

**PENGEMBANGAN MEDIA KOMEDO UNTUK MENINGKATKAN
KEMAMPUAN SISWA DALAM MENCERITAKAN KEMBALI
ISI DONGENG DI KELAS III MI NURUL ISLAM
KUNIR LOR LUMAJANG**

SKRIPSI



**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ**

Oleh:

Alvi Syafa'atu Rosidah

NIM. 211101040006

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
2025**

**PENGEMBANGAN MEDIA KOMEDO UNTUK MENINGKATKAN
KEMAMPUAN SISWA DALAM MENCERITAKAN KEMBALI
ISI DONGENG DI KELAS III MI NURUL ISLAM
KUNIR LOR LUMAJANG**

SKRIPSI

Diajukan kepada Universitas Islam Negeri
Kiai Haji Achmad Siddiq Jember
untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh
gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Jurusan Pendidikan Islam dan Bahasa
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan



**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R**

Oleh:
Alvi Svafa'atu Rosidah
NIM. 211101040006

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
2025**

**PENGEMBANGAN MEDIA KOMEDO (KOTAK MENDONGENG)
UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN SISWA DALAM
MENCERITAKAN KEMBALI ISI DONGENG
DI KELAS III MI NURUL ISLAM
KUNIR LOR LUMAJANG**

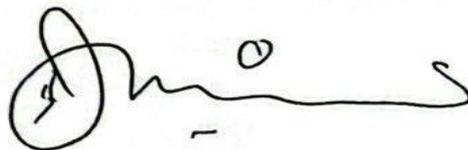
SKRIPSI

Diajukan kepada Universitas Islam Negeri
Kiai Haji Achmad Siddiq Jember
untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh
gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Jurusan Pendidikan Islam dan Bahasa
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
Alvi Svafaatu Rosidah
NIM: 211101040006

Disetujui Pembimbing



Dr. Hj. ST. Mislikhah, M. Ag
NIP.196806131994022001

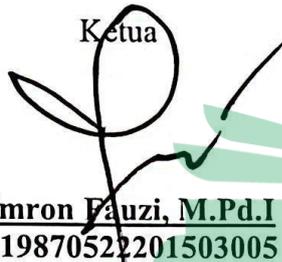
**PENGEMBANGAN MEDIA KOMEDO (KOTAK MENDONGENG)
UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN SISWA DALAM
MENCERITAKAN KEMBALI ISI DONGENG
DI KELAS III MI NURUL ISLAM
KUNIR LOR LUMAJANG**

SKRIPSI

telah diuji dan diterima untuk memenuhi salah satu
persyaratan Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Jurusan Pendidikan Islam dan Bahasa
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Hari: Kamis
Tanggal: 15 Mei 2025

Ketua


Dr. Imron Fauzi, M.Pd.I
NIP.19870522201503005

Sekretaris


Aminullah, S.Pd., M.Pd
NIP.19705272014111001

Anggota:

1. Dr. Hartono, M.Pd

2. Dr. Hj. ST. Mislikhah, M.Ag

Menyetujui,

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu
Keguruan



Dr. H. Abdul Mu'is, S.Ag., M.Si.
NIP. 197304242000031005

MOTTO

أَقْرَأْ بِأَسْمِ رَبِّكَ الَّذِي خَلَقَ ١ خَلَقَ الْإِنْسَانَ مِنْ عَلَقٍ ٢ أَقْرَأْ وَرَبُّكَ
الْأَكْرَمُ ٣ الَّذِي عَلَّمَ بِالْقَلَمِ ٤ عَلَّمَ الْإِنْسَانَ مَا لَمْ يَعْلَمْ ٥

Artinya: “Bacalah dengan (menyebut) nama Tuhanmu yang menciptakan, Dia telah menciptakan manusia dari segumpal darah. Bacalah, dan Tuhanmulah Yang Mahamulia. Yang mengajar (manusia) dengan pena. Dia mengajarkan manusia apa yang tidak diketahuinya”.*



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

* Departemen Agama RI, *Al-Hikmah Al-Qur'an dan Terjemahnya*, (Bandung: CV Penerbit Diponegoro, 2014). Hal 597.

PERSEMBAHAN

Alhamdulillah pada kesempatan yang istimewa ini dengan segala puji syukur kepada Allah SWT dan atas dukungan dan doa dari orang tercinta, akhirnya skripsi ini dapat di selesaikan dengan baik dan tepat waktu. Oleh karena itu, dengan rasa bangga dan bahagia saya ucapkan rasa syukur dan terima kasih kepada:

1. Allah SWT, karena hanya atas izin dan karunianya maka skripsi ini dapat di buat dan selesai pada waktunya.
2. Orang terhebat didunia, Ayahanda Abdul Jalal dan Orang tersabar didunia Ibunda Siti Zulaeha. Terimakasih sudah berjuang sampai sejauh ini, tidak berhenti penulis ucapkan syukur dikarenakan menjadi anak Ibu dan Ayah tercinta, selama menjalani hidup penulis tidak pernah merasakan iri dengan kasih sayang dan cinta yang orang lain berikan karena ibu dan ayah selalu berjuang untuk membahagiakan penulis sehingga penulis bisa termotivasi sehingga penulis mampu menyelesaikan studinya sampai sarjana.
3. Kakak tersayang, Fikri Candra Laksana. Terima kasih sudah ikut serta dalam proses penulis menempuh pendidikan selama ini, terima kasih atas semangat, doa, dan cinta yang selalu diberikan kepada penulis. Tumbuhlah menjadi versi paling hebat, Kakakku.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

KATA PENGANTAR



Puji syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT, karena atas rahmat dan karunia-Nya, perencanaan, dan pelaksanaan penyusunan skripsi dengan judul “Pengembangan Media Komedo Untuk Meningkatkan Kemampuan Siswa Dalam Menceritakan Kembali Isi Dongeng di Kelas III MI Nurul Islam Kunir Lor Lumajang”. yang disusun sebagai salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) di Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember dapat terselesaikan dengan lancar.

Kesuksesan ini dapat penulis peroleh karena dukungan banyak pihak. Oleh karena itu, penulis menyadari dan menyampaikan ucapan terimakasih yang sedalam-dalamnya kepada:

1. Bapak Prof. Dr. H. Hepni, S.Ag., M.M., CPEM selaku rektor UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember yang telah memberikan segala fasilitas yang membantu kelancaran dalam penyusunan skripsi ini.
2. Bapak Dr. Abd. Muis, S. Ag., M.Si. selaku dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember yang telah memberikan izin dan kesempatan kepada penulis untuk melakukan penelitian.
3. Bapak Dr. Nuruddin, M.Pd.I selaku Ketua Jurusan Pendidikan Islam dan Bahasa Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan.
4. Bapak Dr. Imron Fauzi, M.Pd.I selaku Dosen Pembimbing Akademik yang telah membimbing, memberi arahan, serta nasihat kepada penulis.

5. Ibu Dr. Hj. ST. Mislikhah, M.Ag selaku Dosen Pembimbing yang telah bersedia meluangkan waktu dan pikirannya untuk memberikan bimbingan, arahan, masukan, serta motivasi kepada penulis sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.
6. Prof. Dr. H. Mundir, M.Pd. selaku Dosen Pembimbing Akademik yang telah membimbing, memberi arahan, serta memberi nasihat, dan motivasi dalam menyelesaikan dalam tugas akhir ini.
7. Segenap keluarga besar MI Nurul Islam Kunir Lor Kabupaten Lumajang yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk dapat meneliti di lembaga tersebut.
8. Bapak Arji Ridwan, M.Pd selaku kepala sekolah MI Nurul Islam Kunir Lor Kabupaten Lumajang yang telah menerima, mengizinkan, dan memfasilitasi penulis untuk melakukan penelitian skripsi.
9. Ibu Mia Fitria Febiola selaku guru kelas III MI Nurul Islam Kunir Lor Kabupaten Lumajang, yang memberikan bantuan sehingga pengambilan data penelitian berjalan lancar.
10. Segenap bapak dan ibu dosen Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah yang telah memberikan ilmu yang bermanfaat.
11. Siswa-siswi kelas III MI Nurul Islam Kunir Lor Kabupaten Lumajang yang telah mengikuti proses penelitian dengan baik.
12. Semua yang ikut terlibat dalam penulisan skripsi ini yang penulis tidak dapat sebutkan satu persatu, semoga Allah selalu melindungi kalian dan dilancarkan segala urusan.

Akhirnya, semoga segala amal baik yang telah Bapak/Ibu berikan kepada penulis mendapat balasan yang baik dari Allah SWT. Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna, oleh karena itu penulis menerima segala kritik dan saran yang membangun guna menyempurnakan skripsi ini. Penulis berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi kita semua dan bagi perkembangan dunia pendidikan khususnya pendidikan guru madrasah ibtidaiyah.



Jember, 09 Mei 2025
Penulis,

Alvi Syafa'atu Rosidah
NIM. 211101040006

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

ABSTRAK

Alvi Syafa'atu Rosidah, 2025: Pengembangan Media Komedo Untuk Meningkatkan Kemampuan Siswa Dalam Menceritakan Kembali Isi Dongeng di Kelas III MI Nurul Islam Kunir Lor Lumajang

Kata Kunci: Pengembangan Media Pembelajaran, *Komedo*, Cerita Dongeng.

Di era Generasi Alpha ini, guru harus bisa menciptakan karya hebat yang membuat peserta didik tertarik dan antusias dalam pembelajaran. Guru di MI Nurul Islam Kunir Lor Lumajang hanya mengandalkan penggunaan buku teks serta LKS saja, membuat sebagian siswa bosan dan jenuh dengan penyampaian materi yang masih monoton. Maka dari itu sekolah MI Nurul Islam Kunir Lor Lumajang memerlukan dikembangkannya media pembelajaran yang interaktif kemudian dikembangkan untuk membantu proses pembelajaran yang lebih inovatif dan merangsang semangat belajar siswa agar efektif.

Penelitian pengembangan ini bertujuan untuk: 1) mendeskripsikan media pembelajaran *Komedo* pada mata pelajaran bahasa indonesia Untuk Meningkatkan Kemampuan Siswa Dalam Menceritakan Kembali Isi Dongeng di Kelas III MI Nurul Islam Kunir Lor Lumajang, 2) mengetahui validitas pengembangan media pembelajaran *Komedo* pada mata pelajaran bahasa indonesia untuk meningkatkan Meningkatkan Kemampuan Siswa Dalam Menceritakan Kembali Isi Dongeng di Kelas III MI Nurul Islam Kunir Lor Lumajang, 3) mengetahui pengembangan media pembelajaran *Komedo* pada mata pelajaran bahasa indonesia untuk meningkatkan Meningkatkan Kemampuan Siswa Dalam Menceritakan Kembali Isi Dongeng di Kelas III MI Nurul Islam Kunir Lor Lumajang.

Metode penelitian ini menggunakan penelitian dan pengembangan (Research and Development) dengan model ADDIE yaitu Analyze (analisis), Design (desain), Development (pengembangan), Implementation (implementasi), dan Evaluation (evaluasi). Subjek dari penelitian ini merupakan angket penilaian yang dilakukan oleh validator ahli (media, materi dan pembelajaran) dengan menggunakan angket validasi, serta angket respon siswa terhadap media pembelajaran *Komedo*.

Menurut hasil penelitian dan pengembangan ini memperoleh presentase dari ahli diantaranya: 1) ahli media sebesar 90,0%, 2) ahli materi sebesar 91,25%, 3) ahli pembelajaran sebesar 89,09 %, 4) dan presentase nilai efektivitas oleh hasil pretest dan post-test siswa sebesar 96%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media *Komedo* yang dikembangkan dapat dikategorikan sangat valid sebagai media pembelajaran.

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMBUT.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
PENGESAHAN TIM PENGUJI	iii
MOTTO	iv
PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR.....	vi
ABSTRAK	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
BAB I.....	1
PENDAHULUAN.....	1
A. Latar belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	9
C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan	9
D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan	10
E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan.....	10
F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan.....	12
G. Definisi Istilah.....	14
H. Spesifikasi Produk yang dihasilkan	16

BAB II	18
KAJIAN PUSTAKA	18
A. Penelitian Terdahulu	18
B. Kajian Teori	24
BAB III.....	35
METODE PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN	35
A. Metode Penelitian dan Pengembangan.....	35
B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan.....	37
C. Uji Coba Produk	41
D. Teknik Analisis Data	49
BAB IV	55
HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN.....	55
A. Profil MI Nurul Islam Kunir Lor Lumajang.....	55
B. Penyajian Data Uji Coba	58
C. Revisi Produk	83
BAB V.....	88
KAJIAN DAN SARAN.....	88
A. Kajian Produk Yang Telah direvisi	88
B. Saran Pemanfaatan, Diseminasi, dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut.....	91
DAFTAR PUSTAKA	93
LAMPIRAN.....	95

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Persamaan dan Perbedaan	22
Tabel 3.1 Instrumen Lembar Validasi Ahli Materi	45
Tabel 3.2 Instrumen Lembar Validasi Ahli Media	46
Tabel 3.3 Instrumen Lembar Validasi Ahli Pembelajaran.....	47
Tabel 3.4 Lembar Angket Peserta Didik.....	48
Tabel 3.5 Penilaian Validasi Ahli	50
Tabel 3.6 Kriteria Kevalidan Media.....	51
Tabel 3.7 Skor Penilaian Respon Peserta Didik	52
Tabel 3.8 Kriteria Presentase Respon Peserta Didik.....	53
Tabel 3.9 Rumus NGain-Score	53
Tabel 3.10 Pembagian Score NGain	53
Tabel 4.1 Profil Kependidikan MI Nurul Islam Kunir Lor Lumajang.....	56
Tabel 4.2 Data Nama Peserta Didik Kelas III.....	58
Tabel 4.3 Hasil Validasi Ahli Media.....	66
Tabel 4.4 Hasil Validasi Ahli Materi	68
Tabel 4.5 Hasil Validasi Ahli Pembelajaran.....	69
Tabel 4.6 Hasil Analisis Validator	71
Tabel 4.7 Hasil Pretest Peserta Didik.....	76
Tabel 4.8 Hasil Postest Peserta Didik	77
Tabel 4.9 Analisis Data Menggunakan NGain-Score	79
Tabel 4.10 Descriptive Statistica.....	81
Tabel 4.11 Uji Respon Peserta Didik Kelas IV.....	82

DAFTAR GAMBAR

Gambar 4.1 Desain Media <i>Komedo</i>	63
Gambar 4.2 Desain Materi Media <i>Komedo</i>	63
Gambar 4.3 Hasil Media <i>Komedo</i>	65
Gambar 4.4 Penggunaan Media <i>Komedo</i>	75
Gambar 4.5 Peserta Didik Aktif Dalam Pembelajaran	76
Gambar 4.6 Media <i>Komedo</i> Sebelum direvisi.....	84
Gambar 4.7 Media <i>Komedo</i> Setelah direvisi	85
Gambar 4.8 Desain Font Sebelum direvisi	85
Gambar 4.9 Desain Font Sesudah direvisi	86
Gambar 4.10 Gambar Kancil dan Font Sebelum direvisi	86
Gambar 4.11 ambar Kancil dan Font sesudah direvisi	87



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah kunci utama kemajuan suatu bangsa. Untuk mencapai tujuan mencerdaskan bangsa, kualitas pendidikan harus terus ditingkatkan. Artinya, sistem pendidikan nasional perlu dikembangkan secara terus-menerus agar sesuai dengan kebutuhan zaman yang terus berkembang. Tujuan dari upaya peningkatan ini adalah untuk membuat pendidikan di Indonesia menjadi lebih baik. Peningkatan kualitas pendidikan sangat penting untuk kemajuan bangsa di segala bidang dan untuk menjadikan kehidupan negara lebih bijaksana.¹

Sistem pendidikan nasional perlu terus berkembang untuk memenuhi tuntutan tren lokal, nasional, dan internasional. Pendidikan berfungsi sebagai alat untuk perolehan pengetahuan dan pengembangan potensi pribadi. Diharapkan bahwa sumber daya manusia yang cerdas dan toleran dapat dihasilkan melalui pendidikan yang bermutu tinggi. Di zaman sekarang, di mana teknologi dan pengetahuan berkembang sangat cepat, pendidikan harus mampu menjawab tantangan masa depan dengan mempersiapkan peserta didik menghadapi berbagai perubahan yang akan datang.

Prasyarat utama untuk mencapai negara yang maju, modern, dan makmur adalah konektivitas ke depan, khususnya pendidikan berkualitas tinggi. Sejarah pendidikan dan pembangunan nasional menunjukkan bahwa

¹ Abd Rahman et al., "Pengertian Pendidikan, Ilmu Pendidikan Dan Unsur-Unsur Pendidikan," *Al Urwatul Wutsqa: Kajian Pendidikan Islam* 2, no. 1 (2022): 1–8.

negara-negara maju, kontemporer, kaya, dan sukses secara konsisten memiliki sistem pendidikan berkualitas tinggi. Memiliki guru yang baik sangat penting untuk menyediakan pendidikan berkualitas tinggi. Guru dengan integritas dan profesionalisme yang tinggi dianggap berkualitas tinggi.

Guru profesional harus mematuhi kode etik profesinya serta mampu beradaptasi dengan perubahan zaman, pembaruan, kemajuan teknologi dan ilmu pengetahuan yang terus berkembang untuk memenuhi kebutuhan masyarakat. Dalam hal ini, guru memiliki peran penting untuk menyesuaikan proses pembelajaran dengan perkembangan zaman untuk terus meningkatkan pengetahuan dan wawasan mereka agar materi yang diajarkan kepada siswa relevan dengan kebutuhan masyarakat, perkembangan zaman, serta pendidikan yang berkualitas dapat membentuk generasi yang siap menghadapi masa depan dan memenuhi kebutuhan serta harapan masyarakat.²

Dalam era globalisasi saat ini, Indonesia terus berupaya membangun dan meningkatkan pendidikan untuk menciptakan berbagai macam karakter manusia yang cerdas dan berkualitas. yang menjadi prioritas utama. Pendidikan sendiri tidak dapat dipisahkan dari proses pembelajaran, di mana kita belajar melalui berbagai cara melakukan aktivitas belajar seperti mengamati, membaca, dan mencoba, pendidikan dapat membantu meningkatkan kualitas sumber daya manusia Indonesia.³

Pentingnya menuntut ilmu bagi seorang Muslim, dikarenakan orang yang berilmu akan mendapat banyak hal positif di dalam kehidupan dunia

² Fauzi, Imron. *Etika Profesi Keguruan*. Jember: IAIN Jember Press, 2018, hal 3

³ Rahman et al. Kebijakan Merdeka “Belajar Sebagai Strategi Peningkatan Mutu Pendidikan”. *Jurnal Tawadhu*, 4(1).

maupun akhirat. Dijelaskan dalam Al Qur'an surat Al Mujadalah ayat 11, yaitu sebagai berikut:

يَتَأْتِيَا الَّذِينَ ءَامَنُوا إِذَا قِيلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوا فِي الْمَجَالِسِ فَافْسَحُوا يَفْسَحِ اللَّهُ لَكُمْ وَإِذَا قِيلَ أُنْشُرُوا فَأَنْشُرُوا يَرْفَعِ اللَّهُ الَّذِينَ ءَامَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ

Artinya: *Bagi orang-orang yang beriman, jika diminta untuk memberi ruang, maka lakukanlah. Allah akan memberi ruang dan kesempatan untukmu. Jika diminta untuk berusaha, maka berusahalah. Allah akan meninggikan derajat orang-orang yang beriman dan berilmu. Allah Maha Mengetahui segala perbuatanmu.*

Ilmu pengetahuan memiliki peran penting dalam Islam. Menurut pandangan Islam, mencari ilmu adalah kewajiban bagi setiap muslim karena ilmu membantu manusia memahami kebenaran dan hakikat kehidupan. Dengan ilmu, kita dapat memperoleh kepastian dan memahami batasan-batasan dalam berbagai aspek kehidupan. Oleh karena itu, ilmu pengetahuan sangat dihargai dan dianggap sebagai kebutuhan pokok dalam Islam.

Ilmu pengetahuan bukan hanya sekadar mengetahui sesuatu, tetapi juga melibatkan pengumpulan pengetahuan yang sistematis dan terstruktur berdasarkan teori-teori yang telah disepakati. Ilmu pengetahuan juga dapat diuji dan dibuktikan melalui metode yang telah diakui dalam bidang tertentu. Pada dasarnya, ilmu pengetahuan lahir dari upaya manusia untuk memahami dan mengembangkan pengetahuan yang telah mereka miliki melalui proses berpikir yang lebih mendalam. Ilmu pengetahuan bukan hanya sekadar mengetahui sesuatu, tetapi juga melibatkan pengumpulan pengetahuan yang

sistematis dan terstruktur berdasarkan teori-teori yang telah disepakati.⁴

Ilmu pengetahuan juga dapat diuji dan dibuktikan melalui metode yang telah diakui dalam bidang tertentu. Pada dasarnya, ilmu pengetahuan lahir dari upaya manusia untuk memahami dan mengembangkan pengetahuan yang telah mereka miliki melalui proses berpikir yang lebih mendalam. Belajar adalah proses di mana seseorang mengalami perubahan perilaku secara aktif. Ini melibatkan reaksi terhadap berbagai situasi di sekitar individu dan diarahkan untuk mencapai tujuan tertentu. Proses ini mencakup pengalaman yang beragam, serta melibatkan pengamatan dan pemahaman terhadap hal-hal yang dipelajari.

Dalam konteks pembelajaran, pengajar yang akan menciptakan lingkungan yang mendukung sehingga peserta didik dapat menunjukkan perilaku aktif dan kreatif. Faktanya, siswa dapat mengikuti proses pembelajaran dengan cara yang optimal, sehingga tujuan pendidikan dapat dilakukan dengan benar dan benar. Kualitas hubungan antara keduanya sangat dipengaruhi oleh cara guru mengajar dan cara siswa belajar. Hubungan yang baik ini akan memengaruhi seberapa besar siswa mau terlibat dalam kegiatan pembelajaran. Jika ada hubungan positif antara siswa dan guru, Dengan adanya dukungan yang baik, kegiatan pembelajaran akan berjalan lancar dan bermanfaat bagi peserta. Media yang dihasilkan juga akan berkualitas karena pelajar merasa nyaman dan didukung dengan baik oleh pengajar.

Ketika peneliti dan peserta didik bekerja sama dengan baik, maka

⁴ KHANZA JASMINE, ” *Penambahan Natrium Benzoat Dan Kalium Sorbat (Antiinversi) Dan Kecepatan Pengadukan Sebagai Upaya Penghambatan Reaksi Inversi Pada Nira Tebu* 02, no. November (2014).

kegiatan pembelajaran akan berjalan efektif. Interaksi yang positif antara peserta didik dan guru membuat proses pembelajaran lebih bermanfaat. Kualitas pengalaman pembelajaran ini sangat mempengaruhi hasil belajar siswa. Maka dari itu, penting bagi pendidik untuk menciptakan lingkungan belajar yang nyaman dan positif agar siswa merasa terlibat dan bisa mencapai hasil yang terbaik.⁵

Proses belajar adalah upaya yang dirancang untuk membuat siswa merasa senang dan bersemangat belajar. Guru berusaha menggunakan semua sumber daya dan strategi untuk mencapai tujuan ini. Motivasi siswa sangat penting dalam proses belajar, dan motivasi ini dapat berbeda-beda tingkat dan jenisnya. Mencapai tujuan pembelajaran tidaklah mudah dan membutuhkan kerja sama serta tekad yang kuat dari semua pihak untuk mencapai visi dan tujuan yang sama. Dengan demikian, dapat membuat suasana belajar yang efektif agar hasil yang diinginkan bisa tercapai.⁶

Pengajar memiliki peran penting dalam menentukan keberhasilan dan kualitas pendidikan. Mereka bertanggung jawab untuk mengimplementasikan kurikulum dan menyampaikan nilai-nilai yang terkandung di dalamnya kepada siswa melalui proses pembelajaran. Guru berperan sebagai penerjemah kurikulum di kelas, sehingga mereka harus mampu membuat kurikulum tersebut menjadi nyata dan berdampak bagi siswa. Dengan demikian, guru memiliki pengaruh yang besar dalam membentuk pengalaman

⁵ Fauzi, Imron. *Etika Profesi Keguruan*. Jember: IAIN Jember Press, 2018. : 80

⁶ Biasri Suarim and Neviyarni Neviyarni, "Hakikat Belajar Konsep Pada Peserta Didik," *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan* 3, no. 1 (2021): 75–83, <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i1.214>.

belajar siswa.⁷

Tujuan pendidikan nasional di Indonesia terdapat dalam Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, khususnya pada Bab II Pasal 3 yang berbunyi: “Pendidikan nasional di Indonesia bertujuan untuk membentuk siswa menjadi manusia yang baik, beriman, dan bertanggung jawab. Dengan pendidikan, siswa diharapkan dapat mengembangkan potensi dirinya untuk menjadi pribadi yang lebih baik dan berguna bagi masyarakat. Dengan demikian, pendidikan nasional diharapkan dapat membentuk masyarakat yang cerdas, beradab, dan bermartabat”.⁸

Pendidikan memiliki peran penting dalam meningkatkan kualitas Kehidupan berbangsa, pembentukan kecerdasan warga negara, pembentukan karakter. Salah satu cara untuk mencapai tujuan tersebut adalah dengan mengukur tempat kegiatan pembelajaran yang bertujuan untuk menyebarkan informasi dan pengetahuan kepada kita. Orang Indonesia menempati tempat yang masih asli dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan kompetensi linguistik dan kognitif tingkat tinggi. Hubungan antara guru dan siswa sangat penting untuk keberhasilan proses pembelajaran. Dengan kata lain, kualitas interaksi ini dapat menentukan seberapa efektif pembelajaran berlangsung.

Pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar bertujuan untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam berkomunikasi secara efektif melalui

⁷ Donni Juni Priansa, *Kinerja dan Profesionalisme Guru*, (Bandung:Alfabeta, 2014), 79

⁸ CME-RJ, “Nomor 18 Tahun 2003 Tentang Pesantren,” *Intoxicacion As Frecuentes Y Sus Principales Factores Influyentes En Niños Atendidos En El Servicio De Pediatria Del Hospital Provincial General Docente Riobamba Periodo Enero-Agosto Del 2013* 1, no. 006344 (2003): 80.

empat keterampilan berbahasa, yaitu menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Guru perlu menciptakan lingkungan belajar yang nyaman dan mendukung agar siswa dapat menguasai keterampilan tersebut dengan baik. Siswa dianggap menguasai kompetensi jika mampu menceritakan kembali isi dongeng dengan kalimatnya sendiri.

Berdasarkan observasi pada hari Senin, 09 September 2024 pukul 09.00 WIB di kelas III MI Nurul Islam Kunir Lor Lumajang, siswa kurang bersemangat dan tidak aktif dalam proses belajar. Banyak siswa yang tidak mendengarkan penjelasan guru karena guru hanya menggunakan metode ceramah tanpa media pembelajaran yang menarik. Guru membahas cara melakukan pembelajaran yang efektif untuk menarik perhatian siswa. Hasil diskusi menunjukkan bahwa fasilitas dan infrastruktur yang ada belum memadai untuk mendukung proses belajar, terutama untuk materi bahasa Indonesia tentang dongeng. Jika fasilitasnya memadai, proses belajar akan lebih efektif dan efisien bagi siswa.

Guru biasanya hanya membacakan dongeng, meminta siswa membacakan di depan kelas, atau meminta mereka membaca dalam hati. Siswa kelas III di MI Nurul Islam Kunir Lor Lumajang lebih menyukai belajar dengan cara visual dan media yang nyata. Berdasarkan karakteristik siswa pada usia 7-11 tahun yang masih membutuhkan pembelajaran konkret, peneliti menawarkan solusi menggunakan media komik edukatif *Komedo* untuk membuat pembelajaran lebih menarik dan efektif. Media *Komedo* adalah jenis media visual tiga dimensi yang dapat dilihat dan dipegang langsung oleh siswa.

Dalam pembelajaran bahasa Indonesia tentang menceritakan isi dongeng, guru dapat menggunakan media ini untuk memeragakan tokoh-tokoh dalam cerita.

Dengan menggunakan media pembelajaran yang tepat, proses belajar mengajar menjadi lebih menyenangkan dan membantu siswa memahami materi dengan lebih mudah. Salah satu contoh media yang efektif adalah media tiga dimensi, yang dapat dilihat dari berbagai arah dan memiliki ukuran yang nyata seperti panjang, lebar, dan tinggi. Media ini dapat membuat siswa lebih serius dan aktif dalam belajar. Dalam konteks pembelajaran bahasa Indonesia, penggunaan media seperti benda tiga dimensi dapat membuat siswa lebih terlibat dalam proses belajar. Mereka dapat lebih mudah memahami unsur-unsur cerita dan materi lainnya dengan bantuan media yang menarik dan interaktif. Dengan demikian, siswa akan lebih bersemangat dan aktif dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar.

Penelitian ini mengangkat tema pemanfaatan media pembelajaran, khususnya pada materi Bahasa Indonesia tentang Kancil dan Gajah main air dan juga lomba lari. Untuk mengembangkan media pembelajar, peneliti menggunakan media *Komedo* yaitu kotak mendongeng yang terbuat dari bahan dasar hardboard yang dihiasi binatang-binatang kecil serta ada banner yang berisi cerita dongeng didalam kotak tersebut, peneliti tertarik menggunakan media ini dikarenakan lebih mudah dan efisien untuk dipraktekkan. Penelitian ini bertujuan untuk menguji apakah media *Komedo* dapat meningkatkan kemampuan siswa kelas III dalam bercerita, khususnya dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas maka dapat dirumuskan masalah sebagaimana berikut:

1. Bagaimana Mengembangkan Media *Komedo* Untuk Meningkatkan Kemampuan Siswa Dalam Menceritakan Kembali Isi Dongeng di Kelas III MI Nurul Islam Kunir Lor Lumajang?
2. Bagaimana Validitas Pengembangan Media *Komedo* Untuk Meningkatkan Kemampuan Siswa Dalam Menceritakan Kembali Isi Dongeng di Kelas III MI Nurul Islam Kunir Lor Lumajang?
3. Bagaimana Efektifitas Pengembangan Media *Komedo* Untuk Meningkatkan Kemampuan Siswa Dalam Menceritakan Kembali Isi Dongeng di Kelas III MI Nurul Islam Kunir Lor Lumajang?

C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mengembangkan Media *Komedo* dalam Meningkatkan Kemampuan Siswa untuk Menceritakan Kembali Isi Dongeng di Kelas III MI Nurul Islam Kunir Lor Lumajang.
2. Untuk mengetahui Validitas dan Efektifitas media *Komedo* dalam Meningkatkan Kemampuan Siswa untuk Menceritakan Kembali Isi Dongeng di Kelas III MI Nurul Islam Kunir Lor Lumajang.
3. Untuk mengetahui Efektifitas media *Komedo* dalam Meningkatkan Kemampuan Siswa untuk Menceritakan Kembali Isi Dongeng di Kelas III MI Nurul Islam Kunir Lor Lumajang.

D. Spesifikasi Produk yang diharapkan

Spesifikasi Media yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah:

1. Media *Komedo* dikembangkan dengan berbasis Kurikulum Merdeka dengan Capaian Pembelajaran: Peserta didik dapat menceritakan kembali isi dongeng dengan suara yang jelas serta menyimpulkan nilai moral yang terkandung dalam dongeng.
2. Media *Komedo* ini didesain dengan menginternalisasikan nilai moral yang bisa diterapkan dalam kehidupan sehari-hari, nilai moral yang bisa didapatkan dari dongeng sikancil dan gajah ialah pentingnya kerjasama sesama teman dan ketika ingin juara maka diperlukan kerja keras serta usaha.
3. Media yang dikembangkan ini berupa Kotak Mendongeng dengan bahan dasar hardboard yang berukuran panjang 35cm dan lebar 40cm dan dihiasi taman mini yang terbuat dari rumput sintetis dan serta pohon kecil yang berwarna hijau.
4. Media *Komedo* berisi banner yang menceritakan dongeng sikancil dan gajah yang dimasukkan kedalam kotak dongeng tersebut.
5. Media *Komedo* diberi putaran berupa besi kecil disebelah kanan atas dan kiri atas serta bawah besi sehingga banner didalam kotak mendongeng bisa diputar.

E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan

Penelitian tentang pengembangan Media *Komedo* ini diharapkan dapat memberikan manfaat yang signifikan, baik secara teoritis maupun

praktis, terutama dalam meningkatkan kemampuan siswa kelas III MI Nurul Islam Kunir Lor Lumajang dalam menceritakan kembali isi dongeng. Manfaat ini dapat berupa pengetahuan baru tentang efektivitas media pembelajaran atau strategi pembelajaran yang lebih baik untuk meningkatkan kemampuan siswa.

1. Bagi Peneliti

Menambahkan wawasan atau pengetahuan serta memperluas informasi dalam mengembangkan media pembelajaran, sehingga tercipta media pembelajaran Kotak Mendongeng yang disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik.

2. Bagi Guru

Guru dapat menggunakan sebagai alternatif media pembelajaran yang menarik serta bermanfaat bagi kegiatan proses pembelajaran dan bisa memudahkan guru dalam penyampaian materi khususnya penjumlahan bilangan pecahan yang belum banyak memanfaatkan media pembelajaran yang bervariasi.

3. Bagi MI Nurul Islam Kunir Lor Lumajang

Pengembangan media Komedo diharapkan dapat menjadi salah satu alternatif media pembelajaran yang menarik dan variatif bagi siswa. Dengan menggunakan media ini, siswa diharapkan lebih termotivasi untuk belajar secara mandiri, kreatif, dan efektif. Media Komedo juga dapat meningkatkan minat siswa terhadap materi dongeng dalam Bahasa Indonesia dan membantu mereka memahami materi dengan lebih baik

tanpa merasa bosan.

4. Bagi Universitas Islam Kiai Haji Achmad Siddiq Jember

Dari pengembangan media pembelajaran ini, pihak lembaga Universitas Islam Kiai Haji Achmad Siddiq Jember dapat menggunakan berbagai jenis media pembelajaran yang lainnya untuk digunakan sebagai alat bantu agar dapat mencapai keefektifan dalam sebuah pembelajaran. Selain itu dengan adanya pengembangan media pembelajaran ini, diharapkan dapat menjadi masukan serta evaluasi lembaga sekolah dalam menentukan suatu kebijakan.

5. Bagi Peneliti Lain

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi yang bermanfaat dan menjadi sumber referensi bagi pengembangan media pembelajaran *Komodo* yang lebih baik di masa depan.

F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan

1. Asumsi Pengembangan

Pengembangan Media *Komodo* Untuk Meningkatkan Kemampuan Siswa Dalam Menceritakan Kembali Isi Dongeng di Kelas III MI Nurul Islam Kunir Lor Lumajang mempunyai beberapa asumsi diantaranya:

- a. Media *Komodo* pada pembelajaran Bahasa Indonesia materi Dongeng Kancil dan Gajah diharapkan bisa dikembangkan secara valid serta praktis.
- b. Media *Komodo* diharapkan bisa meningkatkan pemahaman peserta didik pada pembelajaran Bahasa Indonesia khususnya pada materi

Dongeng Fabel, misalnya Kancil dan Gajah

- c. Media *Komedo* dibuat dengan semenarik mungkin agar peserta didik dalam proses pembelajaran berlangsung mudah memahami materi Dongeng Fabel pada pelajaran Bahasa Indonesia
- d. Dengan penggunaan *Komedo* diharapkan peserta didik bisa belajar secara berkelompok.
- e. Media *Komedo* yang dikembangkan guna memudahkan penggunaan baik ketika di dalam pembelajaran maupun di luar pembelajaran.

2. Keterbatasan Pengembangan

Media *Komedo* dirancang untuk membantu siswa meningkatkan kemampuan mereka dalam menceritakan kembali isi dongeng Bahasa Indonesia. Namun, beberapa penelitian telah mengidentifikasi beberapa kekurangan dalam penggunaan media ini:

- a. Pengembangan media pembelajaran *Komedo* ini terbatas dikarenakan hanya dilakukan pada kelas III MI Nurul Islam Kunir Lor.
- b. Kurang Praktis, media ini sering kali dinilai kurang praktis karena tidak sepenuhnya sesuai dengan harapan pembelajaran Bahasa Indonesia pada kompetensi dasar menceritakan kembali isi dongeng di kelas III MI Nurul Islam Kunir Lor Lumajang.
- c. Kurangnya inovasi guru dalam menciptakan media pembelajaran menarik bagi siswa juga merupakan salah satu kelemahan penggunaan media *Komedo*.⁹

⁹ Muawanah, "Penggunaan Media Audio Visual VCD Dalam Pembelajaran Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Mata Pelajaran Al-Qur'an Hadits Materi Pokok Menghafalkan

G. Definisi Istilah

Terdapat istilah pada penelitian Pengembangan Media *Komedo* Untuk Meningkatkan Kemampuan Siswa Dalam Menceritakan Kembali Isi Dongeng di Kelas III MI Nurul Islam Kunir Lor Lumajang antara lain:

1. Pengembangan Media Pembelajaran

Media Pembelajaran dalam pendidikan yang diberikan bertujuan untuk memudahkan pemahaman tentang materi pendidikan dengan menggunakan alat, sumber daya, atau teknologi yang tepat. Media pembelajaran dapat berupa benda nyata, teknologi, atau kombinasi keduanya yang dirancang untuk menyampaikan informasi dengan cara yang lebih menarik dan efektif. Tujuan utama penggunaan media pembelajaran adalah untuk menciptakan pengalaman belajar yang interaktif dan relevan, sehingga siswa dapat memahami konsep dengan lebih baik.

Pengembangan media pembelajaran adalah proses menciptakan dan menyusun alat bantu belajar yang efektif untuk meningkatkan pemahaman dan hasil belajar siswa. Proses ini melibatkan beberapa tahapan dan prinsip yang harus diperhatikan agar media pembelajaran dapat mencapai tujuannya dengan baik dan sesuai dengan kebutuhan siswa.

2. Media *Komedo*

Media *Komedo* adalah singkatan dari Kotak Mendongeng, yaitu kotak yang terbuat dari bahan dasar hardboard yang dihiasi binatang-binatang kecil serta ada banner yang berisi cerita dongen sikancil dan gajah di

Surat Al-Ashr Pada Siswa Kelas II MI Nasyrul Ulum 1 Brakas Kecamatan Klambu Kabupaten Grobogan,” 2019, 6–20.

dalam kotak tersebut. Dengan karakteristik validitas, praktisitas, dan efektivitas yang tinggi, media ini dapat menjadi alternatif yang tepat untuk meningkatkan keterampilan bercerita siswa. Media *Komedo* adalah sebuah instrumen pembelajaran yang dirancang untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam menceritakan kembali isi dongeng.

3. Menceritakan Kembali

Menceritakan kembali adalah kegiatan berbahasa yang melibatkan pemahaman dan kecakapan berbahasa, yaitu menyampaikan kembali informasi yang telah didapat dari membaca atau menyimak. Untuk menceritakan kembali dengan baik, ada beberapa hal yang perlu dilakukan, yaitu memahami isi bacaan, peserta didik perlu memahami apa yang dibaca atau disimak, menentukan pokok-pokok permasalahan, peserta didik perlu menentukan hal-hal penting dalam bacaan. menceritakan secara berurutan, menggunakan bahasa yang mudah dipahami, mempertahankan alur asli dan nilai-nilai dalam bacaan.

Menceritakan kembali adalah bagian penting dari mata pelajaran Bahasa Indonesia, terutama dalam keterampilan berbicara dan menulis. Tujuan menceritakan kembali adalah untuk mengulang atau memaparkan kembali isi suatu teks atau cerita, siswa dapat menyampaikan kembali informasi yang telah mereka baca atau simak, menggunakan bahasa sendiri, siswa dapat mengungkapkan kembali informasi dengan menggunakan kata-kata mereka sendiri.

Pembelajaran bahasa Indonesia adalah proses yang dilakukan oleh guru untuk membantu siswa belajar dan mencapai tujuan pembelajaran. Dalam proses ini, guru dan siswa terlibat dalam berbagai kegiatan yang dirancang

untuk meningkatkan pengetahuan dan keterampilan siswa dalam bahasa Indonesia. Jadi Menceritakan kembali adalah kegiatan berbahasa yang melibatkan pemahaman dan kecakapan berbahasa, dan dapat dilakukan dengan berbagai metode dan media pembelajaran yang menarik dan inovatif.

4. Dongeng

Dongeng adalah cerita yang berasal dari imajinasi atau cerita fiksi yang tidak berdasarkan kejadian nyata. Meskipun demikian, dongeng seringkali memiliki nilai-nilai pendidikan dan hiburan yang bermanfaat bagi pendengar atau pembaca. Cerita ini biasanya disampaikan secara lisan atau tertulis dan diteruskan dari generasi ke generasi. Meskipun kebenaran suatu dongeng bisa dipertanyakan, cerita ini tetap merupakan karya sastra yang dapat membantu anak-anak mengembangkan imajinasi mereka.

Dongeng yang ada pada media *Komedo* ialah dongeng sikancil dan gajah yang dimana menceritakan persahabatan dan kekompakan mereka dalam mengikuti lomba lari. Ada banyak pelajaran yang didapatkan dalam dongeng tersebut, misalnya sesama teman harus saling tolong menolong dan tidak boleh mudah menyerah. Dongeng dalam media *Komedo* ini disebut dongeng Fabel, dikarenakan menceritakan kehidupan hewan yang berperilaku seperti manusia.

H. Spesifikasi Produk yang dihasilkan

Spesifikasi Media yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah:

1. Media *Komedo* dikembangkan dengan berbasis Kurikulum Merdeka dengan Capaian Pembelajaran: Peserta didik dapat menceritakan kembali

isi dongeng dengan suara yang jelas serta menyimpulkan nilai moral yang terkandung dalam dongeng.

2. Media *Komedo* ini didesain dengan menginternalisasikan nilai-nilai baik dalam kehidupan sehari-hari, individu berperilaku yang baik dan membuat keputusan yang tepat, nilai moral yang bisa didapatkan dari dongeng sikancil dan gajah ialah pentingnya kerjasama sesama teman dan ketika ingin juara maka diperlukan kerja keras serta usaha.
3. Media yang dikembangkan ini berupa Kotak Mendongeng dengan bahan dasar hardboard yang berukuran panjang 35cm dan lebar 40cm dan dihiasi taman mini yang terbuat dari rumput sintetis dan serta pohon kecil yang berwarna hijau.
4. Media *Komedo* berisi banner yang menceritakan dongeng sikancil dan gajah yang dimasukkan kedalam kotak dongeng tersebut.
5. Media *Komedo* diberi putaran berupa besi kecil disebelah kanan atas dan kiri atas serta bawah besi sehingga banner didalam kotak mendongeng bisa diputar.
6. Media *Komedo* dilengkapi dengan buku pedoman yang didalamnya berisi langkah-langkah Penggunaan media *Komedo*.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Penelitian Terdahulu

Peneliti telah mencari referensi dari skripsi, tesis, dan jurnal lainnya tentang pengembangan media *Komedo* untuk menceritakan kembali isi dongeng. Dari pencarian tersebut, peneliti menemukan beberapa penelitian terdahulu yang relevan dengan topik pengembangan media *Komedo* yaitu:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Desty Rama Rumondang Dalam penelitiannya pada tahun 2018 yang berjudul “Pengembangan Media Kodong (Kotak Dongeng) untuk Ketrampilan menyimak pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas V di SD Negeri 5 Riau Silip”. Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model Borg & Gall. Hasil menunjukkan bahwa media ini sangat valid, dengan rata-rata nilai dari validator ahli materi mencapai 100% dan ahli media 81,25%. Angket responsi siswa juga menunjukkan persentase 87,70%, yang mengindikasikan bahwa media Kodong layak digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di SD Negeri 5 Riau Silip.¹⁰

Persamaan dari penelitian ini adalah sama-sama membahas tentang media kotak dongeng dan metode penelitian Research and Development (R&D). Perbedaan dalam penelitian ini yaitu subjek dan objek penelitian pada penelitian tersebut berjumlah 24 peserta didik. Sedangkan objek penelitian adalah siswa kelas V SD Negeri 5 Riau Silip.

¹⁰ Sakinah Pokhrel, Pengembangan Media Kotak dongeng untuk pembelajran bahasa indonesia,” *Ayan* 15, no. 1 (2024): 37–48.

2. Penelitian ini dilakukan oleh Rada Wijayana, Dhian Dwi Nur Wenda, dan Ita Kurnia pada tahun 2023 yang berjudul “Pengembangan Media *Komedo* (Kotak Mendongeng) untuk membuat siswa lebih kreatif dan inovatif di kelas III SDN Gondangsewu 2”. Penelitian untuk mengetahui kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan media *Komedo* (Kotak Mendongeng) dalam konteks membuat siswa lebih kreatif dan inovatif. Menggunakan metode R&D, penelitian ini mengikuti langkah-langkah yang meliputi analisis kebutuhan hingga produksi. Hasilnya menunjukkan bahwa media ini valid dan efektif dalam meningkatkan keterampilan bercerita siswa di kelas III SDN Gedangsewu 2, dengan peningkatan signifikan dalam aspek-aspek seperti lafal dan intonasi.

Penelitian ini berdasarkan observasi awal di SDN Gedangsewu 2 yang mengungkapkan bahwa guru masih belum mampu menyediakan materi pembelajaran yang sesuai dengan harapan siswa kelas III SD yang mempelajari Bahasa Indonesia pada keterampilan dasar bercerita dongeng. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas, kelayakan, dan validitas pembuatan media *Komedo* (Kotak Bercerita) untuk bercerita dongeng. Pendekatan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah R&D (Penelitian dan Pengembangan). Model pengembangan yang digunakan adalah model pengembangan Borg & Gall (1979).¹¹

Temuan penelitian ini meliputi efikasi, kepraktisan, dan validitas. Hal ini telah dilakukan melalui eksperimen yang komprehensif dan kecil.

¹¹ ANANDA ABIDIN(2018), “Pengembangan media kotak mendongeng untuk meningkatkan kemampuan menceritakan kembali cerita di SD Gondangsewu,, hal 204.”

Nilai rata-rata yang diperoleh dari kriteria validitas adalah 89. Berdasarkan skor kuantitatif guru dan siswa dari uji coba terbatas dan ekstensif, uji kepraktisan media menghasilkan skor 90 dan 95 dengan informasi yang sangat berguna. Eksperimen panjang menerima skor 84,5 dengan kriteria sangat baik, sedangkan uji coba terbatas mendapat skor 83,3 pada uji efektivitas media pada siswa yang menggunakan pertanyaan penilaian.

Persamaan dari penelitian ini adalah sama-sama membahas tentang media kotak Mendongeng dan metode penelitian Research and Development (R&D) serta subjek penelitian ini di kelas III. Perbedaan dalam penelitian ini yaitu objek penelitian. Sedangkan objek penelitian adalah siswa kelas III SDN Gedangsewu 2. Perbedaan selanjutnya pada materi pembelajaran dongeng legenda sedangkan pada penelitian ini pembelajaran Bahasa Indonesia materi dongeng fabel.

3. Penelitian ini dilakukan oleh Purwasih pada tahun 2018 yang berjudul “Peningkatan Kemampuan Berbicara pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia menggunakan Media Kotak Mendongeng di Kelas V A SDN 1 Sokaraja Wetan”

Purwasih meneliti penggunaan metode brainstorming dalam pembelajaran Bahasa Indonesia dan menemukan bahwa metode ini dapat meningkatkan keterampilan berbicara siswa. Meskipun tidak secara langsung membahas media Komedo, penelitian ini relevan karena menunjukkan pentingnya variasi dalam metode pengajaran untuk meningkatkan keterlibatan siswa. Hasil penelitian menunjukkan

peningkatan keterampilan berbicara dari siklus I ke siklus II, yang dapat menjadi referensi untuk pengembangan media pembelajaran seperti *Komedo*.¹²

Persamaan dalam penelitian ini adalah sama-sama membahas tentang media *Komedo* serta materi bahasa Indonesia tentang dongeng fabel. Perbedaan dalam penelitian ini adalah subjek serta metode penelitian, subjek dari penelitian Purwarsih di kelas V A SDN I Sokaraja Wetan, sedangkan pada penelitian ini kelas III MI Nurul Islam Kunir Lor Lumajang. Metode penelitian Purwarsih menggunakan metode brainstorming sedangkan metode penelitian ini Research and Development (R&D).

4. Penelitian yang dilakukan Sutikno pada tahun 2018 yang berjudul “Pemanfaatan Kotak dongeng sebagai media Pembelajaran di SMAN

Smragen “UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

Penelitian ini menggunakan metode Kuantitatif. Menekankan pentingnya media dalam pendidikan dan bagaimana media dapat mempengaruhi pencapaian tujuan pembelajaran. Dalam konteks penggunaan media *Komedo*, Sutikno menjelaskan bahwa kehadiran media yang menarik dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dan membuat proses pembelajaran lebih variatif. Ini mendukung ide bahwa penggunaan Kotak Mendongeng dapat membuat pembelajaran Bahasa Indonesia lebih

¹² indah Purwarsih, “Penggunaan Media Pembelajaran Bahasa Indonesia 506 PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA DISD NEGERI 2 MLATI THE APPLICATION OF LEARNING MEDIA IN INDONESIAN Penggunaan Media Pembelajaran Bahasa Indonesia 507,” n.d., 506–18.

interaktif dan efektif.¹³

Persamaan dalam penelitian ini adalah sama-sama membahas tentang media *Komodo* serta materi bahasa Indonesia tentang dongeng fabel. Perbedaan dalam penelitian ini adalah subjek serta metode penelitian, subjek dari penelitian Sutikno di SMAN Smrugen, sedangkan pada penelitian ini kelas III MI Nurul Islam Kunir Lor Lumajang.

Tabel 2.1
Persamaan dan Perbedaan
Penelitian Terdahulu dengan Penelitian yang akan Dilakukan

No	Nama Penulis	Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan	Orisinalitas
1	2	3	4	5	6
1.	Desty Rama Rumondang	Pengembangan Media Kotak Dongeng untuk Ketrampilan menyimak pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas V di SD Negeri 5 Riau Silip	Sama-sama mengembangkan media <i>Komodo</i> . Metode Penelitian R&D	a. Subjek penelitian pada penelitian tersebut 24 orang peserta didik. b. Penelitian ini dilakukan di SD Negeri 5 Riau Silip.	Sedangkan peneliti adalah 29 orang Penelitian dilakukan di MI Nurul Islam Kunir Lor Kabupaten Lumajang
2.	Rada Wijayana, Dhian Dwi Nur Wenda, dan Ita Kurnia	Pengembangan Media KOMEDO (Kotak Mendongeng) untuk membuat	Sama-sama mengembangkan media <i>Komodo</i> . Metode Penelitian R&D	a. Penelitian ini dilakukan di SDN Gondangs ewu 2. b. Materi	Metode yang digunakan RnD dengan materi pembelajaran dongeng fabel.

¹³ Budiman Budiman, "Pemanfaatan Media Sosial Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia," *EUNOIA (Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia)* 2, no. 2 (2022): 149, <https://doi.org/10.30821/eunoia.v2i2.2098>.

No	Nama Penulis	Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan	Orisinalitas
1	2	3	4	5	6
		siswa lebih kreatif dan inovatif di kelas III SDN Gondangsewu 2.		penelitian tersebut adalah dongeng legenda.	Penelitian ini dilakukan di MI Nurul Islam Kunir Lor Kabupaten Lumajang
3.	Purwasih	Peningkatan Kemampuan Berbicara pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia menggunakan Media Kotak Mendongeng di Kelas V A SDN 1 Sokaraja Wetan.	Sama-sama mengembangkan media <i>Komedo</i> .	a. Metode penelitian tersebut Brainstorming b. Penelitian ini dilakukan di Sukoraja Wetan Jawa Tengah.	Metode penelitian ini menggunakan penelitian R&D Penelitian ini dilakukan di MI Nurul Islam Kunir Lor Kabupaten Lumajang
4.	Sutikno	Pemanfaatan Kotak dongeng sebagai media Pembelajaran di SMAN Smragen	Sama-sama membahas media <i>Komedo</i>	a. Metode penelitian tersebut menggunakan penelitian Kuantitatif. b. Objek penelitian tersebut di SMAN Smragen.	Metode penelitian menggunakan penelitian RnD Penelitian ini dilakukan di MI Nurul Islam Kunir Lor Kabupaten Lumajang

Berdasarkan penelitian terdahulu yang sudah dipaparkan tersebut, maka penelitian yang akan diteliti oleh peneliti lebih berfokus pada pembelajaran

Bahasa Indonesia materi dongeng fabel, dikelas III MI Nurul Islam Kunir Lor Kabupaten Lumajang. Unsur Kebaruan dari penelitian ini adalah pada subjek penelitian serta fokus pada pengembangan media *Komodo*.

B. Kajian Teori

1. Pengertian media pembelajaran, Segala sesuatu yang dapat dimanfaatkan untuk menyebarkan gagasan dan membangkitkan minat serta motivasi siswa dalam rangka mendukung proses belajarnya termasuk dalam kategori ini. Oleh karena itu, dari berbagai sudut pandang dapat disimpulkan bahwa media berfungsi sebagai saluran penyebaran informasi atau pesan selama proses komunikasi antara penyedia informasi dan penerima pesan. Pelajaran secara umum, di sisi lain adalah proses interaksi antara siswa atau pembelajar dan guru atau pendidik serta materi pembelajaran di lingkungan belajar, yang melibatkan pembagian informasi antara siswa dan guru.¹⁴

Jadi arti dari media pembelajaran adalah adalah alat bantu apa saja yang dapat dijadikan sebagai penyalur pesan agar tercapai tujuan pembelajaran. Beberapa ahli mengemukakan pendapatnya terkait media pembelajaran sebagai berikut:

- a) Menurut Menurut Syaiful Bahari Djamarah dan Azwan Zain, teknologi apa saja yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan dan mencapai tujuan pembelajaran dapat dianggap sebagai media pembelajaran. Media pembelajaran adalah bagian dari sumber belajar yang dapat memotivasi

¹⁴ Novandina Izzatillah Firdausi, "Peran Guru terhadap media pembelajaran terhadap peserta didik," *Kaos GL Dergisi* 8, no. 75 (2020): 147–54, <https://doi.org/10.1016/j.jnc.2020.125798><https://doi.org/10.1016/j.smr.2020.02.002><http://www.ncbi.nlm.nih.gov/pubmed/810049><http://doi.wiley.com/10.1002/anie.197505391><http://www.sciencedirect.com/science/article/pii/B9780857090409500205>

siswa untuk belajar. Media pembelajaran dapat berupa alat bantu fisik yang berisi informasi instruksional yang dapat digunakan di dalam atau di luar kelas untuk membantu proses pembelajaran.¹⁵

b) Menurut Arsyad, pengertian belajar juga dapat diartikan sebagai suatu prosedur yang digunakan oleh pendidik atau guru untuk membantu siswa dalam belajar secara efektif. Terjadinya perubahan perilaku pada siswa yang belajar, khususnya perolehan kemampuan baru yang berlaku pada periode tertentu karena usaha yang dilakukan, merupakan cara lain untuk mendefinisikan belajar sebagai usaha yang disengaja yang dilakukan oleh guru untuk membantu siswa belajar.¹⁶

2. Media pembelajaran merupakan alat atau perantara yang digunakan untuk menyampaikan informasi atau pesan dan memotivasi siswa untuk menyelesaikan tugas belajar guna mencapai tujuan pembelajaran dalam situasi tertentu. Media pembelajaran berfungsi sebagai alat perantara sekaligus sarana untuk mendorong siswa berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran. Salah satu bagian dari sumber belajar yang memuat komponen pembelajaran untuk mendorong siswa belajar adalah media pembelajaran. Media pembelajaran berfungsi untuk mencapai tujuan dan keberhasilan pembelajaran.

3. Proses menentukan sumber belajar mana yang sesuai dan mana yang tidak.

Agar pembelajaran dapat berjalan lancar, pertama-tama harus memahami

¹⁵ Atina Nuzulia, "Strategi Pembelajaran," *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952., 1967, 5–24.

¹⁶ Taruna dan Rosnelli Iswara, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Pada Mata Pelajaran Instalasi Penerangan Listrik," *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 2015, 54–63.

apa itu pemilihan media dan kemudian mengetahui cara memilih media yang relevan dengan pokok bahasan yang sedang dipelajari. Saat membuat pilihan perlu mempertimbangkan faktor-faktor berikut:

- a) Dana/ Material, Karena mahal biaya sumber daya yang dibutuhkan dan kurangnya fasilitas yang memadai, sebagian besar guru di sekolah tidak menggunakan media untuk membantu siswa mempelajari suatu mata pelajaran. Oleh karena itu, guru harus sangat terampil dalam membuat media agar tidak menghabiskan banyak biaya. Misalnya, mereka dapat menggunakan barang bekas untuk membuat media.
- b) Sumber Daya Pendidikan, Di sini guru perlu fokus pada materi pembelajaran selain pendanaan karena, seperti halnya setiap konten bersifat unik, demikian pula cara media digunakan. Guru harus terlebih dahulu mengatur dan mencampur sumber daya agar berkesinambungan sebelum memutuskan media yang akan digunakan. Hasilnya, pendidik dapat memanfaatkan satu media untuk beberapa sumber daya.
- c) Siswa adalah elemen berikutnya yang perlu diperhatikan. Pengetahuan setiap orang itu unik; beberapa siswa senang menulis, menggambar, mendengarkan, dan melakukan aktivitas lainnya. Berdasarkan informasi ini, para pendidik harus membuat media semenarik mungkin untuk memastikan bahwa semua siswa, dengan berbagai kepribadian, tertarik dengan media tersebut dengan senang dan puas.
- d) Jenis Media, saat memilih media pendidik harus memutuskan jenis media mana yang akan digunakan. Jenis media meliputi alat bantu

pengajaran, audiovisual, dan visual. Mengingat ketersediaan media ini, penggunaan media visual untuk meningkatkan pengajaran pendidikan jasmani di sekolah dasar.¹⁷

4. Manfaat media dalam proses pembelajaran adalah agar memperlancar interaksi antara guru dengan siswa sehingga pembelajaran akan lebih efektif dan efisien. Ada beberapa manfaat media dalam pembelajaran yaitu, Penyampaian materi pelajaran dapat diseragamkan, proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menari, proses pembelajaran menjadi lebih interaktif, efisiensi dalam waktu dan tenaga, Meningkatkan kualitas hasil belajar siswa, Media memungkinkan proses belajar dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja, Media dapat menumbuhkan sikap positif siswa terhadap materi dan proses belajar, merubah peran guru ke arah yang lebih positif dan produktif.¹⁸

Media pembelajaran memiliki sejumlah tujuan dalam proses pendidikan, seperti salah satu komponen utama yang dapat menarik dan memfokuskan perhatian adalah media pembelajaran. Hal ini karena media pembelajaran akan membantu siswa untuk fokus pada isi kelas yang dipamerkan atau sejalan dengan teks dalam materi pelajaran. Fungsi Kompensasi, Temuan penelitian menunjukkan fungsi kompensasi media pendidikan.

Kehadiran media dapat membantu pemahaman, memungkinkan siswa dengan kesulitan membaca untuk menyusun dan mengingat isi teks.

¹⁷ Indah Wahyuni, "Pemilihan Media Pembelajaran," *Jurnal Pendidikan* 1, no. 1 (2018): 8, <http://eprints.umsida.ac.id/3723/>.

¹⁸ Sungkono, "Pemilihan Media.Pdf," *Majalah Ilmiah Pembelajaran*, 2008.

Fungsi Kognitif, mereka mampu memahami dan mengingat pengetahuan atau pesan yang terkandung di dalamnya, media pembelajaran dapat membantu orang untuk berhasil. Fungsi Afektif, tingkat kesenangan siswa dalam kegiatan belajar seperti membaca, menulis, atau membuat sketsa menunjukkan fungsi afektif media pendidikan.¹⁹

1) Media *Komedo*

Komedo adalah media pembelajaran yang dirancang untuk membuat siswa lebih aktif dan meningkatkan kemampuan mendengarkan mereka melalui interaksi yang menyenangkan dalam menyimak dan menceritakan kembali isi dongeng. Penelitian menunjukkan bahwa media ini sangat valid dan efektif dalam mendukung pembelajaran di kelas.

2) Manfaat Menggunakan media *Komedo* dalam pembelajaran memiliki

beberapa manfaat, antara lain:

- a) Meningkatkan konsentrasi: Anak-anak menjadi lebih fokus saat mendengarkan cerita yang disampaikan, melatih kemampuan mereka untuk berkonsentrasi.
- b) Mengasah memori: Sering mendengarkan dongeng membantu anak-anak mengingat karakter dan alur cerita, meningkatkan ketajaman memori mereka.
- c) Pengembangan bahasa: Media ini memperkenalkan kosa kata baru, meningkatkan kemampuan berbahasa anak.

¹⁹ M. Miftah, "Fungsi, Dan Peran Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa," *Jurnal Kwangsan* 1, no. 2 (2013): 95, <https://doi.org/10.31800/jurnalkwangsan.v1i2.7>.

- d) Menumbuhkan minat baca: Dongeng dapat menarik minat anak untuk membaca buku-buku lain.
- e) Keterampilan berpikir kritis: Anak-anak belajar bertanya dan berpikir kritis tentang cerita yang didengar.
- f) Mengajarkan nilai moral: Dongeng menyampaikan pesan moral tanpa terkesan menggurui, membantu anak memahami nilai-nilai kehidupan²⁰

3) Kelebihan Media *Komedo*

Media *Komedo* adalah sebuah inovasi edukatif yang dirancang untuk meningkatkan keterampilan mendongeng siswa. Kelebihan dari media *Komedo* ialah Interaktivitas Tinggi, Memungkinkan siswa untuk bermain peran dan berinteraksi dengan tokoh-tokoh dalam dongeng, meningkatkan imersivitas belajar. Pengembangan Bahasa, Melatih kemampuan berbahasa siswa dengan cara yang menyenangkan dan interaktif. Memori dan Imaji, Memperkenalkan siswa pada karakter dan situasi cerita yang kompleks, meningkatkan kemampuan memori dan imaji visual. Minat Belajar Tinggi.

Mendongeng dapat membuat anak-anak tertarik dan ingin tahu lebih lanjut tentang topik yang dipilih, meningkatkan minat belajar. Nilai Moral, Melalui dongeng, nilai-nilai moral dapat diajarkan dengan cara yang santai dan mudah dipahami oleh anak-anak. Media kotak

²⁰ Tejo Nurseto, "Jurnal Ekonomi Dan Pendidikan, Volume 8 Nomor 1, April 2011," *Jurnal Ekonomi & Pendidikan* 8, no. 1 (2011): 19–35, <https://media.neliti.com/media/publications/17286-ID-membuat-media-pembelajaran-yang-menarik.pdf>.

mendongeng dapat disesuaikan dengan usia dan level kemampuan siswa, membuatnya lebih fleksibel dalam implementasi di kelas.

4) Kelemahan Media *Komedo*

Meskipun media *Komedo* memiliki banyak kelebihan, namun masih ada beberapa kelemahan yang perlu diperhatikan:

- a) Biaya Produksi Tinggi, Pembuatannya membutuhkan biaya yang signifikan, terutama jika Anda ingin membuat versi digital yang lengkap dengan efek audiovisual.
- b) Spesialisasi Teknis, Memerlukan spesialis teknis untuk mengoperasikan dan maintenance sistem multimedia yang kompleks.
- c) Keterbatasan Temporal, Batasan waktunya dapat terjadi jika materi yang disampaikan terlalu panjang atau rumit, sehingga perlu disederhanakan agar sesuai dengan durasi yang tersedia serta media hanya bisa digunakan di lokasi terdekat.
- d) Ketersediaan Sumber Daya, Harus ada sumber daya manusia yang cukup untuk memproduksi konten yang berkualitas dan relevan dengan kebutuhan siswa.

Dengan demikian, media *Komedo* memiliki kelebihan dan kekurangan masing-masing. Pilihan media yang tepat akan bergantung pada konteks dan tujuan edukatif yang ingin dicapai.²¹

²¹ N Faujiah et al., "Kelebihan Dan Kekurangan Jenis-Jenis Media Pembelajaran," *Jurnal Telekomunikasi, Kendala Dan Listrik* 3, no. 2 (2022): 81–87.

5) Mengenal Dongeng

Dongeng adalah cerita yang tidak pernah terjadi, terutama jika menyangkut kejadian-kejadian aneh di masa lampau. Kita dapat menyimpulkan bahwa dongeng adalah cerita rakyat yang bersifat fiktif atau khayalan dan memiliki tema-tema yang imajinatif dan seringkali tidak rasional. Dongeng dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari dan memiliki kaitan dengan kepercayaan supranatural masyarakat. Dongeng biasanya menampilkan kejadian-kejadian fantastis yang membangkitkan emosi kuat dalam diri pembaca.²²

Fungsi dan Manfaat dongeng adalah untuk memberikan hiburan bagi pembaca dan pendengarnya. Namun, dongeng juga berfungsi untuk menyampaikan pelajaran moral dan cita-cita yang dijunjung tinggi oleh masyarakat pada masa itu. Pelajaran moral atau sindiran sering kali digambarkan dalam dongeng. Dua tokoh utama dalam dongeng sering kali adalah orang-orang baik dan jujur yang akan diberi hadiah hal-hal yang menyenangkan dan orang-orang jahat yang akan dihukum.²³

Ciri-ciri cerita dongeng, Narasinya singkat, Kalimat pembuka umumnya diawali dengan "Pada zaman dahulu kala, pada masa lampau, pada suatu ketika, pada suatu ketika, dan seterusnya" biasanya merupakan pernyataan pertama. Memiliki alur yang lugas, Biasanya

²² Nihayatu Zunairoh, "Aspek Moral Dalam Kumpulan Dongeng Histoires Ou Contes Du Temps Passé Karya Charles Perrault," 2012, 3–5.

²³ Sudarta, "Dongeng sebagai pembelajaran yang membuat siswa aktif dan kreatif". Jurnal Khatulistiwa 16, no. 1 (2022): 1–23.

karakter atau tokoh cerita tidak dijelaskan secara mendalam. Dua kepribadian dengan kualitas yang berlawanan baik dan jahat hadir. Disusun dalam tradisi cerita lisan, Imajiner atau fiksi, Karena menyebar dari mulut ke mulut, ada berbagai varian. Meliputi pelajaran moral yang dapat dipelajari pendengar atau pembaca, Identitas pengarangnya masih belum pasti.²⁴

Unsur-unsur Dongeng, seperti jenis teks lainnya, cerita dongeng juga punya unsur-unsur pembentuknya yaitu, Gagasan utama cerita dongeng, rincian tentang latar, waktu, dan lokasi suatu kejadian, peristiwa yang terjadi dalam cerita, tokoh yang terlibat, sifat dan penampilan setiap tokoh, serta pelajaran moral yang diharapkan dapat diambil oleh pembaca atau pendengar.

6) Mengenal Fabel

Fabel adalah cerita pendek bergaya dongeng yang menggambarkan moral dan sifat karakter manusia yang dibandingkan dengan hewan. Tokoh-tokoh hewan ini dianggap sebagai manusia yang seharusnya dapat berbicara dan berperilaku seperti manusia. Fabel berfungsi sebagai sumber hiburan dan sarana untuk pengajaran moral, yang berisi cita-cita mengagumkan untuk menanamkan moral. Ciri-ciri Teks dalam Dongeng Tokoh-tokoh hewan dalam dongeng sama dengan tokoh-tokoh dalam prosa. Teks dongeng memiliki ciri-ciri sebagai berikut.²⁵

²⁴ R Bott, "Kajian Teori Cerita Rakyat," *Igarss 2014*, no. 1 (2014): 1–5.

²⁵ Rae Dadela and Hapidah Nurhasanah, "Upaya Meningkatkan Kemampuan Menulis Cerita Fabel Dengan Menggunakan Media Pop Up," *METAMORFOSIS | Jurnal Bahasa, Sastra*

- (1) Tokoh-tokoh dalam cerita ini adalah hewan. Setiap tokoh hewan memiliki sifat-sifat seperti manusia, termasuk kemampuan berpikir dan berbicara. Pesan moral dari cerita ini jelas.
- (2) Alur cerita yang lugas dan diceritakan dalam bentuk narasi pendek.
- (3) Struktur Penulisan Fabel, Tokoh-tokoh hewan, karakterisasi, dan lingkungan cerita merupakan kerangka inti sastra fabel. Setiap struktur fabel dijelaskan di sini.
- (4) Tokoh Hewan, Tokoh hewan dalam cerita fabel terbagi menjadi tiga kategori, yaitu protagonis, antagonis, dan tritagonis. Setiap tokoh memiliki makna yang tercantum.
- (5) Tokoh protagonis, Tokoh yang paling populer di kalangan pembaca biasanya adalah tokoh ini.
- (6) Tokoh Antagonis, tokoh antagonis tidak disukai pembaca karena memerankan tokoh jahat yang menunjukkan berbagai sifat yang tidak diinginkan, seperti tidak jujur, kejam, sombong, dan sebagainya.
- (7) Tokoh Tritagonis, digambarkan dengan seorang mediator yang menengahi konflik antara antagonis dan protagonis. Tokoh ini biasanya tidak mendukung salah satu dari kedua tokoh dalam peran mereka sebagai mediator.
- (8) Penokohan, Setiap karakter dalam cerita dongeng harus memiliki kepribadian yang berbeda. Sifat atau karakteristik karakter dalam

cerita dikenal sebagai karakterisasi. Kita dapat menggunakan perilaku atau kata-kata karakter untuk menyimpulkan sifat atau karakteristiknya.

- (9) Latar Cerita: Selain itu, fabel memiliki latar cerita yang mencakup latar waktu, lokasi, dan lingkungan.
- (10) Latar Suasana: Menjelaskan keadaan atau suasana yang ditemui²⁶



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

²⁶ Syafutri and Hidayati, "Fabel Sebagai Alternatif Pendidikan Karakter Dalam Pembelajaran Sastra Anak."

BAB III

METODE PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

A. Metode Penelitian dan Pengembangan

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian dan Pengembangan (R&D) untuk menciptakan produk baru dan menguji efektivitasnya. Metode ini melibatkan pengumpulan data kualitatif dan kuantitatif untuk mengetahui apakah produk tersebut efektif atau tidak. Data kualitatif diperoleh melalui penilaian dari para validasi materi yang menilai kelayakan produk tersebut. Penilaian dari validasi mencakup aspek isi, penggunaan bahasa, mutu materi pembelajaran, teks dalam media, serta bentuk evaluasinya. Sementara itu, penilaian dari pakar media meliputi kesesuaian elemen grafis, daya tarik visual, serta kecocokan jenis huruf yang digunakan. Adapun data dari peserta didik mencerminkan sejauh mana media dianggap menarik dan seberapa mudah materi dapat dipahami.²⁷

Model yang akan digunakan dalam metode Penelitian dan Pengembangan ini adalah model *ADDIE*. Model ini berfungsi sebagai panduan umum dalam merancang pembelajaran, yang mempermudah proses pembuatan media pembelajaran secara sistematis dan terorganisir, khususnya untuk kebutuhan di dalam kelas. *ADDIE* merupakan kerangka kerja yang fleksibel dan model pembelajaran yang dapat diterapkan dalam berbagai konteks karena strukturnya yang universal. Model ini membantu pengajar

²⁷ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2011), 297.

menciptakan pembelajaran yang efektif dengan melalui lima tahap yang sistematis, sehingga pembelajaran menjadi lebih berkualitas. dengan permasalahan yang telah diidentifikasi pada tahap analisis kebutuhan. Setiap tahap dalam ADDIE mencakup proses evaluasi yang mendukung kelancaran dan efektivitas pengembangan produk.²⁸

1. Model Penelitian dan Pengembangan

Model *ADDIE* adalah model yang akan digunakan oleh calon peneliti dalam pendekatan penelitian dan pengembangan ini. Mendesain pembelajaran umum yang mendukung pendekatan sistematis dalam produksi materi pembelajaran berorientasi kelas merupakan salah satu peran model ini. Karena sifatnya yang generik, model *ADDIE* merupakan kerangka kerja langsung yang dapat digunakan untuk mengembangkan aktivitas pembelajaran yang dapat diterapkan dalam berbagai konteks. Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi. Dalam menerapkan model *ADDIE*, analisis kebutuhan dan masalah menjadi pertimbangan penting. Setiap tahapan dalam model *ADDIE* melibatkan evaluasi untuk memastikan produk yang dikembangkan sesuai dengan kebutuhan. Pengembangan produk peneliti ini mengikuti tahapan *ADDIE* secara tepat.

²⁸ Punaji Setyosari, *Metode Penelitian Pendidikan* (Jakarta:Kencana,2010),200.

B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan

Menurut Robert Maribe Branch, prosedur pengembangan yang mengikuti model *ADDIE* harus berfokus pada peserta didik (*student-centered*), serta bersifat inovatif, menginspirasi, dan autentik.²⁹

Dalam model pengembangan ini terdapat 5 langkah, adapun langkah-langkah dalam model pengembangan *ADDIE* sebagai berikut:³⁰

1. Analisis (*Analysis*)

Tahap analisis merupakan langkah awal dalam model *ADDIE*, yang berfokus pada pengidentifikasian kebutuhan belajar siswa berdasarkan kondisi aktual mereka. Dalam proses ini, dilakukan observasi dan wawancara untuk menggali informasi mengenai kebutuhan pembelajaran, kurikulum yang berlaku, serta karakteristik siswa kelas III di MI Nurul Islam Kunir Lor Lumajang. Analisis Kebutuhan, melibatkan peninjauan terhadap kondisi media pembelajaran yang telah ada, termasuk ketersediaan dan kesesuaiannya dengan kebutuhan saat ini.

Analisis Kurikulum, Pada bagian ini, peneliti menelaah kurikulum yang digunakan, mengidentifikasi kompetensi dasar yang harus dicapai, serta menyusun indikator-indikator pembelajaran yang mendukung tercapainya tujuan pembelajaran. Analisis Peserta Didik, meliputi pengamatan terhadap karakteristik siswa, seperti sikap dan gaya belajar mereka, agar dapat menentukan media yang tepat sesuai dengan profil

²⁹ Robert Maribe Branch, *Instructional Design : The ADDIE: Approach* (London : Springer Science, 2009), 2.

³⁰ Amir Hamzah, *Metode Penelitian & Pengembangan R&D* (Malang : CV Literasi Nusantara Abadi, 2019), 39.

peserta didik. Selain itu, juga dianalisis Sejauh mana siswa dapat mengerti dan mengingat materi yang telah diajarkan.

2. Desain/perancangan (*Design*)

Tahap ini merupakan proses perencanaan awal untuk mengembangkan desain produk yang menarik dan sesuai dengan kebutuhan siswa. Pada tahap kedua ini, peneliti mulai menyusun strategi pembelajaran, bentuk media yang akan dikembangkan, serta perangkat pembelajaran lainnya. Selain itu, juga dipertimbangkan berbagai sumber pendukung untuk membuat proses belajar mengajar lebih menarik dan efektif, desain media pembelajaran harus disesuaikan dengan hasil analisis kebutuhan pembelajaran yang telah dilakukan sebelumnya.

Pada tahap ini peneliti mulai menyusun alat ukur yang akan digunakan untuk mendistribusikan bahan ajar yang telah dibuat. Kesesuaian bahasa, kesesuaian desain, dan kesesuaian isi merupakan tiga faktor penilaian yang menjadi pertimbangan dalam menyusun instrumen. Instrumen yang digunakan adalah lembar penilaian media pembelajaran. Setelah instrumen disusun, dilakukan validasi terhadap suatu metode atau alat yang digunakan untuk menguji dan memastikan bahwa alat ukur yang digunakan memang benar-benar mengukur apa yang seharusnya diukur dan reliabel. Dalam konteks ini peneliti merancang media pembelajaran yang diberi nama *Komedo*.

3. Pengembangan (*Development*)

Tahap pengembangan merupakan proses merealisasikan rancangan media menjadi produk nyata. Dalam hal ini, peneliti mengubah konsep media Komedo menjadi media pembelajaran konkret yang siap digunakan di kelas III MI Nurul Islam Kunir Lor Lumajang. Beberapa kegiatan yang dilakukan pada tahap ini antara lain:

- a. Membuat media *Komedo* dengan bahan dasar triplek, yang di dalamnya berisi cerita bergambar tentang dongeng Kancil dan Gajah yang telah dirancang secara menarik dan sesuai sebagai media pembelajaran.
- b. Melakukan peninjauan produk oleh dosen pembimbing.
- c. Melaksanakan validasi oleh ahli media, yang mencakup penilaian dari aspek kegunaan media, kelayakan, kesatuan isi, daya tarik visual, kesederhanaan, kualitas tampilan, dan aspek kebahasaan.
- d. Melibatkan ahli materi untuk menilai isi materi, tampilan, bahasa yang digunakan, kualitas pembelajaran, serta interaksi yang terjadi melalui media.
- e. Melibatkan ahli pembelajaran guna mengevaluasi pendekatan pengajaran, kesesuaian penggunaan media dengan karakter siswa, serta kebermanfaatan media bagi peserta didik.
- f. Menyempurnakan media berdasarkan masukan dan kritik dari para ahli, baik dari sisi media, materi, maupun strategi pembelajaran.

4. Implementasi/eksekusi (*Implementation*)

Tahap implementasi adalah langkah keempat dalam model pengembangan *ADDIE*, di mana rencana yang telah disusun sebelumnya dijalankan dan produk atau sistem yang dikembangkan mulai digunakan. Dalam tahap ini, peneliti melaksanakan sejumlah kegiatan, antara lain:

- a. Media *Komedo* yang telah dirancang disempurnakan dan dinyatakan layak digunakan berdasarkan penilaian dari ahli materi dan ahli media.
- b. Media tersebut mulai diterapkan dalam proses pembelajaran.
- c. Penerapan dilakukan secara bertahap, dimulai pada kelompok kecil hingga kelompok besar, dengan melibatkan siswa kelas III MI Nurul Islam Kunir Lor Lumajang. Tujuannya adalah untuk mengetahui respons siswa serta menilai daya tarik media *Komedo* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya pada materi Dongeng Fabel.
- d. Evaluasi awal dilakukan sebagai bentuk masukan untuk tahap implementasi selanjutnya.

5. Evaluasi (*Evaluation*)

Tahap evaluasi dalam model *ADDIE* bertujuan untuk menilai keberhasilan media yang dikembangkan dalam mencapai tujuan pembelajaran. Evaluasi ini dilakukan secara berkesinambungan untuk memastikan bahwa proses pengembangan berjalan efektif. Pertama, evaluasi formatif dilakukan untuk mengetahui sejauh mana kompetensi siswa berkembang dan apakah tujuan pembelajaran tercapai.

Hasil dari evaluasi ini digunakan sebagai dasar untuk memberikan umpan balik kepada pengguna media. Kedua, dilakukan revisi berdasarkan hasil evaluasi guna memperbaiki dan menyempurnakan media agar dapat memenuhi kebutuhan pembelajaran secara optimal. Beberapa aspek yang dievaluasi meliputi: Tingkat antusiasme siswa selama mengikuti kegiatan pembelajaran. Kelebihan serta kekurangan dari penggunaan media Komedo dalam proses belajar mengajar.

C. Uji Coba Produk

Uji coba produk adalah proses pengumpulan data untuk menilai apakah media pembelajaran yang dikembangkan layak digunakan. Dalam uji coba ini, ada beberapa hal yang perlu diperhatikan, yaitu:

1. Desain Uji Coba

Uji coba media pembelajaran bertujuan untuk menilai apakah media tersebut sudah sesuai dari segi isi, tampilan, dan penilaian. Proses uji coba ini terdiri dari dua tahap, yaitu validasi oleh ahli materi dan media, serta uji coba langsung oleh pengguna untuk memastikan media *Komedo* efektif dan layak digunakan. Mereka diminta mengisi angket penilaian setelah melihat media tersebut. Sementara itu, uji coba oleh pengguna dilakukan oleh guru dan siswa untuk melihat apakah media ini bermanfaat dan menarik. Mereka juga diminta mengisi angket setelah proses pembelajaran berlangsung.

2. Subjek Uji Coba

Subjek penelitian dalam pengembangan media pembelajaran *Komedo* untuk materi dongeng Fabel adalah ahli media, ahli materi, ahli

pembelajaran Bahasa Indonesia dan peserta Didik Kelas III MI Nurul Islam Kunir Lor Lumajang:

a. Ahli Media

Ahli media dipilih dari dosen yang mampu memberikan saran agar media yang dikembangkan lebih baik, bukan hanya ahli namun beliau merupakan salah satu dosen media pembelajaran pada prodi PGMI di Universitas Islam Negeri K.H. Achmad Shiddiq Jember, yakni bapak Muhammad Sholahuddin Amrulloh, M.Pd.

b. Ahli Materi

Pemilihan ahli materi didasarkan pada keahlian dan pengetahuan dosen yang relevan dengan materi Bahasa Indonesia, sehingga mereka dapat memberikan penilaian yang akurat dan tepat, yakni Bapak Siddiq Ardianta, M.Pd.

c. Ahli Pembelajaran Bahasa Indonesia

Ahli pembelajaran merupakan Guru kelas III di MI Nurul Islam Kunir Lor Lumajang yang mampu memberikan saran yang baik dalam pembelajaran. Ahli Pembelajaran telah menempuh pendidikan S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar di Universitas Muhammadiyah Malang, Kriteria guru sebagai validator ptaktisi yaitu guru mata Pelajaran Bahasa Indonesia MI Nurul Islam Kunir Lor Lumajang yakni Ibu Mia Fitria Febiola, S.P.d.

d. Peserta Didik

Peserta didik yang menjadi subjek uji coba pada penelitian dan pengembangan media pembelajaran *Komedo* (Kotak Mendongeng) untuk menceritakan kembali isis dongeng ini adalah peserta didik kelas III MI Nurul Islam Kunir Lor Lumajang. Peserta didik yang dijadikan subjek penelitian ini berjumlah 22 orang.

3. Jenis data yang dikembangkan oleh peneliti yaitu data kualitatif dan data kuantitatif.

a. Peneliti mengumpulkan data kualitatif dengan melakukan observasi dan wawancara terhadap pendidik dan peserta didik kelas III MI Nurul Islam Kunir Lor Lumajang.

b. Peneliti mengumpulkan data kuantitatif melalui uji coba yang dilakukan oleh ahli media, ahli materi, ahli pembelajaran, dan respons yang diberikan oleh peserta didik kelas III MI Nurul Islam Kunir Lor Lumajang.

4. Instrumen Pengumpulan Data

Penelitian ini menggunakan beberapa instrumen, seperti lembar observasi, pedoman wawancara, angket, dan soal tes, untuk mengumpulkan data yang diperlukan dalam pengembangan media.

a. Wawancara

Wawancara digunakan untuk mengetahui informasi terkait materi dongeng, penggunaan media, kondisi sarana prasarana dan karakter peserta didik. Wawancara dilakukan kepada Ibu Mia, guru kelas III, pada hari Senin, 09 September 2024 pukul 09.00 WIB. Ibu Mia

menjelaskan bahwa dikelas III masih banyak siswa yang kurang fokus saat pelajaran dikarenakan guru hanya menggunakan metode ceramah saja apalagi pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi dongeng, maka setelah diskusi peneliti berniat menggunakan media komedo untuk membuat siswa tertarik pada pembelajaran Bahasa Indonesia.

b. Observasi

Observasi adalah cara pengumpulan data dengan melakukan pengamatan yang sistematis, logis, dan objektif terhadap fenomena yang ingin dipelajari. Peneliti melakukan proses observasi di MI Nurul Islam Kunir Lor Lumajang, observasi dilakukan secara sistematis, pengamatan dilakukan secara langsung dengan menggunakan instrumen pengamatan untuk menganalisis media pembelajaran yang digunakan.

c. Angket

Angket adalah metode pengumpulan data dengan menggunakan pertanyaan tertulis yang harus dijawab secara tertulis. Tujuan angket adalah untuk mendapatkan umpan balik dari peserta uji coba tentang produk yang dikembangkan. Ada empat jenis angket yang digunakan, yaitu untuk ahli media, ahli pembelajaran, ahli materi, dan angket siswa. Hasil angket digunakan sebagai masukan untuk merevisi materi pembelajaran agar lebih valid dan sesuai dengan kebutuhan. Angket disusun berdasarkan peran dan posisi responden dalam penelitian pengembangan ini. Angket tersebut adalah: (1) Instrumen untuk ahli materi, (2) Instrumen untuk ahli media, (3) Instrumen untuk ahli pembelajaran dan (4) Angket peserta didik.

Tabel 3.1
Instrumen Lembar Validasi Ahli Materi

No	Aspek yang nilai	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Tujuan pembelajaran <i>Komedo</i> terdefinisi dengan jelas					
2	Tujuan pembelajaran <i>Komedo</i> terdefinisi sesuai dengan capaian pembelajaran (CP)					
3	Informasi yang ditampilkan di <i>Komedo</i> sesuai dengan pembelajaran.					
4	Materi yang dijelaskan dalam <i>Komedo</i> sudah jelas.					
5	Informasi yang diberikan mudah dipahami.					
6	Materi yang disajikan dikemas secara ringkas dan estetik.					
7	Konten yang disajikan oleh media <i>Komedo</i> mengikuti perkembangan terkini.					
8	Keingintahuan siswa terhadap materi Cerita Dongeng Fabel					
9	Penyampaian materi dilakukan runtut atau sistematis.					
10	Penyampaian materi sesuai dengan teori dan konsep.					
11	Materi dalam media <i>Komedo</i> disampaikan secara metodis atau berurutan.					
12	Bahasa disajikan dengan cara yang selaras dengan teori dan konsep.					
13	<i>Komedo</i> menggunakan bahasa yang sederhana dan mudah dimengerti oleh peserta didik kelas III					
14	Bahasa dalam <i>Komedo</i> disusun dengan baik.					
15	Menggunakan bahasa yang umum dan komunikatif.					
16	Bahasa yang digunakan tidak terikat pada daerah tertentu.					

Tabel 3.2
Instrumen Lembar Validasi Ahli Media

No	Aspek yang dinilai	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Kualitas media <i>Komodo</i> memenuhi persyaratan pembelajaran.					
2	Kesesuaian media untuk digunakan sebagai alat bantu pembelajaran.					
3	Desain gambar pada tampilan sudah jelas dan rapi					
4	Bahan belajar yang digunakan oleh <i>Komodo</i> sulit rusak.					
5	Penggunaan bahan ajar sebagai media <i>Komodo</i> tidak berbahaya.					
6	Siswa dapat belajar bahasa Indonesia dengan bantuan media <i>Komodo</i> .					
7	Media dapat digunakan dalam berbagai situasi dan waktu.					
8	Siswa lebih termotivasi untuk belajar Dongeng ketika mereka terpapar media <i>Komodo</i>					
9	Penyajian media <i>Komodo</i> mendorong siswa untuk berpartisipasi aktif dalam pendidikan mereka.					
10	Ketika digunakan, mudah digunakan dan hanya membutuhkan sedikit waktu untuk menyimpan media.					
11	Media <i>Komodo</i> menyajikan informasi secara logis.					
12	Desain media konsisten dan terorganisasi dengan baik.					
13	Ukuran dan jenis huruf yang dipilih sesuai dan menambah daya tarik media.					
14	Teks dan gambar mudah dibaca.					
15	Warna dan kombinasi warna yang dipilih sesuai.					

16	Cara penyajian grafik, alur, dan materi harmonis.					
----	---	--	--	--	--	--

Tabel 3.3
Instrumen Lembar Validasi Ahli Pembelajaran

No	Aspek yang dinilai	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Kualitas media <i>Komedo</i> memenuhi persyaratan pembelajaran.					
2	Kesesuaian media untuk digunakan sebagai alat bantu pembelajaran.					
3	Desain visual yang menarik dan positif dalam tampilan gambar dapat memotivasi peserta didik untuk belajar dan membaca lebih banyak.					
4	Bahan belajar yang digunakan oleh <i>Komedo</i> sulit rusak.					
5	Penggunaan bahan ajar sebagai media <i>Komedo</i> tidak terlalu berat jika dibawa.					
6	Siswa dapat belajar bahasa Indonesia dengan bantuan media <i>Komedo</i> .					
7	Media ini menawarkan fleksibilitas penggunaan, dapat diakses kapan saja dan dalam berbagai situasi.					
8	Media menambah motivasi peserta didik untuk mempelajari materi cerita Dongeng.					
9	Media <i>Komedo</i> mudah dioperasikan dan tidak memerlukan persiapan yang lama.					
10	Desain media yang terdiri dari teks, warna, dan gambar sudah tepat dan sesuai.					
11	Penyajian media <i>Komedo</i> mendukung keterlibatan aktif peserta didik dalam pembelajaran.					
12	Materi yang disajikan sesuai dengan capaian pembelajaran (CP).					
13	Tujuan pembelajaran yang dirumuskan dengan jelas. Bahasa yang digunakan jelas.					
14	Tujuan pembelajaran pada materi yang digunakan mudah dipahami					

15	Materi yang ada pada media <i>Komedo</i> jelas dan mudah dipahami.					
16	Penjelasan dalam media <i>Komedo</i> sudah tepat.					
17	Bahasa yang digunakan komunikatif tanpa menggunakan bahasa setempat.					
18	Tidak ada penafsiran ganda dalam penyampaian materi.					
19	Materi dikemas secara singkat dan menarik.					
20	Materi yang disampaikan sesuai dengan tujuan pembelajaran dan perkembangan saat ini.					
21	Penyajian materi singkat, menarik, dan relevan.					
22	Memicu rasa ingin tahu peserta didik tentang Dongeng Fabel.					



No	Item Pernyataan	Skore Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Media <i>Komedo</i> memiliki tampilan yang menarik.					
2	Materi pembelajaran <i>Komedo</i> mudah dibaca karena ukuran dan gaya hurufnya.					
3	Media <i>Komedo</i> benar-benar menggugah rasa ingin tahu saya.					
4	Media <i>Komedo</i> menggunakan gambar yang jelas.					
5	Materi pembelajaran <i>Komedo</i> menggunakan bahasa yang sederhana dan mudah dipahami.					
6	Media pembelajaran <i>Komedo</i> ini mudah digunakan.					
7	Informasi dalam media <i>Komedo</i> sejalan dengan apa yang saya pelajari di sekolah.					
8	Antusiasme saya dalam mempelajari cerita fabel meningkat berkat media					

	<i>Komodo.</i>					
9	Media <i>Komodo</i> .membuat belajar membaca menjadi menarik.					
10	Media pembelajaran <i>Komodo</i> mempermudah dalam memahami materi Dongeng Fabel.					

D. Teknik Analisis Data

Analisis data adalah proses pengumpulan, pengorganisasian, dan interpretasi data untuk mengidentifikasi pola dan menarik kesimpulan yang valid dan dapat dimengerti.

1. Analisis Data Kualitatif

Dalam penelitian ini, analisis data dilakukan dengan menggunakan pendekatan kualitatif dan metode deskriptif. Peneliti mengumpulkan data melalui wawancara, observasi, dan pengumpulan saran dari validator ahli. Data yang diperoleh kemudian digunakan untuk memahami masalah dan kebutuhan siswa, serta untuk memperbaiki produk yang dikembangkan. Dengan demikian, penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk yang lebih baik dan lebih sesuai dengan kebutuhan siswa, melalui analisis data yang mendalam dan perbaikan yang terus-menerus berdasarkan saran validator.

2. Analisis Data Kuantitatif

Dalam penelitian ini, data kuantitatif dianalisis menggunakan statistik deskriptif. Data kuantitatif diperoleh dari angket validasi dari ahli untuk mengetahui penilaian ahli tentang media pembelajaran. Respon dari peserta didik untuk mengetahui tanggapan siswa tentang media

pembelajaran. Data tersebut kemudian dianalisis untuk mendapatkan gambaran yang jelas tentang hasil penelitian, seperti, mengetahui tingkat kelayakan media pembelajaran dan mengetahui efektivitas media pembelajaran.

3. Teknik Analisis Data Hasil Validasi Ahli

Analisis data hasil uji validasi ahli dilakukan untuk mengetahui tingkat kevalidan media pembelajaran dengan meminta ahli media, ahli materi, ahli pembelajaran, dan siswa mengisi angket sebagai responden. Angket tersebut dirancang untuk mengumpulkan data tentang kualitas media dari berbagai aspek. Skor yang diberikan dalam angket memiliki skala tertentu, seperti skor 1 hingga 5, yang digunakan untuk mengukur tingkat validitas media.

Tabel 3.5

Penilaian Validasi Ahli

Skor	Kriteria
5	Sangat Baik
4	Baik
3	Cukup Baik
2	Kurang Baik
1	Tidak Baik

Analisis data angket dilakukan dengan menggunakan statistik deskriptif untuk mengetahui seberapa valid dan layak media yang dibuat. Skor penilaian dari validator dihitung rata-ratanya dan dikonversi untuk

menentukan tingkat kevalidan. Selanjutnya, data dihitung dalam bentuk persentase untuk mengetahui penilaian secara lebih detail.

Setelah data tersajikan selanjutnya adalah menganalisis data dengan menghitung persentase penilaian dari masing-masing data dengan rumus sebagai berikut:

$$Xi = \frac{\sum s}{\sum max} \times 100 \%$$

Keterangan:

Xi = Nilai kevalidan Produk

$\sum s$ = Jumlah skor perolehan

$\sum max$ = Jumlah skor maksimal³¹

Hasil penilaian rata-rata kevalidan produk diklasifikasikan berdasarkan kriteria kevalidan yang telah ditetapkan yaitu:

Tabel 3. 6

Kriteria Kevalidan Media

Skala Presentase	Kriteria Kevalidan
81% - 100%	Sangat Valid
61% - 80%	Valid
41% - 60%	Kurang Valid
21% - 40%	Tidak Valid
0% - 20%	Sangat Tidak Valid

4. Teknik Analisis Data Angket Respon Peserta Didik

Penelitian ini menganalisis respon siswa terhadap media pembelajaran yang dikembangkan dengan menggunakan angket sebagai alat pengumpul data untuk mengetahui bagaimana siswa merespon dan

³¹ Rita Susanti, "Pengembangan Media Pembelajaran Flipchart pada Materi Kingdom Plantae di SMA Negeri 1 Miesjid Raya Aceh Besar". (Skripsi, Univertas Islam Negeri Ar-Hainiry,2021),44.

menilai media tersebut, dengan skala skor 1-5 untuk mengukur tingkat respon mereka. Untuk skala skor nilai respon siswa yaitu skor (1-5) dengan keterangan sebagai berikut:

Tabel 3.7
Skor Penilaian Respon Peserta didik

Skor	Kriteria
5	Sangat Baik
4	Baik
3	Cukup Baik
2	Kurang Baik
1	Tidak Baik

Data angket yang terkumpul dianalisis secara deskriptif untuk mengetahui kemenarikan media pembelajaran, dengan menghitung rata-rata skor penilaian dari masing-masing siswa untuk menentukan tingkat ketertarikan mereka terhadap media tersebut.

Setelah data disajikan, data harus dianalisis dengan menentukan persentase penilaian setiap titik data menggunakan rumus di bawah ini:

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

Keterangan:

P = Presentase Respon Peserta Didik

F = Jumlah Skor

N = Skor Maksimal³²

Hasil penilaian rata-rata kevalidan produk diklasifikasikan berdasarkan kriteria kevalidan yang telah ditetapkan yaitu:

³² Rita Susanti, "Pengembangan Media Pembelajaran", 45.

Tabel 3.8
Kriteria Presentase Respon Peserta Didik³³

No.	Interval	Kriteria
1.	81% - 100%	Sangat Valid
2.	61% - 80%	Valid
3.	41% - 60%	Kurang Valid
4.	21% - 40%	Tidak Valid
5.	0% - 20%	Sangat Tidak Valid

Dalam penelitian ini evaluasi uji T dilakukan dengan menggunakan skor N-Gain. Data dari *pretest* dan *posttest*, yang diukur menggunakan skor N-Gain, disajikan dalam tabel berikut:³⁴

Tabel 3.9
Rumus N-Gain Score

$$N\ Gain = \frac{Skor\ Posttest - Skor\ Pretest}{Skor\ Ideal - Skor\ Pretest}$$

Keterangan:

Skore Ideal adalah nilai maksimum (tertinggi) yang dapat diperoleh

Tabel 3.10
Pembagian Skor Gain

Nilai N-Gain	Kategori
($g > 0,7$)	Tinggi
($0,3 \leq g \leq 0,7$)	Sedang
($g < 0,3$)	Rendah

³³ Sudjono, Pengantar Statistik Pendidikan, (Jakarta: Raja Grafindo, 2009), 12.

³⁴ Sugiyono, "Metode Penelitian Kualitatif Dan Kuantitatif Dalam Pengembangan RnD, (Bandung: PT. Alfabet, 2017), 79.

Uji hipotesis yang digunakan pada penelitian ini adalah uji N-Gain Score dengan bantuan software *SPSS*. Hasil analisis menentukan tingkat kevalidan media pembelajaran. Jika hasilnya tidak valid, perlu dilakukan revisi besar. Jika hasilnya cukup valid, revisi kecil sudah cukup. Namun, jika hasilnya valid, produk dapat digunakan tanpa revisi.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

A. Profil Sekolah Madrasah Ibtidaiyah Nurul Islam Kunir Lor Lumajang

MI Nurul Islam Kunir Lor Lumajang merupakan salah satu madrasah yang ada di kecamatan Kunir kabupaten Lumajang, yang beralamat di Jl. Diponegoro NO.38, desa Kunir Lor Kabupaten Lumajang dengan Kode pos 67383. Madrasah Ibtidaiyah Kunir Lor Lumajang ini terakreditasi A, Madrasah Ibtidaiyah ini berdiri mulai tanggal 17 Februari 1937 yang sudah 4 kali ganti Kepala Sekolah. Jumlah guru di MI Nurul Islam Kunir Lor saat ini berjumlah 15 pengajar. Adapun letak MI Nurul Islam Kunir Lor ini terletak pada geografis yang sangat cocok dalam proses pembelajaran sesuai namanya madrasah karena terletak di belakang masjid besar yang ada di Kunir dan Jalan raya sehingga mudah dijangkau oleh warga.

MI Nurul Islam Kunir Lor Lumajang memiliki sebuah visi, misi serta tujuan sebagai berikut:

1. Visi MI Nurul Islam Kunir Lor Lumajang

“Terwujudnya generasi yang sehat, Berprestasi, berakhlakul karimah serta berwawasan Ahlus Sunnah Waljama’ah”.

2. Misi MI Nurul Islam Kunir Lor Lumajang

- a) Membiasakan peserta didik untuk berperilaku hidup bersih dan sehat
- b) Mendorong terciptanya lingkungan belajar yang aktif, inovatif, dan kreatif, dengan pendekatan yang efektif dan menyenangkan, serta memiliki nilai-nilai spiritual yang kuat.

- c) Menerapkan pendidikan budi pekerti dan menjalankan ibadah agama sehari-hari
- d) Memberikan wawasan Ahlussunah Waljama'ah dalam pembelajaran di sekolah
- e) Menumbuhkan rasa cinta tanah air
- f) Membangun dan memelihara sarana dan prasarana madrasah yang memenuhi standar kualitas, kesehatan, dan keselamatan, serta peduli terhadap lingkungan sekitar.

3. Profil Pendidik MI Nurul Islam Kunir Lor Lumajang

Dalam proses pembelajaran Tenaga Kependidikan sangat diperlukan karena bisa mempengaruhi keberhasilan peserta didik, MI Nurul Islam Kunir Lor Lumajang menunjukkan komitmennya terhadap kualitas pendidikan dengan merekrut guru-guru yang memiliki latar belakang pendidikan S1, sehingga dapat memberikan pembelajaran yang berkualitas kepada siswa. Berikut data kependidikan di MI Nurul Islam Kunir Lor Lumajang.

Tabel 4.1

Profil Kependidikan MI Nurul Islam Kunir Lor Lumajang

No	Nama Guru	Pendidikan Terakhir	Jabatan	Status Kepegawaian	Sertifikasi
1.	Arji Ridwan, M.Pd.	S1	Kepala Sekolah	PNS	Ada
2.	H. Maliki Sari, S.Pd.I	S1	Guru	PNS	Ada
3.	Sulhan Hadi, S.Pd	S1	Guru	PNS	Ada

4.	Ahmad Erham, S.Pd	S1	Guru	PNS	Ada
5.	Atim Syafi'i, S.Pd	S1	Guru	PNS	Ada
6.	Mia Fitria Febiola, S.Pd	S1	Guru	PNS	Ada
7.	Siti Zulaeha, S.Pd	S1	Guru	PNS	-
8.	Munawaroh, S.Pd	S1	Guru	PNS	-
9.	Nazhirotul, S.Pd	S1	Guru	PNS	Ada
10.	Maghfiroh Hadi, S.Pd	S1	Guru	PNS	-
11.	Dian Nur Rohman, S.Pd.	S1	Guru	PNS	-
12.	Ahmad Sodikin, M.Pd.	S2	Guru	PNS	Ada
13.	Fadil Hidayat, M.Pd	S2	Guru	PNS	Ada
14.	Affan Assegaf, S.Pd.	S1	Guru	PNS	Ada
15.	Kumil Laila, S.Pd.I	S1	Guru	PNS	Ada
16.	Joko Sungkono	S1	Satpam	ASN	-

MI Nurul Islam Kunir Lor Lumajang memiliki total 16 pekerja aktif, yang meliputi kepala sekolah, guru, dan penjaga sekolah. Penelitian ini berfokus pada peserta didik kelas III sebagai subjek penelitian.

Tabel 4.2
Data Nama Peserta Didik Kelas III

No	Nama Lengkap	Jenis Kelamin
1	Abidzar Syaftul Anam	L
2	Ahmad Dante Saputra	L
3	Almira Aulia	P
4	Azzam Shidiq	L
5	Bintang Hikmah Samudra	L
6	Cahaya Hikmah Samudra	P
7	Cintya Rizqi Azalya	P
8	Desta Fian	L
9	Earlyta Arsyfa Salsabila	P
10	Indira Salfa	P
11	Khanza Adelia	P
12	Lailatus Syiam	P
13	Muhammad Hardiansyah	L
14	Mukhammad Lutfi	L
15	Nazriel Ammar Fatih	L
16	Olivia Faizatun	P
17	Putri Viola Amarinda	P
18	Qonita Zahwa	P
19	Quinnara Qisyah Azzahra	P
20	Rafael Putra	L
21	Rayhan Firaz Azzam	L
22	Zhafir Naufal	L

B. Penyajian Data Uji Coba

Pada Penelitian dan pengembangan ini bertujuan untuk menciptakan media pembelajaran Komedo yang inovatif dan efektif untuk siswa kelas III di MI Nurul Islam Kunir Lor Lumajang. Media ini dirancang untuk Fase A dengan fokus pada Dongeng Fabel tentang persahabatan kancil dan gajah. Dengan menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi, media *Komedo* ini

diharapkan dapat menjadi solusi yang tepat untuk meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa, serta membantu mereka memahami materi pembelajaran dengan lebih baik. Penelitian ini melibatkan 22 siswa kelas III di MI Nurul Islam Kunir Lor Lumajang.

1. *Analysis (Analisis)*

Permasalahan yang muncul dalam pembelajaran Bahasa Indonesia khususnya pada media pembelajaran *Komodo* untuk materi dongeng, maka tahap analisis merupakan langkah awal dalam penelitian dan pengembangan model *ADDIE*. Kesulitan belajar dan tuntutan peserta didik menjadi pokok bahasan dalam penelitian ini. Tujuan dari analisis masalah adalah untuk mengidentifikasi permasalahan yang muncul selama proses pembelajaran. Untuk memperoleh data dan informasi tentang kesulitan guru dan peserta didik kelas III selama proses pembelajaran, maka peneliti melakukan observasi dan wawancara di kelas III MI Nurul Islam Kunir Lor Lumajang. Dari observasi yang dilakukan oleh peneliti menghasilkan permasalahan yang dihadapi dalam proses pembelajaran yaitu:

- a. Guru menggunakan buku teks tematik dan tidak memiliki media pembelajaran setiap siswa memiliki buku paket tematik secara individu,
- b. Guru mengajarkan materi hanya melalui ceramah.
- c. Guru terlalu sibuk menyampaikan materi, sehingga siswa sulit memahami penjelasannya. Akibatnya, siswa kehilangan minat belajar, bosan atau jenuh belajar, dan lebih suka bercanda dengan teman sebayanya.

Analisis kebutuhan dan analisis kurikulum adalah dua tahapan penting dalam pengembangan kurikulum yang sistematis. Analisis kebutuhan untuk mengetahui bagaimana guru dan siswa belajar bersama, maka dilakukan kajian kebutuhan siswa. Untuk mengetahui sumber belajar yang tersedia di MI Nurul Islam Kunir Lor Lumajang seperti papan tulis, buku teks tematik, proyektor, dan pengeras suara, dilakukan kajian kebutuhan siswa melalui observasi dan wawancara. Selain itu, hasil wawancara yang dilakukan pada tanggal 10 Desember 2024 dengan guru kelas III Ibu Mia Fitria Febiola, diketahui keterbatasan waktu dan beban kerja yang tinggi membuat guru sulit untuk mengembangkan pembelajaran yang inovatif. Mereka lebih banyak menghabiskan waktu untuk mengajar dan mengatur administrasi pembelajaran. Hal ini menyebabkan guru kurang memiliki kesempatan untuk mencari cara baru dan kreatif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran, sehingga perlu ada upaya untuk mendukung guru dalam mengembangkan pembelajaran yang lebih inovatif dan efektif.

Analisis Kurikulum bertujuan untuk mengidentifikasi kelemahan dan kelebihan kurikulum yang ada. Peneliti melanjutkan pembahasan hasil pengamatannya, yang meliputi fakta bahwa siswa kurang terlibat di kelas, mereka tidak tertarik dengan penjelasan guru, dan guru hanya menggunakan metode ceramah tanpa menggunakan sumber belajar. Guru juga hanya menggunakan buku teks tematik, yang hanya memuat gambar dan deskripsi yang sama dengan yang digunakan oleh semua siswa. Di antara dampaknya terhadap siswa meliputi kecenderungan mereka untuk tidak tertarik dalam

belajar, kecenderungan lingkungan kelas menjadi gaduh, ketidakmampuan guru untuk mempertahankan kendali atas lingkungan kelas, dan ketidakmampuan mereka untuk memahami informasi yang diajarkan.

Berdasarkan hasil wawancara peneliti berupaya merancang media pembelajaran *Komedo* yang sesuai untuk meningkatkan minat dan daya tarik siswa dalam mempelajari materi dongeng tentang persahabatan antara kancil dan gajah. Peneliti memilih materi dongeng karena dinilai cocok untuk meningkatkan kemampuan siswa kelas III di MI Nurul Islam Kunir Lor Lumajang dalam menceritakan kembali isi dongeng yang telah dibaca. Dengan demikian, peneliti berharap bahwa media pembelajaran *Komedo* dapat menjadi solusi yang efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan meningkatkan minat belajar siswa di kelas III MI Nurul Islam Kunir Lor Lumajang. **UNIVERSITAS ISLAM NEGERI**

KIAI HAI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Observasi dilaksanakan dengan baik, setelah melakukan observasi peneliti semakin bersemangat untuk menyempurnakan media *Komedo*, dikarenakan peserta didik yang berjumlah 22 siswa aslinya antusias dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia apalagi materi dongeng, keterbatasan sarana dan prasarana yang ada disekolah yang kurang memadai seperti tidak ada layar proyektor dan guru jarang membuat media pembelajaran, maka siswa mudah bosan.

2. Design (Desain)

Pada tahap desain, peneliti berfokus pada pengembangan konsep dan desain media pembelajaran *Komodo* yang dapat meningkatkan kualitas pembelajaran. Proses desain ini melibatkan beberapa tahapan yang sistematis untuk menciptakan media yang sesuai dengan kebutuhan siswa yaitu:

a. Penyusunan Materi Serta Modul Ajar

Peneliti menyusun materi dongeng fabel tentang kancil dan gajah untuk pembelajaran Bahasa Indonesia kelas III, yang mencakup pengertian, jenis, dan contoh dongeng. Materi ini disajikan melalui media *Komodo* untuk memudahkan pemahaman siswa. Selain itu, peneliti juga merancang modul ajar yang telah divalidasi oleh ahli materi dan guru kelas III untuk memastikan kualitas dan keakuratan materi. Modul ajar ini akan digunakan dalam uji coba produk untuk meningkatkan pemahaman siswa tentang dongeng fabel III di MI Nurul Islam Kunir Lor Lumajang.

b. Perancangan Desain Produk

Berikut ini adalah beberapa aspek penting yang diperhatikan dalam merancang desain media *Komodo*:

- 1) Menyiapkan bahan dan peralatan yang diperlukan untuk mengembangkan media pembelajaran *Komodo* yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran, yaitu: Kotak koper (hardboard), boneka binatang kecil, pohon hias, pita hias, lem tembak rumput sintetis,

gunting, cutter, dan doble tape. Bahan tersebut dikumpulkan dan dibentuk sesuai keinginan dan tujuan yang akan dicapai.

- 2) Merancang sampul depan media pembelajaran *Komedo* menggunakan Canva.

Gambar 4.1
Desain Media *Komedo*



(Sumber: dokumentasi peneliti)

- 3) Desain dibuat sesuai dengan materi pembelajaran Dongeng sikancil dan gajah.

Gambar 4.2
Desain Materi Media *Komedo*



(Sumber: dokumentasi peneliti)

- c. Penyusunan aturan penggunaan media *Komedo*

- 1) Letakkan media *Komedo* diatas meja dengan menghadap peserta didik.

- 2) Putarlah media sesuai alur cerita sambil mendongeng yang didalamnya terdapat foto sikancil dan gajah sedang mengikuti lomba lari
- 3) Selanjutnya peserta didik mempraktekkan cerita dongeng dengan teman sebangkunya menggunakan boneka tangan dengan bergiliran sambil melihat media *Komedo*.

3. *Development* (Pengembangan)

Hasil dari pengembangan media pembelajaran *Komedo* terdiri dari beberapa tahapan, yaitu:

a. Bentuk produk

Media pembelajaran *Komedo* yang kreatif mampu membuat media pembelajaran menarik perhatian siswa. Selain itu, dalam proses pembuatannya digunakan alat dan bahan yang khusus dan menarik.

Bahan yang digunakan dalam pengembangan ini memenuhi persyaratan media pembuatan, antara lain tahan lama, mudah ditemukan, serta memiliki foto dan deskripsi yang mudah diakses dalam buku pembelajaran atau di internet, seperti bahan dongeng. Pengembangan media edukasi ini disesuaikan dengan kurikulum kelas III tentang dongeng gajah dan rusa. Untuk melakukan validasi produk, peneliti mengkonsultasikan desain media dengan dosen pembimbing, validator ahli materi, validator ahli media, dan validator ahli pembelajaran, Berikut hasil dari media *Komedo*:

Gambar 4.3
Hasil Media *Komedo*



Terdapat pada gambar 4.3 di atas terlihat media *Komedo* yang dilengkapi cerita dongeng sikancil dan gajah yang diberi putaran agar gambar yang terbuat dari banner dapat diputar sesuai alur cerita dongeng, serta hiasan seperti rumput sintetis, pita dan binatang-binatang kecil. Media ini dilengkapi dengan boneka tangan sikancil dan gajah agar siswa dapat mempraktekkannya dengan teman sekelompoknya.

b. Validasi Ahli

Pada tahap validasi media *Komedo* dinilai oleh beberapa ahli di bidang pendidikan untuk memastikan kelayakannya. Validator pertama adalah ahli materi, yaitu Shiddiq Ardianta, M.Pd., adalah Jabatan Fungsional Dosen Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan yang memiliki pemahaman mengenai seputar Pelajaran Bahasa Indonesia. Validator media adalah Bapak Muhammad Sholahuddin Amrulloh, M.Pd.,

memiliki pengalaman mengajar pada mata kuliah pengembangan media pembelajaran. Selain itu, validator untuk aspek pembelajaran adalah Ibu Mia Fitria Febiola, S.Pd, guru kelas III yang berpengalaman dalam pengajaran.

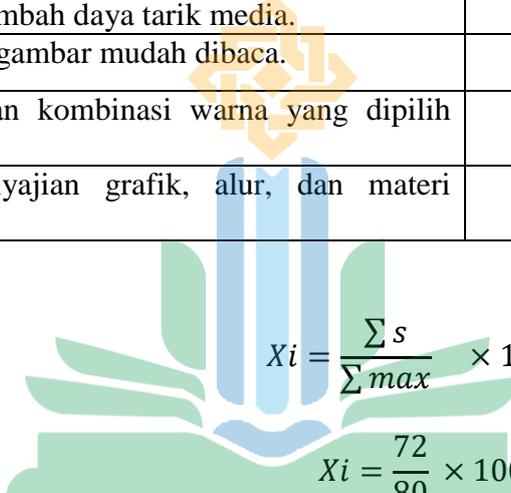
1) Validasi Ahli Media

Validasi ahli media yang dilakukan oleh Bapak Sholahuddin Amrullah M.Pd. Pada tanggal 16 Desember 2024, mendapatkan nilai skor presentase ahli media yaitu 90,00% dengan kriteria layak dan revisi sesuai saran. Evaluasi ini bertujuan untuk menilai sejauh mana kelayakan dan efektivitas media *Komodo* dari sisi visual dan teknis.

Tabel 4.3
Hasil Validasi Ahli Media

No	Aspek yang dinilai	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Kualitas media <i>Komodo</i> memenuhi persyaratan pembelajaran.					√
2	Kesesuaian media untuk digunakan sebagai alat bantu pembelajaran.					√
3	Desain gambar pada tampilan sudah jelas dan rapi					√
4	Bahan belajar yang digunakan oleh <i>Komodo</i> sulit rusak.					√
5	Penggunaan bahan ajar sebagai media <i>Komodo</i> tidak berbahaya.					√
6	Siswa dapat belajar bahasa Indonesia dengan bantuan media <i>Komodo</i> .				√	
7	Media dapat digunakan dalam berbagai situasi dan waktu.				√	
8	Siswa lebih termotivasi untuk belajar Dongeng ketika mereka terpapar media <i>Komodo</i>				√	

9	Penyajian media <i>Komedo</i> mendorong siswa untuk berpartisipasi aktif dalam pendidikan mereka.					√
10	Ketika digunakan, mudah digunakan dan hanya membutuhkan sedikit waktu untuk menyimpan media.					√
11	Media <i>Komedo</i> menyajikan informasi secara logis.				√	
12	Desain media konsisten dan terorganisasi dengan baik.				√	
13	Ukuran dan jenis huruf yang dipilih sesuai dan menambah daya tarik media.				√	
14	Teks dan gambar mudah dibaca.					√
15	Warna dan kombinasi warna yang dipilih sesuai.				√	
16	Cara penyajian grafik, alur, dan materi harmonis.				√	



$$X_i = \frac{\sum s}{\sum max} \times 100 \%$$

$$X_i = \frac{72}{80} \times 100\%$$

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI $X_i = 90,0\%$

KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

Hasil evaluasi terhadap media memperoleh persentase skor sebesar 90,0%, yang mengindikasikan bahwa media tersebut memenuhi kriteria kelayakan diujicobakan dengan revisi sesuai saran. Berdasarkan hasil saran dari validator, petunjuk atau buku pedoman ditambahkan, tambahkan identitas pengembang, hiasan perlu ditambahi seperti rumput agar media seimbang tidak gampang goyah, hilangi lampu LED bunga agar mudah diaplikasikan.

- 2) Validasi ahli materi yang dilakukan oleh Bapak Siddiq Ardinanta, M.P.d., pada tanggal 16 Desember 2024, mendapatkan nilai skor presentase ahli materi yaitu 91,25% dengan kriteria layak dan revisi sesuai saran.

Tabel 4.4
Hasil Validasi Ahli Materi

No	Aspek yang nilai	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Tujuan pembelajaran <i>Komedo</i> terdefinisi dengan jelas					√
2	Tujuan pembelajaran <i>Komedo</i> terdefinisi sesuai dengan capaian pembelajaran (CP)				√	
3	Informasi yang ditampilkan di <i>Komedo</i> sesuai dengan pembelajaran.				√	
4	Materi yang dijelaskan dalam <i>Komedo</i> sudah jelas.				√	
5	Informasi yang diberikan mudah dipahami.					√
6	Materi yang disajikan dikemas secara ringkas dan estetik.				√	
7	Konten yang disajikan oleh media <i>Komedo</i> mengikuti perkembangan terkini.					√
8	Keingintahuan siswa terhadap materi Cerita Dongeng Fabel				√	
9	Penyampaian materi dilakukan runtut atau sistematis.				√	
10	Penyampaian materi sesuai dengan teori dan konsep.					√
11	Materi dalam media <i>Komedo</i> disampaikan secara metodis atau berurutan.					√
12	Bahasa disajikan dengan cara yang selaras dengan teori dan konsep.					√
13	<i>Komedo</i> menggunakan bahasa yang sederhana dan mudah dimengerti oleh peserta didik kelas III					√
14	Bahasa dalam <i>Komedo</i> disusun dengan baik.					√
15	Menggunakan bahasa yang umum dan komunikatif.				√	
16	Bahasa yang digunakan tidak terikat pada daerah tertentu.					√

$$X_i = \frac{\sum s}{\sum \max} \times 100 \%$$

$$X_i = \frac{73}{80} \times 100\%$$

$$X_i = 91,25\%$$

Hasil evaluasi materi memperoleh hasil sebanyak 91,25% yang mengindikasikan bahwa materi tersebut memenuhi kelayakan diuji cobakan dengan revisi sesuai saran. Berdasarkan hasil revisi saran dari validator, kerapian ejaan dan diberi petunjuk penggunaan.

3) Validasi Ahli Pembelajaran

Validasi ahli pembelajaran yang dilakukan oleh ibu Mia Fitria Febiola, S.P.d., pada tanggal 19 Desember 2024, mendapatkan nilai skor presentase ahli pembelajaran yaitu 89,09% dengan kriteria layak dan revisi sesuai saran.

Tabel 4.5
Hasil Validasi Ahli Pembelajaran

No	Aspek yang dinilai	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Kualitas media <i>Komodo</i> memenuhi persyaratan pembelajaran.					√
2	Kesesuaian media untuk digunakan sebagai alat bantu pembelajaran.					√
3	Desain visual yang menarik dan positif dalam tampilan gambar dapat memotivasi peserta didik untuk belajar dan membaca lebih banyak.					√
4	Bahan belajar yang digunakan oleh <i>Komodo</i> sulit rusak.				√	
5	Penggunaan bahan ajar sebagai media <i>Komodo</i> tidak terlalu berat jika dibawa.				√	
6	Siswa dapat belajar bahasa Indonesia dengan bantuan media <i>Komodo</i> .				√	

7	Media ini menawarkan fleksibilitas penggunaan, dapat diakses kapan saja dan dalam berbagai situasi.				√	
8	Media menambah motivasi peserta didik untuk mempelajari materi cerita Dongeng.					√
9	Media <i>Komedo</i> mudah dioperasikan dan tidak memerlukan persiapan yang lama.				√	
10	Desain media yang terdiri dari teks, warna, dan gambar sudah tepat dan sesuai.					√
11	Penyajian media <i>Komedo</i> mendukung keterlibatan aktif peserta didik dalam pembelajaran.					√
12	Materi yang disajikan sesuai dengan capaian pembelajaran (CP).					√
13	Tujuan pembelajaran yang dirumuskan dengan jelas. Bahasa yang digunakan jelas.					√
14	Tujuan pembelajaran pada materi yang digunakan mudah dipahami				√	
15	Materi yang ada pada media <i>Komedo</i> jelas dan mudah dipahami.				√	
16	Penjelasan dalam media <i>Komedo</i> sudah tepat.				√	
17	Bahasa yang digunakan komunikatif tanpa menggunakan bahasa setempat.				√	
18	Tidak ada penafsiran ganda dalam penyampaian materi.				√	
19	Materi dikemas secara singkat dan menarik.					√
20	Materi yang disampaikan sesuai dengan tujuan pembelajaran dan perkembangan saat ini.				√	
21	Penyajian materi singkat, menarik, dan relevan.				√	
22	Memicu rasa ingin tahu peserta didik tentang Dongeng Fabel.					√

$$X_i = \frac{\sum s}{\sum \max} \times 100 \%$$

$$X_i = \frac{98}{110} \times 100\%$$

$$X_i = 89,09\%$$

Hasil evaluasi terhadap validator pembelajaran memperoleh persentase skor sebesar 89,09%, yang mengindikasikan bahwa pembelajaran tersebut memenuhi kriteria kelayakan diuji cobakan dengan revisi sesuai saran. Berdasarkan hasil saran dan komentar dari validator lebih ditingkatkan lagi dalam mengajar dengan menggunakan media *Komodo*.

Berdasarkan tiga evaluasi yang dilakukan oleh para ahli, keabsahan media diperoleh melalui pengisian angket kelayakan oleh para validator. Peneliti melibatkan tiga pakar, yaitu seorang ahli materi, seorang ahli media, dan ahli pembelajaran. Hasil validasi dari ketiga ahli tersebut ditampilkan dalam tabel berikut ini:

Tabel 4.6

Hasil Analisis Validator

No	Validator	Presentase	Kriteria
1	Validator Ahli Media	90,00	Sangat Valid
2	Validator Ahli Materi	91,25	Sangat Valid
3	Validator Ahli Pembelajaran	89,09	Sangat Valid
Nilai rata-rata persentase		90,11	Layak

Dari analisis data yang telah dipaparkan, ketiga pakar memberikan rata-rata skor sebesar 90,11%. Validitas ini mengindikasikan bahwa media pembelajaran *Komodo* telah memenuhi standar kelayakan untuk digunakan dalam kegiatan

belajar, meskipun terdapat beberapa saran revisi yang diajukan oleh para ahli.

Selanjutnya, rekomendasi dan kritik yang disampaikan oleh para ahli akan menjadi panduan dalam proses perbaikan atau revisi. Masukan dari mereka akan digunakan sebagai landasan untuk memperbaiki media pembelajaran, sehingga dapat dioptimalkan dalam proses belajar dan memenuhi standar kriteria pengembangan media yang diharapkan.

4. Tahap Implementasi

Tahap implementasi merupakan tahap keempat dalam penelitian dan pengembangan model ADDIE, di mana peneliti melakukan uji coba media pembelajaran *Komodo* di kelas III MI Nurul Islam Kunir Lor Lumajang. Setelah melewati proses validasi oleh ahli media, ahli materi, dan ahli pembelajaran, media ini diujicobakan pada tanggal 6 Januari 2025 kepada 22 siswa kelas III dengan materi dongeng tentang kancil dan gajah. Tujuan dari uji coba ini adalah untuk mengetahui efektivitas media pembelajaran *Komodo* dalam meningkatkan hasil belajar siswa dan memperoleh umpan balik untuk perbaikan lebih lanjut. Berikut adalah tahap implementasi media *Komodo* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia dengan materi dongeng:

a) Perencanaan Materi Pembelajaran

Guru menyiapkan materi Bahasa Indonesia tentang cerita dongeng sikancil dan gajah. Sebelum menggunakan *Komodo*, guru

memberi petunjuk teknis kepada siswa tentang cara menggunakan media *Komodo*. Siswa juga diperkenalkan dengan boneka tangan untuk dipraktekkan dengan teman sebangkunya.

b) Tahap Pelaksanaan di Kelas

1) Pengenalan Materi Dongeng

Guru membuka pelajaran dengan menjelaskan apa yang dimaksud dengan dongeng dan mengapa penting untuk dipelajari. Guru menggunakan media *Komodo* untuk memperlihatkan kepada siswa.

2) Penggunaan *Komodo* dalam Kelas

Guru memperlihatkan media *Komodo* kepada siswa. Bersama-sama, mereka menyimak dan mendengarkan cerita dongeng yang dipraktekkan oleh guru. Guru memberikan penjelasan tambahan untuk melengkapi materi yang ada di *Komodo*.

3) Diskusi Kelompok dan Refleksi

Setelah mempelajari materi, siswa dibagi menjadi beberapa kelompok yaitu teman sebangkunya untuk maju kedepan mempraktekkan cerita dongeng sikancil dan gajah menggunakan bahasa mereka sendiri menggunakan boneka tangan dengan guru memberikan bimbingan dan klarifikasi tambahan jika diperlukan.

4) Kuis dan Tugas Individu

Guru memberikan kuis singkat yang sudah dijelaskan tadi, siswa diminta menjawab pertanyaan terkait materi.

c) Tahap Evaluasi

1) Penilaian Pemahaman Siswa

Guru mengevaluasi hasil belajar siswa melalui jawaban kuis dan diskusi kelompok. Selain itu, observasi terhadap keaktifan siswa dalam menggunakan *Komodo* juga dilakukan. Hasil tugas esai tentang materi dongeng menjadi bagian dari penilaian akhir.

2) Umpan Balik dari Siswa

Siswa diminta mengisi lembar refleksi mengenai pengalaman mereka menggunakan *Komodo*. Mereka memberikan umpan balik tentang seberapa menarik media ini, apakah membantu pemahaman mereka, dan saran untuk perbaikan di masa mendatang.

Uji coba media pembelajaran *Komodo* di kelas III berjalan lancar. Sebanyak 22 siswa hadir dan mereka semua mengikuti proses pembelajaran hingga selesai secara sistematis. Dapat disimpulkan bahwa siswa sangat menikmati pembelajaran melalui media *Komodo* pembelajaran dalam hal ini karena mereka cukup bersemangat ketika ditanya banyak pertanyaan dan hampir semuanya bergegas menjawab.

Peneliti mengamati pembelajaran bahasa Indonesia yang dilakukan oleh siswa kelas III pada awal beberapa sesi tatap muka yang diadakan untuk menerapkan pembelajaran ini. Setelah itu, peneliti menyampaikan materi pada pertemuan kedua dengan menguji materi pembelajaran *Komedo* untuk pembelajaran bahasa Indonesia menggunakan cerita Gajah dan Kancil. Gambar berikut menampilkan dokumentasi peneliti dari percobaan produk media pembelajaran.

Gambar 4.4
Penggunaan Media Pembelajaran *Komedo*



(Sumber: dokumentasi peneliti)

Terdapat pada gambar 4.4 di atas yaitu sebagai implementasi untuk menerapkan pembelajaran menggunakan media *Komedo*.

Gambar 4.5
Peserta Didik Aktif Dalam Pembelajaran



(Sumber: dokumentasi peneliti)

Terdapat pada gambar 4.5 di atas terlihat peserta didik sangat aktif dan bersemangat dalam menjawab pertanyaan dengan diterapkannya pembelajaran menggunakan media *Komedo* yang memuat materi dongeng sikancil dan gajah pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.

Tabel 4.7
Hasil Pretest Peserta Didik

No	Nama Lengkap	Nilai
1	Abidzar Syaftul Anam	60
2	Ahmad Dante Saputra	50
3	Almira Aulia	50
4	Azzam Shidiq	60
5	Bintang Hikmah Samudra	50
6	Cahaya Hikmah Samudra	50
7	Cintya Rizqi Azalya	50
8	Desta Fian	50
9	Earlyta Arsyfa Salsabila	50
10	Indira Salfa	50
11	Khanza Adelia	60
12	Lailatus Syiam	60
13	Muhammad Hardiansyah	60
14	Mukhammad Lutfi	50
15	Nazriel Ammar Fatih	50
16	Olivia Faizatun	50

17	Putri Viola Amarinda	50
18	Qonita Zahwa	50
19	Quinnara Qisyah Azzahra	60
20	Rafael Putra	50
21	Rayhan Firaz Azzam	60
22	Zhafir Naufal	60
Nilai Rata-rata		62,72

Tabel 4.7 memperlihatkan hasil pretest siswa, di mana setiap peserta didik diharapkan mendapatkan skor total 10. Setiap pertanyaan bernilai 10, sehingga jika siswa berhasil menjawab semua pertanyaan dengan tepat, mereka akan meraih skor maksimal 100.

Pretest ini mengungkapkan bahwa tidak ada peserta didik yang berhasil meraih skor tertinggi. Nilai terendah yang dicapai adalah 50, sementara nilai tertinggi yang diperoleh adalah 60. Dari hasil penelitian awal (pretest) di kelas III MI Nurul Islam Kunir Lor Lumajang, rata-rata skor siswa tercatat sebesar 62,72%

Dari hasil nilai pretest, terlihat bahwa tidak ada peserta didik yang mencapai skor di bawah KKM. Oleh karena itu, dilakukanlah Posttest untuk mengevaluasi sejauh mana perkembangan peserta didik setelah menggunakan media *Komodo*. Hasil dari posttest siswa akan ditampilkan pada tabel berikut.

Tabel 4.8
Hasil Posttest Peserta Didik

No	Nama Lengkap	Nilai
1	Abidzar Syaftul Anam	80
2	Ahmad Dante Saputra	80
3	Almira Aulia	80
4	Azzam Shidiq	90
5	Bintang Hikmah Samudra	90

6	Cahaya Hikmah Samudra	90
7	Cintya Rizqi Azalya	80
8	Desta Fian	90
9	Earlyta Arsyfa Salsabila	90
10	Indira Salfa	90
11	Khanza Adelia	90
12	Lailatus Syiam	70
13	Muhammad Hardiansyah	80
14	Mukhammad Lutfi	80
15	Nazriel Ammar Fatih	80
16	Olivia Faizatun	80
17	Putri Viola Amarinda	90
18	Qonita Zahwa	80
19	Quinnara Qisyah Azzahra	80
20	Rafael Putra	90
21	Rayhan Firaz Azzam	80
22	Zhafir Naufal	90
Nilai Rata-rata		84,00

Berdasarkan Tabel 4.8, hasil posttest siswa menunjukkan bahwa setelah menggunakan media pembelajaran *Komodo*, nilai terendah yang diperoleh siswa adalah 70 dan nilai tertinggi adalah 90. Posttest ini terdiri dari 10 soal, dengan setiap soal memiliki skor 10, sehingga total skor maksimal adalah 100 jika semua jawaban benar. Hasil analisis posttest menunjukkan bahwa rata-rata nilai yang diperoleh siswa adalah 84,00%, yang menunjukkan bahwa sebagian besar siswa memiliki pemahaman yang baik tentang materi yang diajarkan melalui media *Komodo*.

Pengembangan media pembelajaran *Komodo* dievaluasi melalui tes yang diberikan kepada siswa untuk mengetahui efektivitas media pembelajaran yang telah dikembangkan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia materi dongeng. Pretest dan

posttest digunakan dalam penelitian ini. Pemahaman pretest siswa dinilai menggunakan tes awal, dan pemahaman posttest mereka dinilai menggunakan tes akhir. Ada sepuluh pertanyaan esai pada tes tersebut, dan setiap jawaban yang benar bernilai sepuluh poin. Jika semua jawaban benar, skor maksimum yang mungkin adalah 100.

Skor N-Gain digunakan dalam evaluasi uji-T penelitian ini. Tabel berikut menampilkan hasil pretest dan posttest sebagaimana ditentukan oleh skor N-Gain.

Tabel 4.9
Analisis Data Menggunakan N-Gain Score

No	Nama	Pre	Post	Post-Pre	Skor Ideal (100) - Pre	N-Gain Score	N-Gain Score Percent
1	Abidzar Syaftul Anam	60	80	20.00	40.00	.50	50.00
2	Ahmad Dante Saputra	50	80	30.00	50.00	.60	60.00
3	Almira Aulia	50	80	30.00	50.00	.60	60.00
4	Azzam Shidiq	60	90	30.00	40.00	.75	75.00
5	Bintang Hikmah Samudra	50	90	40.00	50.00	.80	80.00
6	Cahaya Hikmah Samudra	50	90	40.00	50.00	.80	80.00
7	Cintya Rizqi Azalya	50	80	30.00	50.00	.60	60.00
8	Desta Fian	50	90	40.00	50.00	.80	80.00
9	Earlyta Arsyfa Salsabila	50	90	40.00	50.00	.80	80.00
10	Indira Salfa	50	90	40.00	50.00	.80	80.00
11	Khanza Adelia	60	90	30.00	40.00	.75	75.00

12	Lailatus Syiam	60	70	10.00	40.00	.25	25.00
13	Muhammad Hardiansyah	60	80	20.00	40.00	.50	50.00
14	Mukhammad Lutfi	50	80	30.00	50.00	.60	60.00
15	Nazriel Ammar Fatih	50	80	30.00	50.00	.60	60.00
16	Olivia Faizatun	50	80	30.00	50.00	.60	60.00
17	Putri Viola Amarinda	50	90	40.00	50.00	.80	80.00
18	Qonita Zahwa	50	80	30.00	50.00	.60	60.00
19	Quinnara Qisyah Azzahra	60	80	20.00	40.00	.50	50.00
20	Rafael Putra	50	90	40.00	50.00	.80	80.00
21	Rayhan Firaz Azzam	60	80	20.00	40.00	.50	50.00
22	Zhafir Naufal	60	90	30.00	40.00	.75	75.00
Nilai Rata-rata						65.00	

Berdasarkan hasil perhitungan uji N-Gain Score, media pembelajaran *Komodo* menunjukkan efektivitas yang cukup signifikan dalam meningkatkan kemampuan siswa kelas III MI Nurul Islam Kunir Lor Lumajang dalam menceritakan kembali isi dongeng. Dengan nilai rata-rata N-Gain Score sebesar 65,00 atau 65%, media *Komodo* termasuk dalam kategori cukup efektif. Rentang nilai N-Gain Score antara 25% hingga 80% menunjukkan bahwa media ini memiliki dampak positif pada hasil belajar siswa.

Peningkatan yang signifikan terlihat dari perbandingan skor pretest dan posttest setelah penggunaan media *Komodo*. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran *Komodo* dapat

meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami dan menceritakan kembali dongeng dengan lebih baik.

Tabel 4.10
Descriptive Statisticsa

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Ngain_Skor	22	.25	.80	.6500	.14720
Ngain_Persen	22	25.00	80.00	65.0000	14.7200
Valid N (listwise)	22				

Hasil analisis pada Tabel 4.10, diperoleh data statistik deskriptif untuk variabel Ngain Skor dan Ngain Persen. Dari sampel sebanyak 22 data, nilai minimum Ngain Skor sebesar 0,25 dan nilai maksimum sebesar 0,80. Rata-rata (Mean) dari Ngain Skor adalah 0,65 dengan standar deviasi 0,14720 yang menunjukkan bahwa variasi data Ngain Skor antar subjek relatif kecil.

Pada variabel Ngain Persen, diperoleh nilai minimum sebesar 25,00% dan nilai maksimum sebesar 80,00%, dengan nilai rata-rata sebesar 65,00% dan standar deviasi 14,7200%. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat variasi hasil pada skor peningkatan (gain) dalam persentase, dengan sebagian besar responden memperoleh peningkatan sekitar 65,00%. Dengan demikian, distribusi hasil menunjukkan bahwa sebagian besar peserta memiliki peningkatan skor yang cukup merata dengan variabilitas yang lumayan besar di antara mereka.

5. Tahap Evaluasi

Produk pengembangan media apakah pembelajaran layak atau valid, maka media pembelajaran *Komedo* yang telah diimplementasikan di kelas III MI Nurul Islam Kunir Lor Lumajang pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi dongeng dilakukan evaluasi pada tahap evaluasi dengan model ADDIE pada tanggal 9 Januari 2025. Setelah menyelesaikan beberapa prosedur pembelajaran pada tahap-tahap yang telah ditetapkan. Selain itu, siswa menerima kuesioner tes respons siswa selama pertemuan terakhir yang mencakup evaluasi mereka terhadap media yang telah digunakan. Untuk mengetahui bagaimana perasaan siswa tentang barang yang digunakan, survei kemudian dikirimkan kepada mereka. Berdasarkan respons dari siswa, tabel menampilkan hasil berikut:

Tabel 4.11

Uji Respon Peserta Didik Kelas III

No	Nama	Jumlah Skor	Skor Maksimal	Presentase	Kriteria
1	Abidzar Syaftul Anam	50	50	100%	Sangat layak
2	Ahmad Dante Saputra	48	50	96%	Sangat layak
3	Almira Aulia	50	50	100%	Sangat layak
4	Azzam Shidiq	50	50	100%	Sangat layak
5	Bintang Hikmah Samudra	47	50	94%	Sangat layak
6	Cahaya Hikmah Samudra	50	50	100%	Sangat layak
7	Cintya Rizqi Azalya	50	50	100%	Sangat layak
8	Desta Fian	48	50	96%	Sangat layak
9	Earlyta Arsyfa Salsabila	48	50	96%	Sangat layak
10	Indira Salfa	44	50	88%	Sangat layak
11	Khanza Adelia	47	50	94%	Sangat layak
12	Lailatus Syiam	50	50	100%	Sangat layak
13	Muhammad Hardiansyah	50	50	100%	Sangat layak
14	Mukhammad Lutfi	44	50	88%	Sangat layak
15	Nazriel Ammar Fatih	48	50	96%	Sangat layak

16	Olivia Faizatun	50	50	100%	Sangat layak
17	Putri Viola Amarinda	50	50	100%	Sangat layak
18	Qonita Zahwa	48	50	96%	Sangat layak
19	Quinnara Qisyah Azzahra	48	50	96%	Sangat layak
20	Rafael Putra	50	50	100%	Sangat layak
21	Rayhan Firaz Azzam	44	50	88%	Sangat layak
22	Zhafir Naufal	47	50	94%	Sangat Layak
	Rata-Rata	1.061	1.100	96%	Sangat Layak

Berdasarkan dari tabel diatas perhitungan uji respon kepada peserta didik kelas III melalui angket respon peserta didik terhadap media pembelajaran *Komodo*. Berikut hasil perhitungan angket respon peserta didik:

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

$$P = \frac{1061}{1100} \times 100\%$$

$$= 96\%$$

Dari perhitungan diatas menunjukkan bahwa hasil uji respon peserta didik kelas III sebanyak 22 orang di MI Nurul Islam Kunir Lor Lumajang menunjukkan skor persentase sebesar 96% yang artinya media *Komodo* ini sangat layak digunakan dalam pembelajaran.

C. Revisi Produk

Produk kemudian direvisi sesuai dengan rekomendasi validator berdasarkan lembar validasi setelah divalidasi dengan ahli media, materi, dan pembelajaran. Media *Komodo* telah mengalami modifikasi berikut, baik sebelum maupun setelah revisi. Rekomendasi validator ahli media dalam grafik di bawah ini bertujuan untuk memperbaiki produk yang sedang dikembangkan dan membuatnya menyimpang dari pelaksanaan.

Media *Komedo* dikembangkan dengan bahan dasar Hardbord yang berbentuk seperti koper yang berwarna coklat kayu dengan isi materi dongeng didalamnya berupa banner yang berisi gambar kancil dan gajah serta dongeng lomba lari yang penulis gulung dengan besi kecil agar banner tersebut bisa diputar sesuai dengan alur cerita dongeng, setelah itu diberi hiasan seperti taman mini yang terbuat dari rumput sintetis serta binatang-binatang kecil dan hiasan pita. Dari hasil validasi, media pembelajaran *Komedo* digital ini sudah diperbaiki berdasarkan saran yang diperoleh dari validator pada lembar validasi yang diberikan. Berikut merupakan beberapa hasil sebelum dan sesudah direvisi:

Gambar 4.6
Media *Komedo* sebelum direvisi



Sebelum direvisi oleh ahli media yaitu bapak Sholahuddin Amrullah M.Pd., pada hari Senin tanggal 16 Desember 2024, media masih terlihat tidak rapi dan sulit untuk diputar dikarenakan lampu hiasan menghalangi putaran serta hiasan terlihat amburadul, pita masih didalam kotak, seharusnya pita dibuat diluar kotak menjadi hiasan bagian luar.

Gambar 4.7
Media *Komedo* setelah direvisi



Setelah direvisi oleh peneliti yang disarankan oleh Bapak Sholahuddin Amrullah M.Pd. yaitu sebagai ahli media menyarankan menghilangkan lampu LED dikarenakan mengganggu gambar agar bisa diputar, serta menambahkan rumput sintetis agar taman binatang terlihat lebih hidup dan menambahkan boneka tangan kancil dan gajah agar bisa dipraktekkan oleh siswa.

Gambar 4.8
Desain Font sebelum direvisi



Font pada dongeng *Komedo* dinilai oleh ahli media yaitu Bapak Sholahuddin Amrullah M.Pd., kurang berwarna dan menarik untuk siswa kelas III, serta tidak ada pemandangan yang sesuai dengan cerita dongeng, warna terkesan mencolok dan tidak cocok dengan media *Komedo* sikancil dan gajah.

Gambar 4.9
Desain Font setelah direvisi



Setelah direvisi oleh peneliti yang disarankan ahli media yaitu Bapak Sholahuddin Amrullah M.Pd. gambar pembuka cerita dongeng diganti dengan baghround pepohonan seperti yang ada didunia dongeng serta font yang lebih berwarna sehingga gambar terlihat sesuai untuk peserta didik kelas III.

Gambar 4.10
Gambar Kancil dan Font sebelum direvisi



Sebelum adanya revisi oleh ahli materi pada tanggal 16 Desember 2024, yaitu Bapak Siddiq Ardinanta M.Pd., gambar kancil tidak nampak seperti cerita dongeng tetapi terlihat seperti hewan rusa, serta kalimat percakapan kancil dan gajah kurang jelas. Pemandangan seharusnya diberi warna kuning atau matahari biar terkesan menarik untuk cerita dongeng.

Gambar 4.11
Gambar Kancil dan Font sesudah direvisi



Setelah direvisi oleh peneliti yang telah disarankan ahli materi yaitu Bapak Siddiq Ardinanta M.Pd. gambar kancil serta ekspresinya sesuai dengan percakapan tersebut, dan font gajah sudah terlihat jelas, serta pemandangan dalam cerita sudah sesuai dan lebih berwarna.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

BAB V

KAJIAN DAN SARAN

A. Kajian Produk yang Telah direvisi

Hasil dari penelitian ini adalah media pembelajaran *Komedo* yang dirancang khusus untuk membantu siswa kelas III MI Nurul Islam Kunir Lor Lumajang memahami dongeng tentang kancil dan gajah dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia. Media ini dikembangkan melalui proses yang sistematis dengan menggunakan model *ADDIE* yang mencakup analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi untuk memastikan media yang dihasilkan berkualitas dan efektif. Sumber belajar *Komedo* ini memadai dan layak digunakan, berdasarkan data yang dikumpulkan dari penelitian dan pengembangan penulis, yang diterapkan pada 22 siswa di kelas III MI Nurul Islam Kunir Lor Lumajang.

Berikut ini akan membahas tentang produk yang telah disempurnakan melalui proses revisi untuk meningkatkan kualitas dan efektivitasnya yaitu:

1. Konsep *ADDIE* digunakan untuk membangun materi pembelajaran *Komedo* untuk mata pelajaran bahasa Indonesia. Langkah pertama yang dilakukan adalah analisis untuk mengetahui kebutuhan dan kemampuan siswa, khususnya siswa kelas III MI Nurul Islam Kunir Lor Lumajang. Selain itu, dilakukan pengumpulan data mengenai kurikulum, media yang digunakan dalam proses pembelajaran, dan fasilitas yang tersedia di sekolah.

Pada tahap desain, peneliti membuat rancangan awal dan desain media Komedo untuk memudahkan proses pembuatannya. Tahap ini melibatkan beberapa langkah penting, termasuk pengembangan isi materi dongeng tentang kancil dan gajah yang akan dimasukkan ke dalam media Komedo. kemudian penulis mengumpulkan bahan-bahan seperti Kotak kayu, boneka tangan kancil dan gajah, serta hiasan seperti rumput sintetis, pohon kecil, binatang-binatang hias.

Langkah ketiga adalah pengembangan, di mana desain yang sudah lengkap seperti Kotak Bercerita disusun, boneka tangan kancil dan gajah, serta cerita dongeng yang terbuat dari banner, Untuk memastikan keabsahan item yang dihasilkan, tahap validasi juga dilakukan oleh ahli media, ahli materi, dan ahli pembelajaran. Penerapan produk media pembelajaran melalui uji coba siswa terhadap barang hasil pengembangan peneliti merupakan bagian dari tahap implementasi. Tahap selanjutnya adalah evaluasi, yaitu peneliti memberikan angket kepada siswa untuk mengukur minat mereka terhadap media Komedo dan memutar film animasi yang telah diintegrasikan.

Media Komedo yang dibuat oleh peneliti ini telah disetujui oleh sejumlah ahli, sebelum materi pembelajaran Komedo digunakan dan dievaluasi pada siswa. Berikut adalah temuan data validasi yang dikumpulkan oleh para ahli tersebut, yang menyimpulkan bahwa media Komedo sah dan sesuai untuk digunakan dalam proses pendidikan:

1. Ringkasan persentase nilai yang diberikan oleh para ahli media, ahli materi, dan ahli pembelajaran yang menunjukkan hasil evaluasi mereka terhadap media *Komodo*. Ahli media 90,0%, hasil persentase ahli materi 91,25%, hasil persentase ahli pembelajaran 89,09%. Secara keseluruhan, penilaian validator menunjukkan bahwa media *Komodo* memenuhi persyaratan kelayakan, yang berarti dapat digunakan dalam proses belajar mengajar.
2. Persentase 96% diperoleh dari hasil tes jawaban siswa secara keseluruhan. Hal ini merupakan penilaian kuesioner tes jawaban siswa secara keseluruhan, sehingga mendapatkan kriteria yang menarik, yang menunjukkan bahwa media *Komodo* dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran.

Penelitian ini berbeda dengan penelitian sebelumnya dalam beberapa aspek. Penelitian Desty Rama Rumondang fokus pada pengembangan media *Komodo* untuk keterampilan menyimak dengan bahan kardus, sedangkan penelitian ini mengembangkan media *Komodo* untuk dongeng kancil dan gajah dengan bahan hardboard yang tahan lama.

Sementara penelitian Rada Wijayana, dkk mengembangkan media *Komodo* dengan bahan kayu dan boneka wayang untuk materi kreatif. Berbeda dengan penelitian tersebut, penelitian ini mengembangkan media *Komodo* dengan boneka tangan untuk membantu siswa memahami materi pembelajaran dengan lebih interaktif.

Penelitian ini menunjukkan perbedaan dengan hasil penelitian Purwarsih dan Sutikno, yang mengembangkan media *Kodong* (Kotak Dongeng) kemampuan berbicara dengan bantuan video yang diputar didalam Kotak Dongeng. Penelitian ini memiliki perbedaan signifikan dengan penelitian sebelumnya karena fokus pada pengembangan media *Komedo* yang inovatif dan efektif untuk meningkatkan pemahaman siswa tentang dongeng. Cerita dongeng sikancil dan gajah ini bisa langsung dibaca bersama dikarenakan didalam kotak mendongeng terdapat cerita yang tertulis didalam banner untuk mencegah kebosanan peserta didik selama pembelajaran.

B. Saran Pemanfaatan, Diseminasi, dan Pengembangan Produk Lebih

Lanjut

Media *Komedo* ini dirancang untuk membantu siswa kelas III memahami dongeng tentang kancil dan gajah dengan lebih baik. Ada beberapa saran yang dapat digunakan sebagai acuan untuk pengembangan media ini lebih lanjut. Terdapat beberapa saran yang berkaitan dengan pengembangan sebagai berikut:

1. Saran Pemanfaatan Produk

Media *Komedo* ini diharapkan dapat digunakan siswa dalam pembelajaran langsung untuk meningkatkan pemahaman mereka. Dengan menggunakan media ini, pembelajaran menjadi lebih menarik dan pesan pembelajaran dapat disampaikan dengan lebih efektif, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

2. Saran Diseminasi Produk

Media pembelajaran tentang dongeng kancil dan gajah ini diharapkan dapat dimanfaatkan secara luas di sekolah dasar dan Madrasah Ibtidaiyah. Untuk memastikan produk ini bermanfaat, penting untuk mempertimbangkan karakteristik siswa sebelum digunakan, sehingga produk ini dapat digunakan secara efektif dan sesuai dengan kebutuhan siswa.

3. Saran Pengembangan Produk Lebih Lanjut

- a. Media *Komedo* dapat ditingkatkan lebih lanjut untuk tujuan penelitian, dan dongeng yang selaras dengan materi instruksional dapat ditambahkan.
- b. Untuk penelitian pengembangan media *Komedo*, bisa dibuat bahan yang lebih mudah digunakan.
- c. Media *Komedo* yang dikembangkan oleh para peneliti dapat digunakan bersama siswa, berfungsi sebagai materi tambahan untuk membantu mereka mempelajari materi Dongeng.
- d. Media *Komedo* yang dikembangkan peneliti telah memenuhi kriteria yang baik dan dapat digunakan untuk pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya dongeng untuk siswa kelas III. Oleh karena itu, media ini juga dapat dipertimbangkan untuk digunakan dalam mata pelajaran lain.
- e. Penelitian ini hanya dilakukan di kelas III MI Nurul Islam Kunir Lor Lumajang, akan lebih baik jika pengembangan media *Komedo* ini dapat diterapkan di kelas lain atau di sekolah yang berbeda untuk meningkatkan manfaatnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Adolph, Ralph. “*Pengertian Media Pembelajaran*” 2016, 1–23.
- Ali, Muhammad. “*Pembelajaran Bahasa Indonesia Dan Sastra (Basastra) Di Sekolah Dasar.*” *PERNIK: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 3, no. 1 (2020): 35–44. <https://doi.org/10.31851/pernik.v3i2.4839>.
- ANANDA MUHAMAD TRI UTAMA. “*Pengembangan Media Komedo Untuk meningkatkan semangat belajar siswa SD Gondangsewu*” 9 (2022): 356–63.
- At, nisa, and S M P Negeri. “*Penggunaan Media Pembelajaran Bahasa Indonesia 507,*” n.d., 506–18.
- Bott, R. “*Kajian Teori Cerita Rakyat.*” *Igarss 2014*, no. 1 (2014): 1–5.
- Budiman, Budiman. “*Pemanfaatan Media Sosial Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia.*” *EUNOIA (Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia)* 2, no. 2 (2022): 149. <https://doi.org/10.30821/eunoia.v2i2.2098>.
- CME-RJ. “*Nomor 18 Tahun 2019 Tentang Pesantren.*” *Intoxicacion As Frecuentes Y Sus Principales Factores Influyentes En Niños Atendidos En El Servicio De Pediatria Del Hospital Provincial General Docente Riobamba Periodo Enero-Agosto Del 2013* 1, no. 006344 (2019): 80.
- Dadela, Rae, and Hapidah Nurhasanah. “*Upaya Meningkatkan Kemampuan Menulis Cerita Fabel Dengan Menggunakan Media Pop Up.*” *METAMORFOSIS / Jurnal Bahasa, Sastra Indonesia Dan Pengajarannya* 13, no. 1 (2020): 56–62. <https://doi.org/10.55222/metamorfosis.v13i1.305>.
- Donni Juni Priansa, *Kinerja dan Profesionalisme Guru*, (Bandung:Alfabeta, 2014), 79
- Faujiah, N, Septiani. A.N, T Putri, and U Setiawan. “*Kelebihan Dan Kekurangan Jenis-Jenis Media Pembelajaran.*” *Jurnal Telekomunikasi, Kendala Dan Listrik* 3, no. 2 (2022): 81–87.
- Fauzi, Imron. *Etika Profesi Keguruan*. Jember: IAIN Jember Press, 2018, hal 3
- Firdausi, Novandina Izzatillah. “*Manfaat Media bagi anak SD.*” *Kaos GL Dergisi* 8,no. 75 (2020): 147–54.
- Ibra, Z. “*Tim Pengembang MKDP, Kurikulum Dan Pembelajaran,* (Jakarta: Rajawali Pers, 2011), 180. 10 Digilib.Uinsby.Ac.Id2011, 10–32.
- Inayah, S. “*Pengembangan Media Pop Up Digital Dongeng Anak Untuk*

- Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Kelas Iii Sekolah Dasar,” no. 1901534 (2023). <http://repository.upi.edu/id/eprint/107790>.
- Iswara, Taruna dan Rosnelli. “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Pada Mata Pelajaran Instalasi Penerangan Listrik.” *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 2015, 54–63.
- JASMINE, KHANZA. “Penambahan Natrium Benzoat Dan Kalium Sorbat (Antiinversi) Dan Kecepatan Pengadukan Sebagai Upaya Penghambatan Reaksi Inversi Pada Nira Tebu 02, no. November (2014).
- Mauliddiyah, Nurul L. “Pengembangan Kotak cerita untuk meningkatkan minat belajar” 2021, 6.
- Miftah, M. “Fungsi, Dan Peran Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa.” *Jurnal Kwangsan* 1, no. 2 (2013): 95. <https://doi.org/10.31800/jurnalkwangsan.v1i2.7>.
- Muawanah. “Penggunaan Media Audio Visual VCD Dalam Pembelajaran Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Mata Pelajaran Al-Qur’an Hadits Materi Pokok Menghafalkan Surat Al-Ashr Pada Siswa Kelas II MI Nasyrul Ulum 1 Brakas Kecamatan Klambu Kabupaten Grobogan,” 2019, 6–20.
- Nurseto, Tejo. “Jurnal Ekonomi Dan Pendidikan, Volume 8 Nomor 1, April 2011.” *Jurnal Ekonomi & Pendidikan* 8, no. 1 (2011): 19–35. <https://media.neliti.com/media/publications/17286-ID-membuat-media-pembelajaran-yang-menarik.pdf>.
- Nuzulia, Atina. “Strategi Pembelajaran.” *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952., 1967, 5–24.
- Pokhrel, Sakinah. “Pengembangan pembelajaran.” *Ayan* 15, no. 1 (2024): 37–48.
- Rahman, Abd, Sabhayati Asri Munandar, Andi Fitriani, Yuyun Karlina, and Yumriani. “Pengertian Pendidikan, Ilmu Pendidikan Dan Unsur-Unsur Pendidikan.” *Al Urwatul Wutsqa: Kajian Pendidikan Islam* 2, no. 1 (2022): 1–8.
- Suarim, Biasri, and Neviyarni Neviyarni. “Hakikat Belajar Konsep Pada Peserta Didik.” *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan* 3, no. 1 (2021): 75–83. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i1.214>.
- Sudarta. “Meningkatkan Kreatifitas anak” 16, no. 1 (2022): 1–23.
- Sudjono, Pengantar Statistik Pendidikan, (Jakarta: Raja Grafindo, 2009), 12.
- Sumiarti. “Educreative.” *Educreative: Jurnal Pendidikan Kreativitas Anak* 2, no. 1 (2016): 1–23.

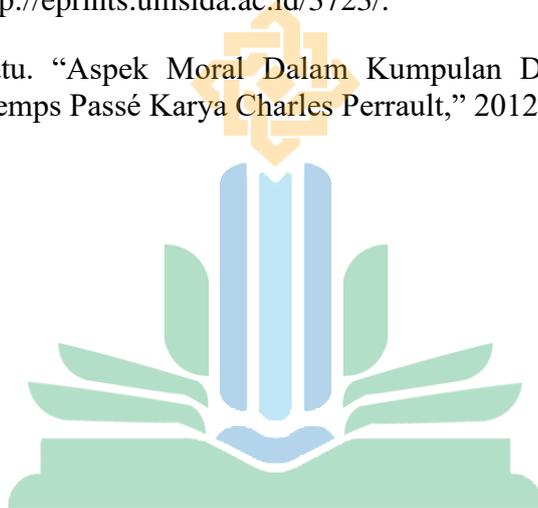
Sungkono. "Pemilihan Media.Pdf." *Majalah Ilmiah Pembelajaran*, 2008.

Syafutri, Husni Dwi, and Fatma Hidayati. "Fabel Sebagai Alternatif Pendidikan Karakter Dalam Pembelajaran Sastra Anak." *Universitas Sebelas Maret 1* (2016): 123–34. <https://pbsi.uad.ac.id/wp-content/uploads/Husni-Dwi-Syafutri-Fatma-Hidayati.pdf>.

Sugiyono, "metode penelitian kualitatif dan kuantitatif dalam pengembangan RnD, (Bandung: PT. Alfabet,2017),

Wahyuni, Indah. "Pemilihan Media Pembelajaran." *Jurnal Pendidikan 1*, no. 1 (2018): 8. <http://eprints.umsida.ac.id/3723/>.

Zunairoh, Nihayatu. "Aspek Moral Dalam Kumpulan Dongeng Histoires Ou Contes Du Temps Passé Karya Charles Perrault," 2012, 3–5.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

MARIKS PENELITIAN

Judul	Rumusan Masalah	Variabel	Indikator	Sumber Data	Metode Penelitian
Pengembangan Media <i>Komedo</i> (Kotak Mendongeng) Untuk Meningkatkan Kemampuan Siswa Dalam Menceritakan Kembali Isi Dongeng di Kelas III MI Nurul Islam Kunir Lor Lumajang	<ol style="list-style-type: none"> 1. Bagaimana Mengembangkan Media <i>Komedo</i> (Kotak Mendongeng) Untuk Meningkatkan Kemampuan Siswa Dalam Menceritakan Kembali Isi Dongeng di Kelas III MI Nurul Islam Kunir Lor Lumajang? 2. Bagaimana Validitas Pengembangan Media <i>Komedo</i> (Kotak Mendongeng) Untuk Meningkatkan Kemampuan Siswa Dalam Menceritakan Kembali Isi Dongeng di Kelas III MI Nurul Islam Kunir Lor Lumajang? 3. Bagaimana Efektifitas Pengembangan Media <i>Komedo</i> (Kotak Mendongeng) Untuk Meningkatkan Kemampuan Siswa Dalam Menceritakan Kembali Isi Dongeng di Kelas III MI Nurul Islam Kunir Lor Lumajang? 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Media <i>Komedo</i> (X) 2. Dongeng (Y) 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Media <i>Komedo</i> 2. Materi Cerita dongeng Kelas III 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Responden Siswa Kelas III 2. Informan: <ol style="list-style-type: none"> a. Kepala Sekolah b. Wali Kelas 3. Dokumentasi 4. Bahan Rujukan: artikel jurnal, buku pustaka 5. Validasi: <ol style="list-style-type: none"> a. Dosen ahli materi b. Dosen ahli media c. Guru ahli pembelajaran bahasa indonesia 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Metode Penelitian: <i>Research and Development</i> (R&D) 2. Model Penelitian : ADDIE 3. Teknik Pengumpulan data: <ol style="list-style-type: none"> a. Observasi b. Wawancara c. Angket d. Dokumentasi 4. Teknik analisis: Analisis data menggunakan skala likert untuk menghitung tingkat kevalidan dari produk yang dibuat. Adapun rumus pengolahan data yang bersumber dari Arikunto yaitu : $V = \frac{\sum X}{N} \times 100\%$ <p>Keterangan :</p> $V = \text{nilai}$ $\sum X = \text{skor yang diperoleh}$ $N = \text{skor maksimum}$

Lampiran 1 Surat Keaslian Tulisan

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Alvi Syafa'atu Rosidah
 Nim : 211101040006
 Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
 Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
 Institusi : UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa dalam hasil penelitian ini tidak terdapat unsur-unsur penjiplakan karya penelitian atau karya ilmiah yang pernah dilakukan atau dibuat orang lain, kecuali yang secara tertulis dalam naskah ini dan disebutkan dalam sumber kutipan daftar pustaka.

Apabila dikemudian hari ternyata hasil dari penelitian ini terbukti terdapat unsur-unsur penjiplakan dan ada klaim dari pihak lain, maka saya bersedia untuk diproses sesuai peraturan perundang-undangan yang berlaku.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya dan tanpa paksaan dari siapapun.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
 J E M B E R

Jember, 20 Januari 2025
 Saya yang menyatakan

Alvi Syafa'atu Rosidah
 / NIM. 211101040006

Lampiran 2 Surat Penelitian

	KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
	Jl. Mataram No. 01 Mangli. Telp. (0331) 428104 Fax. (0331) 427005 Kode Pos: 68136 Website: www.http://ftik.uinkhas-jember.ac.id Email: tarbiyah.iainjember@gmail.com
Nomor : B-9703/In.20/3.a/PP.009/12/2024 Sifat : Penting Perihal : Permohonan Ijin Penelitian	
Yth. Kepala MI Nurul Islam Kunir Lor Kunir Lor	
Dalam rangka menyelesaikan tugas Skripsi pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, maka mohon diijinkan mahasiswa berikut :	
NIM	: 211101040006
Nama	: Alvi Syafaatu Rosidah
Semester	: Semester tujuh
Program Studi	: PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
untuk mengadakan Penelitian/Riset mengenai ;Pengembangan Media Komedo (Kotak Mendongeng) untuk Meningkatkan Kemampuan Siswa dalam menceritakan Kembali Isi Dongeng di kelas III MI Nurul Islam Kunir Lor selama 2 (dua) hari yakni tanggal 19-20 Desember 2024 di lingkungan lembaga wewenang Bapak Kepala Sekolah Arji Ridwan M.Pd	
Demikian atas perkenan dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.	
Jember, 16 Desember 2024 an Dekan, Wakil Dekan Bidang Akademik,  KHOTIBUL UMAM	

Lampiran 3 Modul Ajar

**MODUL AJAR KURIKULUM MERDEKA
KELAS III**



PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH

FAKULTAS TERBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SHIDDIQ
JEMBER**

2024

MODUL AJAR KURIKULUM MERDEKA
BAHASA INDONESIA KELAS III

INFORMASI UMUM	
A. IDENTITAS MODUL	
Penyusun	: Alvi Syafa'atu Rosidah
Instansi	: MI NURUL ISLAM KUNIR LOR LUMAJANG
Tahun Penyusunan	: 2024
Jenjang Sekolah	: MI
Mata Pelajaran	: Bahasa Indonesia
Fase / Kelas	: A/ III
BAB	: Dongeng Fabel
Topik	: Persahabatan Sikancil dan Gajah
Alokasi Waktu	: 3x35 Menit
B. KOMPETENSI AWAL	
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Peserta didik dapat menceritakan kembali isi dongeng dengan suara yang jelas 	
C. PROFIL PELAJAR PANCASILA	
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Beriman, bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berakhlak mulia ▪ Berkebinekaan global ▪ Gotong-royong ▪ Mandiri ▪ Bernalar kritis ▪ Kreatif 	
D. PROFIL PELAJAR RAHMATAN LIL ALAMIN	
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Berkeadaban (ta'addub) ▪ Keteladanan (qudwah) ▪ Kewarganegaraan dan gotong royong (muwatanah) ▪ Mengambil jalan tengah (tawassut) ▪ Berimbang (tawazun) ▪ Lurus dan tegas (I'tidal) ▪ Kesetaraan (musawah) 	

<ul style="list-style-type: none"> ▪ Musyawarah (syura) ▪ Toleransi (tasamuh) ▪ Dinamis dan inovatif (tatawwur wa ibtikar)
E. SARANA DAN PRASARAN
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Buku Panduan Guru dan Buku Siswa, Pusat Perbukuan, Departemen Pendidikan Nasional, Jakarta 2021 Bahasa Indonesia, Dongeng Fabel, Penulis: Samidi, Tri Puspitasari. ▪ Gambar hewan Kancil dan Gajah ▪ Media Pembelajaran <i>Komodo</i> (Kotak Mendongeng) ▪ LKPD ▪ Alat tulis peserta didik
F. TARGET PESERTA DIDIK
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Peserta didik regular tidak mengalami kesulitan dalam memahami materi yang diajarkan sehingga dapat mencerna materi tersebut dengan cepat dan benar
G. MODEL PEMBELAJARAN
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Model Pembelajaran: tatap muka ▪ Metode Pembelajaran: ceramah, diskusi kelompok ▪ Staregi Pembelajaran: kolaboratif ▪ Media Pembelajaran: Media Pembelajaran <i>Komodo</i>
KOMPONEN INTI
A. CAPAIAN PEMBELAJARAN (CP)
<p>Fase A</p> <p>Menceitakan Kembali isi Dongeng:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Peserta didik mampu menceritakan kembali isi dongeng yang telah dijelaskan oleh penulis dengan suara yang jelas serta dengan bahasa mereka sendiri.. <p>Menyimak:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Peserta didik mampu bersikap menjadi pendengar yang penuh perhatian <p>Membaca dan memirsa:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Peserta didik mampu bersikap menjadi pembaca dan pemirsa yang menunjukkan minat terhadap teks yang dibaca atau dipirsa tentang kata-kata yang dikenalnya sehari-hari

dengan fasih

Berbicara dan mempresentasikan:

- Peserta didik mampu berbicara dengan santun tentang beragam topik yang dikenali menggunakan volume dan intonasi yang tepat sesuai konteks

Menulis :

- Peserta didik mampu menunjukkan keterampilan menulis permulaan dengan benar (cara memegang alat tulis, jarak mata dengan buku, menebalkan garis/huruf, dll.) di atas kertas dan/atau melalui media digital. Peserta didik mengembangkan tulisan tangan yang semakin baik

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

- Peserta didik dapat menceritakan kembali isi dongeng dengan bahasa mereka sendiri menggunakan media *Komodo*
 - Peserta didik dapat membaca dongeng yang ada pada media *Komodo*
 - Peserta didik mampu mengidentifikasi tokoh, latar dan alur pada media *Komodo*
 - Peserta didik mampu menyusun kalimat yang jelas dan terstruktur saat menceritakan kembali isi dongeng pada media *Komodo*
- Peserta didik mampu menyebutkan apa saja pesan moral dalam cerita dongeng fabel yang ada di media *Komodo*.

D. ALUR TUJUAN PEMBELAJARAN (ATP)

Menceritakan kembali isi dongeng:

- Peserta didik menunjukkan kekreatifan dalam menceritakan kembali isi dongeng dengan bahasa mereka sendiri.

Menyimak:

- Peserta didik menunjukkan sikap menjadi pendengar yang penuh perhatian

Membaca dan memirsa:

- Peserta didik menunjukkan sikap menjadi pembaca dan pemirsa yang baik dalam terhadap teks yang dibaca atau dipirsa tentang kata-kata yang dikenalnya sehari-hari dengan fasih

Berbicara dan mempresentasikan:

- Peserta didik menunjukkan cara berbicara dengan santun tentang beragam topik yang

dikenali menggunakan volume dan intonasi yang tepat sesuai konteks

Menulis:

- Peserta didik menunjukkan keterampilan menulis permulaan dengan benar (cara memegang alat tulis, jarak mata dengan buku, menebalkan garis/huruf, dll.) di atas kertas dan/atau melalui media digital.

D. PEMAHAMAN BERMAKNA

- Meningkatkan kemampuan peserta didik tentang pengertian dongeng fabel dan dapat menceritakan kembali isi dongeng dengan bahasa mereka sendiri menggunakan media *Komodo*.

E. PERTANYAAN PEMANTIK

- Tahukan kalian apa itu dongeng fabel?
- Sebutkan contoh hewan yang sering digunakan dalam dongeng fabel?

F. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan Pendahuluan (10 menit)

1. Peserta didik menjawab salam dari guru dan siap untuk belajar. (**Religius, Mandiri**)
2. Guru menanyakan kabar peserta didik
3. Peserta didik membaca doa bersama sebelum memulai pembelajaran. (**Religius**)
4. Peserta didik dan guru bersama-sama membaca Pancasila. (**Nasionalisme**)
5. Guru mengecek kehadiran peserta didik atau absensi.
6. Peserta didik menyimak tujuan pembelajaran yang disampaikan oleh guru. (**Communication**)
7. Guru menyampaikan pertanyaan pemantik untuk meningkatkan rasa keingintahuan peserta didik terhadap materi yang akan dipelajari. Tahukan kalian apa itu dongeng fabel?, Sebutkan contoh hewan yang sering digunakan dalam dongeng fabel?

Kegiatan Inti (20 menit)

8. Peserta didik menyimak cerita dongeng yang di bacakan oleh guru (**Literasi**). Link: https://drive.google.com/file/d/19Fh0IUJboo6D_V315YmwHTQ5G_i-KAgP/view
9. Peserta didik membaca bersama-sama cerita dongeng yang ada di media yang di pandu oleh guru (**C1**)

10. Guru menunjukkan media pembelajaran visual *Komedo*
11. Peserta didik menyebutkan nama-nama tokoh apa saja yang berada di media tersebut
(C1)
12. Peserta didik menyimak bersama-sama dan mengikuti apa yang di baca oleh guru
13. Peserta didik mempraktekkan cara menolong sesama teman yang benar **(A2)** (materi Dongeng Fabel! Sikancil dan Gajah)
14. Peserta didik menjelaskan pesan moral yang telah dipahami
15. Peserta didik dibagi menjadi 4 kelompok untuk mempraktekkan cerita dongeng fabel dengan bahasa yang menarik mungkin menggunakan media pembelajaran *Komedo*.
16. Guru membagikan LKPD kepada peserta didik untuk dikerjakan bersama-sama
(Collaboration)
17. Guru memberikan petunjuk cara mengerjakan tugas dan membimbing peserta didik
(Literasi)
18. Peserta didik dan guru bersama-sama membahas hasil diskusi

Kegiatan Penutup (10 menit)

1. Peserta didik dapat menyimpulkan pembelajaran yang telah didapat **(C6 HOTS, Abad 21, Critical Thinking)**
2. Peserta didik diberikan motivasi untuk selalu semangat belajar
3. Peserta didik dan guru bersama-sama berdoa sebelum mengakhiri kegiatan pembelajaran
(Religius)
4. Peserta didik menjawab salam dari guru **(Religius, Mandiri)**

G. REFLEKSI

A. Refleksi Guru

1. Apakah Peserta Didik mencapai tujuan pembelajaran?
2. Apakah media yang digunakan sudah efektif dalam pembelajaran?
3. Apakah terdapat peserta didik yang kurang fokus?, bagaimana cara guru agar mereka dapat fokus di pembelajaran selanjutnya ?

B. Refleksi Peserta Didik

1. Menurut kalian materi mana yang paling sulit?
2. Apakah kalian senang dengan media yang digunakan dalam pembelajaran?

3. Apa kesan kalian tentang media pembelajaran ini?

H. ASESSMEN/PENILAIAN

1. Penilaian sikap

Data diambil dari kemandirian dan keaktifan bekerja sama dalam kelompok

No.	Kriteria	Sangat baik 4	Baik 3	Cukup 2	Perlu bimbingan 1
1	Kemandirian dalam mengerjakan lembar kerja peserta didik	Sangat mandiri dalam mengerjakan lembar kerja peserta didik	Mandiri dalam mengerjakan lembar kerja peserta didik	Cukup mandiri dalam mengerjakan lembar kerja peserta didik	Kurang mandiri dalam mengerjakan lembar kerja peserta didik
2	Gotong royong dalam berdiskusi kelompok	Sangat baik dalam gotong royong berdiskusi kelompok dengan teman	Baik dalam gotong royong berdiskusi kelompok dengan teman	Cukup dalam gotong royong berdiskusi kelompok dengan teman	Kurang dalam gotong royong berdiskusi kelompok dengan teman

No	Nama Peserta Didik	Penilaian							
		Kemandirian dalam mengerjakan lembar kerja peserta didik				Gotong royong dalam berdiskusi kelompok			
		4	3	2	1	4	3	2	1
1.									
2.									
Dst.									

2. Penilaian keterampilan

Dilakukan dengan menceritakan kembali isi dongeng

No	Kriteria	Penilaian			
		Sangat baik A	Baik B	Cukup Baik B-	Perlu Bimbingan C
1.	Menceritakan kembali isi dongeng dalam media pembelajaran <i>Komodo</i>	Sangat baik dalam menceritakan	Baik dalam menceritakan kembali	Cukup baik dalam	Kurang baik dalam menceritakan

		n kembali isi dongeng fabel	isi dongeng fabel	menceritakan kembali isi dongeng fabel	n kembali isi dongeng fabel
--	--	-----------------------------	-------------------	--	-----------------------------

No	Nama Peserta Didik	Penilaian			
		A	B	B-	C
1.					
2.					
Dst					

3. Penilaian Pengetahuan Dilakukan dengan teknis tes menggunakan soal mengkategorikan contoh gotong royong sesama teman

No	Kriteria	Penilaian					
		100	80	60	40	20	0
	Mengkategorikan contoh gotong royong sesama teman	Mengkat egorikan 5 contoh gotong royong sesama teman	Mengkat egorikan 4 contoh gotong royong sesama teman	Mengkat egorikan 3 contoh gotong royong sesama teman	Mengkat egorikan 2 contoh gotong royong sesama teman	Mengkat egorikan 1 contoh gotong royong sesama teman	Mengkat egorikan contoh gotong royong sesama teman

No	Nama Peserta Didik	Penilaian					
		100	80	60	40	20	0
1.							
2.							
Dst							

I. KEGIATAN PENGAYAAN DAN REMEDIAL

Pengayaan

- Bagi peserta didik yang telah dapat menceritakan kembali isi dongeng fabel menggunakan bahasa mereka sendiri dengan suara yang jelas, menyebutkan tokoh apa saja yang ada pada cerita, menjelaskan pesan moral yang telah didapatkan. Guru dapat meminta mereka untuk bercerita dongeng fabel secara mandiri di rumah masing-masing.

Remedial

- Bagi peserta didik yang belum mencapai KKTP pada capaian pembelajaran, akan diberikan penilaian ulang (remedial) sehingga memiliki pemahaman.

LAMPIRAN

A. LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK

AYO MENGAMATI

Dengan memahami kembali isi dongeng yang sudah didengar siswa dapat menuliskan jawaban dari pertanyaan guru



Setelah mendengarkan penjelasan guru mengenai dongeng Sikancil dan gajah, jawablah pertanyaan dibawah ini dengan benar.



1. Hewan apa yang terdapat pada dongeng tersebut?



2. Bagaimana cara agar kancil tetap mengikuti lomba lari?



3. Apa pesan moral yang dapat kita ambil dari cerita dongeng tersebut?

B. MATERI PEMBELAJARAN



Mendengarkan penjelasan dari guru

Sifat yang harus ditiru dari dongeng “Sikancil dan Gajah”

- Bantu teman ketika menghadapi kesulitan
- Tidak boleh egois
- Harus saling terbuka kepada sahabat terbaikmu
- Jangan patah semangat, tetaplah berusaha.

MATERI LENGKAP: https://drive.google.com/file/d/19Fh0IUJboo6D_V315YmwHTQ5G_i-KAgP/view

C. BAHAN BACAAN GURU DAN PESERTA DIDIK

- Buku Panduan Guru dan Buku Siswa, Pusat Perbukuan, Departemen Pendidikan Nasional, Jakarta 2021, Bahasa Indonesia, Dongeng Fabel, Penulis: Samidi, Tri Puspitasari.
- Dongeng Fabel “Sikancil Dan Gajah” Fase A, Bahasa Indonesia.

D. GLOSARIUM

Peserta didik akan belajar Menceritakan kembali isi dongeng dengan bahasa mereka sendiri dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

C. DAFTAR PUSTAKA

- Angga, K., Astina, D., Tinggi, S., & Bali, D. (2020). *MENCIPTAKAN BUKU DONGENG DIGITAL SEBAGAI UPAYA*. 3, 356–360
- Samidi, Tri Puspitasari (2021). *Bahasa Indonesia, Dongeng Fabel*. 7, 60-65

Lampiran 4 Surat Selesai Penelitian



PEMERINTAH KABUPATEN LUMAJANG
DINAS PENDIDIKAN
MADRASAH IBTIDAIYAH KUNIR LOR LUMAJANG
KECAMATAN KUNIR
JL. Kunir Lor-Lumajang Kdp 6783
Email: minuriskunirlor@gmail.com

SURAT KETERANGAN PENELITIAN
Nomor : 700/76//443.30.08.32/2025

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : ARJI RIDWAN, M.Pd
Nuptk : 4948744648200022
Pangkat/Gol.Ruang : Pembina / III
Jabatan : Kepala Sekolah
OPD/Unit Kerja : MI Nurul Islam Kunir Lor Lumajang

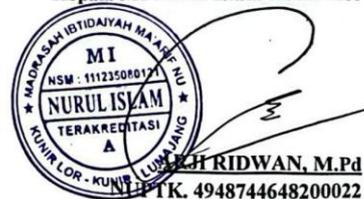
Menerangkan dengan sesungguhnya bahwa:

Nama : ALVI SYAFA'ATU ROSIDAH
NIM : 211101040006
Semester : Delapan
Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Status : Mahasiswa UINKHAS Jember

Yang bersangkutan benar-benar telah melaksanakan penelitian di MI Nurul Islam Kunir Lor Lumajang terhitung mulai 09 Desember s/d 17 Januari 2025 sesuai dengan surat dari UINKHAS Jember Nomor B-8486/In.20/3.a/PP.009/01/2025 pada tanggal 09 Desember 2024.

Demikian surat ini dibuat dan dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Kunir, 17 Januari 2025
Kepala MI Nurul Islam Kunir Lor



Dipindai dengan CamScanner

Lampiran 5 Surat Validator Ahli Media



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN

Jl. Mataram No. 01 Mangli. Telp.(0331) 428104 Fax. (0331) 427005 Kode Pos: 68136
 Website:www.http://ftik.uinkhas-jember.ac.id Email: tarbiyah.iainjember@gmail.com

Nomor : B-2596/In.20/3.a/PP.009/12/2024

Sifat : Biasa

Perihal : **Permohonan Menjadi Validator**

Yth. Muhammad Sholahuddin Amrulloh, M.Pd.
 Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Jember

Bahwa dalam rangka menyelesaikan program S1 pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan mahasiswa dipersyaratkan untuk menyusun skripsi sebagai tugas akhir. Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon kepada Saudara Muhammad Sholahuddin Amrulloh, M.Pd. untuk menjadi Validator Ahli Media, mahasiswa atas nama :

NIM	: 211101040006
Nama	: ALVI SYAFAATU ROSIDAH
Semester	: Semester tujuh
Program Studi	: PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
Judul Skripsi	: Pengembangan Media Komedo (Kotak Mendongeng) Untuk Meningkatkan Kemampuan Siswa Dalam Menceritakan Kembali Isi Dongeng di Kelas III MI Nurul Islam Kunir Lor Lumajang.

Demikian atas kesediaan dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.

Jember, 16 Desember 2024
 an Dekan,
 Wakil Dekan Bidang Akademik,



KHOTIBUL UMAM

Lampiran 6 Surat Validator Ahli Materi



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN

Jl. Mataram No. 01 Mangli. Telp.(0331) 428104 Fax. (0331) 427005 Kode Pos: 68136
 Website: [www.http://ftik.uinkhas-jember.ac.id](http://ftik.uinkhas-jember.ac.id) Email: tarbiyah.iainjember@gmail.com

Nomor : B-2596/In.20/3.a/PP.009/12/2024

Sifat : Biasa

Perihal : **Permohonan Menjadi Validator**

Yth. Bapak Siddiq Ardinanta, M.Pd.
 Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Jember

Bahwa dalam rangka menyelesaikan program S1 pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan mahasiswa dipersyaratkan untuk menyusun skripsi sebagai tugas akhir. Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon kepada Bapak Siddiq Ardinanta, M.Pd. untuk menjadi Validator Ahli Materi, mahasiswa atas nama :

NIM : 211101040006
 Nama : ALVI SYAFAATU ROSIDAH
 Semester : Semester tujuh
 Program Studi : PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
 Judul Skripsi : Pengembangan Media Komedo (Kotak Mendongeng) Untuk Meningkatkan Kemampuan Siswa Dalam Menceritakan Kembali Isi Dongeng di Kelas III MI Nurul Islam Kunir Lor Lumajang.

Demikian atas kesediaan dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
 KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
 JEMBER

Jember, 16 Desember 2024
 an Dekan,
 Wakil Bidang Akademik,



KHOTIBUL UMAM

Lampiran 7 Angket Validasi Ahli Media

LEMBAR VALIDASI MEDIA

Judul penelitian : Pengembangan Media Komedo (Kotak Mendongeng) Untuk Meningkatkan Kemampuan Siswa Dalam Menceritakan Kembali Isi Dongeng di Kelas III MI Nurul Islam Kunir Lor

Sasaran Program : Kelas 3 MI Nurul Islam Kunir Lor Lumajang

Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia

Validator : Muhammad Sholahuddin Amrulloh, M.Pd

NIP :

Peneliti : Alvi Syafaatu Rosidah

Petunjuk :

1. Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi dari Ibu/Bapak sebagai ahli media mengenai kualitas media pembelajaran *Komedo* yang dikembangkan pada materi Dongeng Fabel siswa kelas III Madrasah Ibtidaiyah Kunir Lor Lumajang.
2. Pendapat, penilaian, saran dan kritikan Ibu/Bapak akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran ini.
3. Sehubungan dengan hal ini, dimohon Ibu/Bapak memberikan penilaian pada setiap pernyataan dalam lembar validasi dengan memberikan tanda (√) pada kolom yang tersedia.

Keterangan :

- 1) Tidak Baik.
- 2) Kurang Baik.
- 3) Cukup Baik.
- 4) Baik.
- 5) Sangat Baik

4. Atas kesediaan Ibu/Bapak untuk mengisi lembar validasi ini, saya ucapkan terimakasih.

A. Penilaian

No	Aspek yang dinilai	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Kualitas media pembelajaran <i>Komodo</i> (Kotak Mendongeng) yang dikembangkan sudah memenuhi kriteria pembelajaran.					✓
2	Ketepatan media <i>Komodo</i> (Kotak Mendongeng) untuk digunakan sebagai media pembelajaran.					✓
3	Desain gambar pada tampilan sudah jelas dan rapi					✓
4	Bahan-bahan yang digunakan media pembelajaran <i>Komodo</i> (Kotak Mendongeng) tidak mudah hancur					✓
5	Bahan yang digunakan tidak berbahaya untuk digunakan sebagai media.					✓
6	Media pembelajaran <i>Komodo</i> (Kotak Mendongeng) dapat mendukung peserta didik belajar pembelajaran bahasa Indonesia.				✓	
7	Media dapat digunakan pada berbagai waktu dan berbagai keadaan.				✓	

8	Media menambah motivasi peserta didik untuk mempelajari Dongeng Fabel.				✓	
9	Penyajian media <i>Komedo</i> (Kotak Mendongeng) mendukung peserta didik untuk terlibat langsung dalam belajar.					✓
10	Mudah digunakan dan tidak memerlukan waktu yang lama dalam menyimpan media saat digunakan					✓
11	Penyajian materi pada media <i>Komedo</i> (Kotak Mendongeng) runtut dan sistematis.				✓	
12	Desain media teratur dan konsisten				✓	
13	Jenis dan ukuran huruf yang dipilih sudah tepat serta menjadikan media menjadi lebih menarik				✓	
14	Tulisan atau gambar mudah dibaca					✓
15	Warna yang dipilih dan perpaduannya sudah tepat.				✓	
16	Adanya kesesuaian dari penyajian gambar, alur cerita dan materi				✓	

B. Kebenaran Media

Petunjuk:

1. Apabila terjadi kesalahan atau kekurangan pada media mohon untuk dituliskan jenis kesalahan atau kekurangan pada kolom (a),
2. Kemudian mohon diberikan saran perbaikan pada kolom (b)

No	Jenis kesalahan (a)	Saran perbaikan (b)

C. Komentar dan Saran

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJJAH CHAMAD SIDDIQ
JEMBER

- Tolong diperbaiki / disempurnakan prototipe agar pembaca lebih nyaman.

- Tolong berikan panduan penggunaan media beserta spesifikasi produk.

D. Kesimpulan

Media pembelajaran *Komedo* yang dikembangkan pada materi Dongeng Fabel siswa kelas III Madrasah Ibtidaiyah Kunir Lor Lumajang ini dinyatakan:

1. Layak digunakan tanpa revisi.
- ② Layak digunakan dengan revisi sesuai dengan saran.
3. Tidak layak digunakan.

Jember, 16 Desember 2024

Ahli Media

Muhammad Sholahuddin Amrulloh, M.Pd
NIP 19921013 2019031006 .

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Lampiran 8 Angket Validasi Ahli Materi

LEMBAR VALIDASI MATERI

Judul penelitian : Pengembangan Media Komedo (Kotak Mendongeng) Untuk Meningkatkan Kemampuan Siswa Dalam Menceritakan Kembali Isi Dongeng di Kelas III MI Nurul Islam Kunir Lor Lumajang

Sasaran Program : Kelas 3 MI Nurul Islam Kunir Lor Lumajang

Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia

Validator : siddiq Ardianta M.Pd, S.Pd

NIP :

Peneliti : Alvi Syafaatu Rosidah

Petunjuk :

1. Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi dari Ibu/Bapak sebagai ahli media mengenai kualitas media pembelajaran *Komedo* yang dikembangkan pada materi Dongeng Fabel siswa kelas III Madrasah Ibtidaiyah Kunir Lor Lumajang
 2. Pendapat, penilaian, saran dan kritikan Ibu/Bapak akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran ini.
 3. Sehubungan dengan hal ini, dimohon Ibu/Bapak memberikan penilaian pada setiap pernyataan dalam lembar validasi dengan memberikan tanda (✓) pada kolom yang tersedia.
- Keterangan :
- 1) Tidak Baik.
 - 2) Kurang Baik.
 - 3) Cukup Baik.
 - 4) Baik.
 - 5) Sangat Baik
4. Atas kesediaan Ibu/Bapak untuk mengisi lembar validasi ini, saya ucapkan terimakasih.

 Dipindai dengan CamScanner

A. Penilaian

No	Aspek yang nilai	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Tujuan Pembelajaran dirumuskan dengan jelas.					✓
2	Tujuan pembelajaran sesuai dengan CP.					✓
3	Materi yang disajikan dalam <i>Komedo</i> (Kotak Mendongeng) sesuai dengan pembelajaran.					✓
4	Materi yang dijelaskan dalam <i>Komedo</i> (Kotak Mendongeng) sudah jelas.				✓	
5	Materi yang disajikan mudah dipahami					✓
6	Materi yang disampaikan dikemas secara singkat dan menarik.				✓	
7	Materi yang disampaikan dalam media <i>Komedo</i> (Kotak Mendongeng) sesuai dengan perkembangan saat ini					✓
8	Materi yang disajikan mendorong rasa ingin tahu peserta didik pada materi Dongeng Fabel.				✓	
9	Penyampaian materi dilakukan runtut atau sistematis.					✓
10	Penyampaian materi sesuai dengan teori dan konsep.					✓
11	Materi dalam media <i>Komedo</i> (Kotak Mendongeng) memenuhi ketercapaian pembelajaran.					✓

12	Bahasa yang digunakan sesuai dengan EYD					✓
13	Bahasa yang digunakan mudah dipahami dan dimengerti.					✓
14	Bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat berfikir peserta didik kelas III.					✓
15	Menggunakan bahasa yang komunikatif.				.	✓
16	Tidak menggunakan bahasa yang berlaku di daerah setempat.				-	✓

B. Kebenaran Materi

Petunjuk:

- 1 Apabila terjadi kesalahan atau kekurangan pada media mohon untuk dituliskan jenis kesalahan atau kekurangan pada kolom (a),
- 2 Kemudian mohon diberikan saran perbaikan pada kolom (b)

No	Jenis kesalahan (a)	Saran perbaikan (b)
	Substansi yang	

C Komentar dan Saran

tidak Saran !

D Kesimpulan

Media pembelajaran *Komedo* pada materi Dongeng Fabel kelas 3 MI Nurul ISLAM Kunir Lor Lumajang ini dinyatakan:

- 1 Layak digunakan tanpa revisi.
- 2 Layak digunakan dengan revisi sesuai dengan saran.
- 3 Tidak layak digunakan.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

Jember, 16 - Des - 24

Ahli Materi



NIP 17000223205

1009

Lampiran 9 Angket Validasi Ahli Pembelajaran

Judul penelitian : Pengembangan Media Komedo (Kotak Mendongeng) Untuk Meningkatkan Kemampuan Siswa Dalam Menceritakan Kembali Isi Dongeng di Kelas III MI Nurul Islam Kunir Lor

Sasaran Program : Kelas 3 MI Nurul Islam Kunir Lor Lumajang

Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia

Validator : Ma Fitria Febida S.Pd

NIP :

Peneliti : Alvi Syafaatu Rosidah

Petunjuk :

1. Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi dari Ibu/Bapak sebagai ahli pembelajaran mengenai kualitas media dan materi pembelajaran *Komedo* yang dikembangkan pada materi Dongeng Fabel siswa kelas III Madrasah Ibtidaiyah Kunir Lor Lumajang.
2. Pendapat, penilaian, saran dan kritikan Ibu/Bapak akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran ini.
3. Sehubungan dengan hal ini, dimohon Ibu/Bapak memberikan penilaian pada setiap pernyataan dalam lembar validasi dengan memberikan tanda (√) pada kolom yang tersedia.

Keterangan :

- 1) Tidak Baik.
- 2) Kurang Baik.
- 3) Cukup Baik.
- 4) Baik.
- 5) Sangat Baik

4. Atas kesediaan Ibu/Bapak untuk mengisi lembar validasi ini, saya ucapkan terimakasih.

A. Penilaian

Instrumen Lembar Validasi Ahli Pembelajaran

No	Aspek yang dinilai	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Kualitas media <i>Komedo</i> (Kotak Mendongeng) yang dikembangkan sudah memenuhi kriteria media pembelajaran.					✓
2	Ketepatan media <i>Komedo</i> (Kotak Mendongeng) untuk digunakan sebagai media pembelajaran.					✓
3	Desain pada gambar tampilan memberikan kesan positif sehingga mampu menarik minat baca dan minat belajar peserta didik.					✓
4	Media Pembelajaran yang digunakan <i>Komedo</i> (Kotak Mendongeng) tidak mudah hancur.				✓	
5	Bahan dasar yang digunakan media <i>Komedo</i> (Kotak Mendongeng) tidak terlalu berat untuk dibawa.				✓	
6	Media pembelajaran <i>Komedo</i> (Kotak Mendongeng) dapat mendukung peserta didik belajar pembelajaran bahasa Indonesia.				✓	
7	Media dapat digunakan pada berbagai waktu dan berbagai keadaan.				✓	
8	Media menambah motivasi peserta					

 Dipindai dengan CamScanner

	didik untuk mempelajari materi cerita Dongeng.					✓
9	Mudah dioperasikan dan tidak memerlukan waktu yang lama dalam menyiapkan media saat digunakan.				✓	
10	Desain media baik (teks, warna, dan gambar) sudah sesuai dan tepat.					✓
11	Penyajian media <i>Komodo</i> (Kotak Mendongeng) mendukung peserta untuk terlibat langsung dalam pembelajaran.					✓
12	Kesesuaian materi dengan CP.					✓
13	Tujuan Pembelajaran dirumuskan dengan jelas.					✓
14	Materi yang disajikan dalam media <i>Komodo</i> (Kotak Mendongeng) sesuai dengan tujuan pembelajaran.					✓
15	Kalimat yang terdapat pada media <i>Komodo</i> (Kotak Mendongeng) jelas dan mudah dipahami.				✓	
16	Penggunaan istilah pada materi media <i>Komodo</i> (Kotak Mendongeng) sudah tepat.					✓
17	Penggunaan bahasa yang komunikatif dan tidak menggunakan bahasa setempat				✓	
18	Tidak terdapat penafsiran ganda				✓	
19	Materi yang disampaikan dalam media <i>Komodo</i> (Kotak Mendongeng) jelas dan mudah dipahami.					✓

20	Materi yang disampaikan dikemas secara singkat dan menarik.				✓
21	Materi yang disampaikan dalam media <i>Komedo</i> (Kotak Mendongeng) sesuai dengan tujuan pembelajaran dan materi yang di sajikan juga sesuai perkembangan saat ini				✓
22	Materi yang disajikan mendorong rasa ingin tau peserta didik pada materi Dongeng Fabel.				✓

B. Kebenaran Media

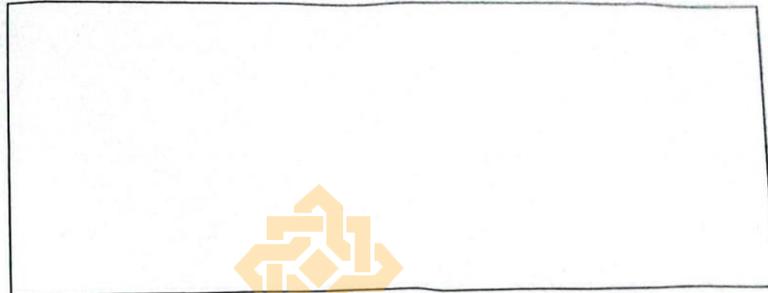
Petunjuk:

1. Apabila terjadi kesalahan atau kekurangan pada pembelajaran mohon untuk dituliskan jenis kesalahan atau kekurangan pada kolom (a),
2. Kemudian mohon diberikan saran perbaikan pada kolom (b)

No	Jenis kesalahan (a)	Saran perbaikan (b)

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

C. Komentor dan Saran



D. Kesimpulan

Media pembelajaran *Komedo* yang dikembangkan pada materi Dongeng Fabel siswa kelas III Madrasah Ibtidaiyah Kunir Lor Lumajang, ini dinyatakan:

1. Layak digunakan tanpa revisi.
- ② Layak digunakan dengan revisi sesuai dengan saran.
3. Tidak layak digunakan.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

Jember, 19 Desember 2024

Ahli Pembelajaran
NSM 111215/2012
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER
NIP



Lampiran 10 Angket Respon Peserta Didik

Nama: *BiAtqNg*

Kelas: *38*

- Keterangan :
- 1) Tidak Baik.
 - 2) Kurang Baik
 - 3) Cukup Baik
 - 4) Baik
 - 5) Sangat Baik

Lembar Angket Peserta Didik

No	Item Pernyataan	Skore Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Tampilan pada media pembelajaran <i>Komodo</i> (Kotak Mendongeng) ini sangat menarik					✓
2	Ukuran dan jenis huruf yang digunakan pada media pembelajaran <i>Komodo</i> (Kotak Mendongeng) ini mudah dibaca.			✓	✓	
3	Saya sangat tertarik dengan media pembelajaran <i>Komodo</i> (Kotak Mendongeng) ini.				✓	
4	Gambar yang digunakan di dalam media <i>Komodo</i> (Kotak Mendongeng) ini sudah jelas.					✓
5	Bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran <i>Komodo</i> (Kotak Mendongeng) ini mudah dipahami.				✓	
6	Media pembelajaran <i>Komodo</i> (Kotak Mendongeng) ini mudah digunakan.				✓	
7	Materi yang terdapat dalam media pembelajaran <i>Komodo</i> (Kotak Mendongeng) ini sudah lengkap.					✓

CS Dipindai dengan CamScanner

	Mendongeng) sesuai dengan yang saya pelajari di sekolah.					✓
8	Media pembelajaran <i>Komedo</i> (Kotak Mendongeng) membuat saya lebih bersemangat dalam belajar Dongeng Fabel.			✓		
9	Dengan menggunakan media <i>Komedo</i> (Kotak Mendongeng) ini membuat pembelajaran membaca menjadi tidak membosankan.					✓
10	Media pembelajaran <i>Komedo</i> (Kotak Mendongeng) mempermudah dalam memahami materi Dongeng Fabel.					✓

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Lampiran 11 Soal Pretest

NAMA: Almira

KELAS: 3B

90

SOAL PRE TEST

1. Dongeng adalah? Sebuah Cerita atau khayalan yang tidak nyata
2. Apakah didalam cerita dongeng tersebut ada harimau?
3. Siapa saja yang ada dalam cerita dongeng tersebut? Gajah dan kancil
4. Menurut kalian sifat gajah bagaimana? GURU
5. Kenapa kancil bersedih? Karena tidak bisa mengikuti lomba la
6. Apakah kancil hewan yang jahat? Ya
7. Apa yang dilakukan gajah agar bisa menolong kancil? Man
8. Saling membantu sesama teman merupakan sifat yang harus diterapkan kepada sesama teman, berikan contoh sikap saling membantu teman? menolong teman yang kesusa
9. Sikap tidak peduli kepada teman merupakan sikap yang harus kita? harimau
10. Kancil dan Gajah merupakan hewan yang sangat dekat, dan saling membantu sesama lain, maka kancil dan gajah adalah? KANCIL

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

Lampiran 12 Soal Posttest

NAMA: HAZRIEL

KELAS: 3B

Soal Post Test

9

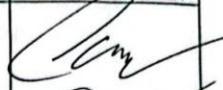
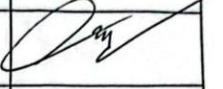
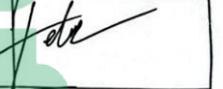
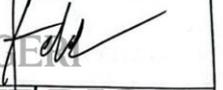
1. Apa yang kalian ketahui tentang dongeng? cerita yang tidak nyata
2. Sebutkan hewan apa saja yang ada dalam cerita dongeng tersebut? kancil dan gajah
3. Siapa tokoh utama dalam cerita tersebut? kancil dan gajah
4. Apakah sifat gajah sombong? baik
5. Apakah kancil jadi ikut lomba lari? jadi
6. Apa alasan kancil tidak bisa mengikuti lomba lari? karena malu saja
7. Bagaimana caranya agar kancil mengikuti lomba lari? menemani pun dia gajah
8. Sebutkan apa saja Pesan moral dalam dongeng sikancil dan gajah yang kalian ketahui? saling
9. Jika ada teman kesusahan maka kita harus? tertawa
10. Dongeng sikancil dan gajah menceritakan tentang indahnyanya? pesan haba tua

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

 Dipindai dengan CamScanner

Lampiran 13 Jurnal Kegiatan Penelitian

JURNAL KEGIATAN PENELITIAN
DI MI NURUL ISLAM KUNIR LOR LUMAJANG

NO	TANGGAL	KEGIATAN	TANDA TANGAN
1	09 Desember 2024	Menyerahkan Surat izin penelitian kepada Kepala sekolah Bapak Arji Ridwan M.Pd	
2	10 Desember 2024	Observasi di MI Nurul Islam Kunir Lor Lumajang	
3	16 Desember 2024	Validasi Media <i>Komodo</i> (Kotak Mendongeng) kepada Ahli Media Bapak M. Sholahuddin Amrulloh, M.Pd	
4	16 Desember 2024	Validasi Media <i>Komodo</i> (Kotak Mendongeng) kepada ahli materi Bapak Siddiq Ardianta, M.Pd	
5	21 Desember 2024	Validasi media <i>Komodo</i> (Kotak Mendongeng) kepada ahli pembelajaran di kelas 3 Ibu Mia Fitria Febiola, S.Pd	
6	06 Januari 2025	Uji coba pertama media <i>Komodo</i> (Kotak Mendongeng) kepada siswa kelas 3 MI Nurul Islam Kunir Lor Lumajang	
7	09 Januari 2025	Uji coba kedua media <i>Komodo</i> (Kotak Mendongeng) kepada siswa kelas 3 MI Nurul Islam Kunir Lor Lumajang	
8	10 Januari 2025	Pengambilan data berupa Angket respon Peserta didik kelas 3 MI Nurul Islam Kunir Lor Lumajang	
9	17 Januari 2025	Meminta surat pernyataan selesai penelitian sekolah	

Lumajang, 17 Januari 2025
Kepala Sekolah

Arji Ridwan M.Pd



BIODATA



A. Data Diri

Nama : Alvi Syafa'atu Rosidah
 NIM : 211101040006
 TTL : Lumajang, 10-06-2003
 Alamat : Dsn. Bentengrejo Kec. Kunir Kab. Lumajang
 Jenis Kelamin : Perempuan
 Agama : Islam
 Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu keguruan
 Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
 Email : alvisyafa38@gmail,.com

B. Riwayat Pendidikan

TK : TK Muslimat 2009/2010
 Sekolah Dasar : MI Nurul Islam Kunir Lor 2010/2016
 Sekolah Menengah Pertama : SMP Negeri 1 Kunir 2016/2018
 Sekolah Menengah Atas : MAN 1 Lumajang 2019/2021
 Perguruan Tinggi : Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember, 2021-Sekarang