sarana komunikasi, bahasa diajarkan mulai dari dini hingga di Perguruan Tinggi. Umumnya anak usia dini hingga anak sekolah dasar menyukai cerita fantasi berupa dongeng yang diceritakan oleh orang tua mereka maupun mendengarkan dari guru saat di sekolah.

Media komik digital cocok digunakan dalam pembelajaran mendongeng dikarenakan media komik disajikan secara praktis dengan beberapa gambar cerita yang menarik dan keterangan cerita yang singkat. Materi yang disajikan tidak hanya berupa cerita dongeng melainkan referensi cara mendongeng yang benar dari beberapa sumber terpercaya pada aplikasi youtube. Selain itu pada media komikdigital jugadisajikansoallatihan yangberupakuis berdasarkan judul cerita dongeng yang telah disajikan, sehingga siswa menjadi lebih tertarik dan antusias dalam pembelajaran mendongeng. Daryanto (2013) menjelaskan bahwa komik digital disajikan dengan visual yang kuat sehingga menarik perhatian, serta dapat meningkatkan kemampuan membaca dan menambah perbendaharaan kosa kata. Selain itu, komik yang berbentuk digital yaitu memiliki kemampuan borderless yang memiliki makna tidak dibatasi ukuran dan format, sehinggakomik digital mempunyai bentuk yang tidak terbatas, misalnya memanjang ke samping atau ke bawah, hingga berbentuk spiral. Media komik digital yang berbentuk data elektronik dapat disimpan dalam bentuk digit atau byte, dan bisa ditransfer ke dalam berbagai macam media penyimpanan. Media komik digital dinilai efektif dan efisien hal itu dikarenakan harga lebih murah, tahan lama, dapat bersifat interaktif, lebih dinamis, dan mudah diakses.

## MediaKomikDigitalBerbasisKearifanLokalMateri Cerita Dongeng

Pada penelitian ini saya akan mengembangkan media komik digital berbasis kearifan lokal materi cerita dongeng. Media komik yang akan dikembangkan berisi dongengberbasis kearifanlokalmelayu dilingkungan sekitar MedanAmplas.Penelitimemilihdongengmelayudikarenakanpersertadidik

akan mudah memahami materi pembelajaran jika dikaitkan atau berhubungan dengan lingkungan sekitarnya. Materi cerita dongengmelayu akan dikemas dalam bentuk media pembelajaran komik digital. Pembuatan media komik diawali dengan :

1. Pemilihanmateri yaituceritadongengmelayu.
2. KarakterpadakartunyaitusiswaSD
3. Pemilihanhurufpadatulisan yaitu*timesnewroman*,ukuranhurufyaitu14
4. Pemilihan warna template/*backgorund* yaitu warna kuning sesuai denganciri khas melayu
5. Pada*background*terdapatsisipangambaristanamaimunyangmerupakan

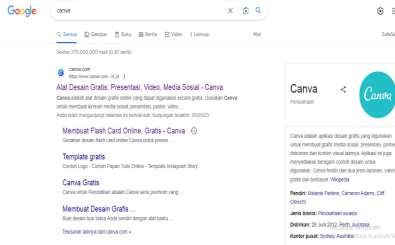
*icon*(cirikhas)budayamelayudikotamedan

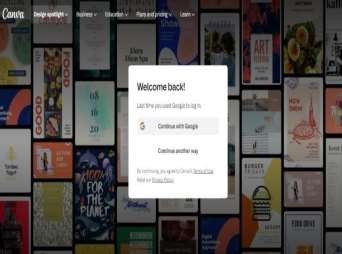
1. Buble yang digunakan pada media komik digital beragam bentuknya. Ada yang berbentuk bulat dan berbentuk persergi (kotak).

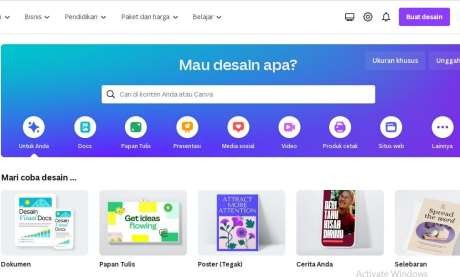
Media komik digital dapat memberikan pengalaman yang bermakna kepada peserta didik dan dapat meningkatkan minat baca siswa, karena komik dikemas semenarik mungkin sehingga dapat memotivasi siswa dalam membaca serta memotivasi siswa dalam belajar sehingga dapat memberikan efek pada hasil belajar siswa. Langkah – langkah pembuatan media komik yang akan dikembangkan sebagai berikut :

* 1. Kitaharusmemastikanbahwa*handphone*ataulaptopterkoneksiinternet
  2. DownloadaplikasiCanvapada*handphone*ataubisamenggunakan*web*

<https://www.canva.com/id_id/>



* 1. Setelah masuk ke canva peneliti login terlebih dahulu untuk mendaftar dengan menggunakan email.
  2. Setelah terdaftar akun canva pada halaman beranda kita banyak menemukan fitur projek-projek lainnya seperti kita bisa membuat vidio presentasi, vidio pembelajaran, poster-poster menarik dan lainnya. Tetapi pembahasan kali ini peneliti hanya berfokus pada pembuatan video komik pembelajaran, nah silakan klik menu seperti gambar dibawah.



* 1. Tambahkaninformasiyanginginandadesainketemplatedenganmenambakan warna/*backgorund*



* 1. Lalu,tambahkangambarseuaiyangdenganmateri yaitudongengmelayu yang sebelumnya sudah di unggah



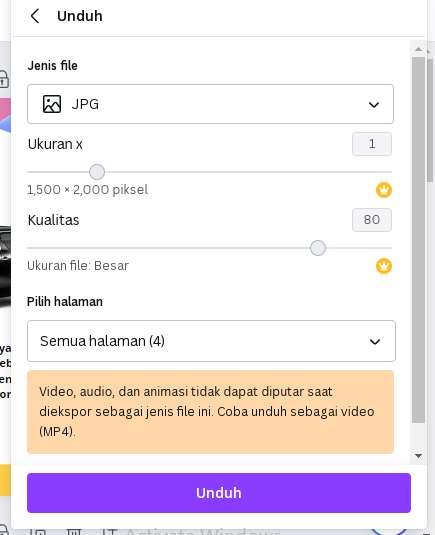
* 1. Selanjutnya media ditambahkan teks dan keterangan mengenai materi dongeng melayu. Dalam membuat komik kali ini peneliti menggunakan font/teks *times new roman* yang berukuran 14 dan buble balon berbentuk lingkaran.



* 1. Terakhir tambahkan karakter pada animasi pada komik pada kolomelemen



* 1. Stelahselesai,Unggahdalamformatapapun(JPEG,PNG,atauPDF)



|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **No.** | **Namapeneliti/**  **tahun** | **Judul** | **Hasil penelitian** | **Persamaan** | **Perbedaan** |
| 1. | Amini, Atahun | Pengembangan | Hasil kevalidan menunjukkan bahwa validasi ahli materi memperoleh nilai sebesar 90 dan validasi ahli media memperoleh nilai sebesar 96,25. Kepraktisan media menunjukkan hasil angket respon siswa memperoleh nilai sebesar 98 dan angket guru memperoleh nilai sebesar 90. Disimpulkan bahwa kevalidan media dan materi dapat dikatakan valid dan kepraktisan masuk kedalam kategori praktis. | Persamaan pada | Perbedaanpadapenelitian |
|  | 2021 | media komik | penelitian ini | iniadalahpenelitianyang |
|  |  | digital untuk | adalahsama-sama | dilakukan oleh Amini |
|  |  | meningkatkan | mengembangkan | menggunakan model |
|  |  | keterampilan | media komik | ADDIE1. tahapan |
|  |  | mendongengsiswa | digital untuk | analisis, desain, |
|  |  | kelas II sekolah | siswa sekolah | pengembangan, penelitian, |
|  |  | dasar. | dasar (SD). | dan evaluasi. sedangkan |
|  |  |  |  | penelitian yang peneliti |
|  |  |  |  | lakukan menggunakan |
|  |  |  |  | model4DdariThiagarajan |
|  |  |  |  | yaitu*Define*(Pendefinisian), |
|  |  |  |  | *Design* (Perancangan), |
|  |  |  |  | *Development*(Pengembangan) |
|  |  |  |  | dan *Dissemination* |
|  |  |  |  | (Penyebaran). |
| 2. | Ibrahimtahun | Media komik | HasilpenelitianinipadasiklusInilai | Persamaan pada | Perbedaan pada penelitian ini adalah penelitian yang dilakukan oleh Ibrahim Penelitian tindakan kelas (*class action reaserch*) sedangkan penelitian yang dilakukan oleh peneliti penelitan dan |
|  | 2023 | berbasiskearifan | rata-rata siswa adalah 56,67 dan | penelitian ini |
|  |  | lokal untuk | menjadi 84,33 pada siklus II. | adalahsama-sama |
|  |  | meningkatkan | KetuntasanbelajarliterasikelasIIISD | mengembangkan |
|  |  | literasi siswa | Inpres Kantisang Kecamatan | media komik |
|  |  | dalam | Tamalanrea Kota Makassar juga | digital untuk |
|  |  | pembelajaran | mengalamipeningkatan.PadasiklusI, | siswa sekolah |

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  | bahasaIndonesia  kelas III SD | dari 4 (22,2%) siswa mencapai  ketuntasanbelajar,sedangkanpada | dasar(SD). | pengembangan (*Research and development*) |
| inpres kantisang | siklusIIsebanyak16(88,9%)siswa |  |  |
| kecamatan | mencapai ketuntasan belajar dan |  |  |
| tamalanrea kota | ketuntasanbelajarklasikaltercapai. |  |  |
| makassar | BerdasarkanhasilpenelitiaKantisang |  |  |
|  | Kecamatan Tamalanrea Kota |  |  |
|  | MakassarmelaluipenggunaanMedia |  |  |
|  | Komikmengalami peningkatan. |  |  |

## KerangkaBerpikir

Berdasarkan latar belakang yang dikemukakan dibab 1, diperlukan adanya pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi pada pembelajaran bahasa Indonesia materi cerita dongeng di kelas V SD. Sehingga media dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran agar dapat mempermudah siswa untuk memahami materi dalam dan menambah pengetahuan siswa dalam kebudayaan yang ada di Indonesia.



Pengembangan media animasi komik digital berbasis kearifan lokal pembelajaranbahasaindonesiamatericeritadongengkelasVUPTSD060925 medan amplas

*Define*(Pendefinisian),*Design*(Perancangan),dan*Development*

(Pengembangan).*Dissemination*(penyebaran).

Penggunaanmediayangkurangbervariasipada pembelajaran bahasa indonesia materi cerita dongeng

Siswa butuh media pembelajaran yang berbasisteknologidantampilannyalebih menarik.

MenghasilkanPengembanganmediaanimasikomikdigitalberbasiskearifanlokal pembelajaran bahasa indonesia materi cerita dongeng kelas V UPT SD 060925 medan amplas

TelaahAhliMateri

TelaahAhliMedia

**Gambar2.1Kerangka Berpikir**