

Pengembangan Buku Ilustrasi *Tegodek* Dan *Tetuntel* Sebagai Media Ajar Pada Mata Pelajaran Seni Budaya Di SMP

Babat Nufus Tarenaksa S.^{1*}, Tesa Yustika², Pyo Apriliana Munawarah³

^{1,2,3}Program Studi Seni Rupa, Fakultas Budaya Manajemen dan Bisnis, Universitas Pendidikan Mandalika

*Corresponding Author e-mail: babatnufus@undikma.ac.id

Abstract: *This research aims to create a learning media book using illustrations of the Tegodek and Tetuntel folktales. This folktale is one of the Sasak folktales that is quite popular in the Lombok area. The story is included in the fable type of story because the characters who play a role in the story are animals. This research is an R&D study that adapts the ADDIE development model which consists of 5 steps: (1) Analysis; (2) Design; (3) Develop; (4) Implement; (5) Evaluate. The data collection techniques used are observation and testing. The data obtained will be analyzed descriptively quantitatively. Furthermore, the results of this research will be implemented in schools, especially at SMPN 3 PUJUT, Central Lombok, as a development of learning media in the subject of Arts and Culture for class VIII. The objectives are (1) to improve the knowledge and skills of SMPN 3 Pujut students in the field of illustration; (2) to provide insight to SMPN 3 PUJUT students as the younger generation about Lombok regional culture in the form of Tegodek and Tetuntel stories.*

Keywords: *Development, Illustration, Folktale of Tegodek and Tetuntel*

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk membuat buku media pembelajaran menggunakan ilustrasi cerita rakyat *Tegodek* dan *Tetuntel*. Cerita Rakyat ini merupakan salah satu cerita rakyat suku sasak yang cukup populer di daerah Lombok. Cerita tersebut termasuk ke dalam cerita jenis fabel karena tokoh-tokoh yang berperan dalam cerita tersebut adalah binatang. Penelitian ini merupakan penelitian R&D yang mengadaptasi model pengembangan ADDIE yang terdiri dari 5 langkah : (1) *Analysis*; (2) *Design*; (3) *Develop*; (4) *Implement*; (5) *Evaluate*. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu observasi dan tes. Data yang diperoleh akan dianalisis secara deskriptif kuantitatif. Selanjutnya, hasil penelitian ini akan diimplementasikan di Sekolah, khususnya di SMPN 3 PUJUT, Lombok Tengah, sebagai pengembangan media pembelajaran pada mata pelajaran Seni Budaya kelas VIII. Tujuannya adalah (1) untuk meningkatkan pengetahuan dan keterampilan siswa SMPN 3 Pujut dalam bidang ilustrasi; (2) untuk memberikan wawasan kepada siswa SMPN 3 PUJUT sebagai generasi muda tentang kebudayaan daerah Lombok berupa cerita *Tegodek* dan *Tetuntel*.

Kata Kunci: Pengembangan, Ilustrasi, Cerita Rakyat *Tegodek* dan *Tetuntel*

Pendahuluan

Pembelajaran yang bermakna tidak hanya ditentukan oleh metode pengajaran yang digunakan, tetapi juga oleh media pembelajaran yang mampu menarik perhatian dan meningkatkan pemahaman peserta didik. Dalam konteks pendidikan di era modern, pengembangan media pembelajaran berbasis budaya lokal menjadi strategi penting dalam memahami materi secara kontekstual dengan baik, mengenal budaya lokal yang berkembang di daerah setempat, dan membentuk karakter siswa melalui pembelajaran tentang moral karena budaya cenderung berkaitan dengan persoalan moralitas.

Salah satu bentuk media yang potensial untuk dikembangkan adalah buku ilustrasi cerita rakyat pada mata pelajaran Seni Budaya. Cerita rakyat tidak hanya berfungsi sebagai hiburan tradisional, tetapi juga mengandung nilai-nilai moral, sosial, dan edukatif yang relevan untuk pembentukan karakter siswa. Pengembangan media ajar ini perlu dilakukan, mengingat keberadaan cerita-cerita rakyat tersebut mulai terlupakan dan tidak lagi digunakan secara luas dalam proses pembelajaran di sekolah yang menyebabkan tingkat kepedulian siswa terhadap budaya (berupa cerita rakyat) sangat rendah, serta kurangnya kreatifitas siswa pada mata pelajaran Seni Budaya, khususnya di bidang ilustrasi.

SMPN 3 Pujut yang berada di Lombok Tengah adalah salah satu sekolah yang sebagian besar siswanya merupakan penduduk asli daerah Lombok, bukan pendatang). Namun demikian, hasil observasi awal menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran yang



mengangkat kekayaan lokal seperti cerita rakyat Sasak masih sangat terbatas. Hal ini menjadi peluang untuk mengembangkan buku ilustrasi berbasis cerita *Tegodek* dan *Tetuntel* sebagai media pembelajaran kontekstual yang sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan siswa.

Penggunaan buku ilustrasi dalam pembelajaran memiliki potensi besar untuk meningkatkan minat dan hasil belajar siswa, khususnya dalam keterampilan menggambar ilustrasi, memahami materi, dan menangkap pesan moral dari buku ilustrasi. Oleh karena itu, pengembangan buku ilustrasi *Tegodek* dan *Tetuntel* diharapkan dapat menjadi inovasi media pembelajaran yang tidak hanya meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi, tetapi juga menanamkan nilai-nilai budaya lokal sejak dini.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan buku ilustrasi cerita *Tegodek* dan *Tetuntel* sebagai media pembelajaran dan untuk mengetahui pengaruh penggunaannya terhadap hasil belajar siswa kelas VIII B di SMPN 3 PUJUT, Lombok Tengah.

Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan jenis penelitian dan pengembangan atau *Research & Development* (R&D) yang mengembangkan sebuah produk media belajar berupa buku ilustrasi dengan harapan mampu menjadi salah satu media pembelajaran di dalam kelas untuk peserta didik maupun di luar kelas untuk masyarakat. Adapun model pengembangan yang digunakan adalah model ADDIE yang merupakan singkatan dari *Analysis* (analisis), *Design* (rancangan), *Development* (pengembangan), *Implement* (penerapan), dan *Evaluate* (evaluasi).

Tahap **Analysis** merupakan langkah awal bagi peneliti dalam melakukan analisis terhadap kebutuhan belajar siswa terkait penggunaan media ajar dan mengidentifikasi proses pembelajaran. Setelah memperoleh informasi dan data terkait permasalahan dalam penggunaan media ajar. Kemudian, peneliti lanjut ke tahap **Design**, yakni melakukan sebuah rancangan media yang disesuaikan dengan hasil analisis yang dilakukan sebelumnya agar relevan dengan kebutuhan belajar siswa. Selain itu, rancangan media tersebut juga tentu akan disesuaikan dengan materi dan kurikulum yang berlaku.

Tahap ketiga yaitu **Development**. Pada tahap ini, peneliti mulai mengembangkan media ajar sesuai dengan rancangan yang telah ditentukan berupa pemilihan bentuk visual dari media ajar beserta isinya (konten), bahasa yang digunakan, ilustrasi, dan sebagainya.

Tahap keempat yaitu **Implementation**, tahap di mana peneliti mulai menerapkan media ajar yang telah dikembangkan terhadap siswa dalam proses belajar. Terdapat tiga tahapan dalam tahap Implementasi ini, yaitu tahap uji coba pendahuluan, uji coba lapangan tahap awal (uji coba kelompok kecil), dan uji coba lapangan (uji coba kelompok besar).

Pada tahap uji coba pendahuluan, media ajar yang dikembangkan tersebut akan diuji validitasnya terlebih dahulu oleh ahli media dan ahli materi sebagai validator sebelum diimplementasikan terhadap siswa. Setelah divalidasi oleh validator, maka media ajar tersebut lanjut pada tahap kedua yaitu uji coba lapangan tahap awal berupa uji coba terhadap peserta didik SMPN 3 Pujut dalam skala kecil, khususnya pada kelas VIII B. Tujuan dari uji coba lapangan tahap awal terhadap siswa kelas VIII B yakni mengetahui hasil belajar siswa dari penggunaan produk yang dikembangkan dan kelayakannya. Kemudian, dilanjutkan ke langkah analisis dan revisi data dari hasil uji coba lapangan tahap awal tersebut.

Tahap ketiga yaitu tahap uji coba lapangan (uji coba kelompok besar). Tahap di mana media ajar yang telah direvisi diimplementasikan pada peserta didik kelas VIII B SMPN 3 Pujut dengan jumlah siswa 29 orang. Penerapan uji coba ini dilakukan dengan tujuan untuk

mengetahui kelayakan produk berupa buku ilustrasi berbasis cerita rakyat Lombok *Tegodek* dan *Tetuntel* sebagai media pembelajaran di SMP. Uji coba ini dilakukan langsung dalam proses pembelajaran di kelas pada mata pelajaran Seni Budaya materi Gambar Ilustrasi.

Setelah tahap Implementasi, kemudian tahap terakhir dalam proses pengembangan media ajar dalam penelitian ini yaitu tahap **Evaluate**. Tahap evaluasi ini merupakan tahap dalam menentukan kelayakan dari media yang telah dikembangkan berupa buku ilustrasi berbasis cerita rakyat Lombok *Tegodek* dan *Tetuntel* sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran Seni Budaya. Dasar dari penentuan kelayakan produk adalah hasil dari penilaian yang dilakukan oleh ahli media dan materi, serta hasil belajar siswa dari penggunaan produk dalam proses belajar, khususnya siswa kelas VIII B SMPN 3 Pujut selaku subjek penelitian.

Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini antara lain observasi, wawancara, dokumentasi, angket, dan tes. Observasi dilakukan di Perpustakaan provinsi dan kota terkait ketersediaan buku ilustrasi berbasis cerita rakyat Lombok *Tegodek* dan *Tetuntel*. Selain itu, observasi juga dilakukan di SMPN 3 Pujut sebagai tempat subjek penelitian.

Sementara itu, wawancara dalam penelitian dilakukan terhadap pihak perpustakaan provinsi dan kota, bernama Pak Lalu pada 21 November 2019, untuk memperoleh informasi dan data terkait cerita rakyat *Tegodek* dan *Tetuntel* serta perkembangannya di tengah masyarakat, baik berupa tulisan maupun lisan. Selain pihak perpustakaan provinsi dan kota, peneliti juga mewawancarai pihak SMPN 3 Pujut, yakni guru Seni Budaya bernama , terkait ketersediaan media pembelajaran dan jenis-jenisnya, serta kebutuhan belajar siswa pada mata pelajaran Seni Budaya. Kemudian, hasil dari observasi dan wawancara akan didokumentasikan dalam bentuk catatan.dokumentasi tertulis dan rekam suara. Hasil temuan selama kegiatan penelitian berlangsung juga akan didokumentasikan dalam bentuk catatan/dokumentasi tertulis, foto, dan video sebagai bahan penelitian yang akan dikaji oleh peneliti.

Adapun teknik pengumpulan data berupa angket dan tes akan digunakan masing-masing untuk memperoleh informasi dan data di mana angket akan diberikan kepada para validator saat akan memvalidasi produk yang akan dikembangkan berupa buku ilustrasi berbasis cerita rakyat *Tegodek* dan *Tetuntel*, sedangkan tes akan diberikan kepada siswa untuk mengetahui hasil belajar siswa dari penggunaan produk yang dikembangkan. Berikut adalah bentuk instrumen penelitian yang digunakan.

Tabel 1. Kisi-Kisi Wawancara dengan Pihak
Perpustakaan Provinsi dan Kota

No.	Pertanyaan
1	Bagaimana Keberadaan Cerita Rakyat Tegodek dan Tetuntel di Masyarakat Saat Ini.
2	Bagaimana Ketersediaan cerita rakyat <i>Tegodek</i> dan <i>Tetuntel</i> ?
3	Bagaimana penyebarannya Cerita Tegodek dan Tetuntel
4	Kebutuhan akan pelestarian dan respon terhadap Cerita Tegodek dan Tetuntel jika di jadikan materi pembelajaran SMPN 2 Pujut, Kabupaten Lombok Tengah

Tabel 2. Kisi-Kisi Wawancara dengan Guru
SMPN 3 Pujut

No.	Pertanyaan
1	Bagaimana kondisi kelas setiap kegiatan belajar mengajar berlangsung?
2	Bagaimana sikap siswa saat belajar mata pelajaran Seni Budaya?
3	Bagaimana tingkat kebutuhan siswa terhadap media ajar berupa buku ilustrasi dengan berbasis cerita rakyat Lombok?
4	Bagaimana kualitas sarana dan prasarana yang digunakan untuk menunjang proses pembelajaran?

Tabel 3. Kisi-Kisi Angket untuk Validator
(Ahli Media)

No.	Aspek	Nomor Soal	Nomor Butir
1	Kelayakan Isi	1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13	13
2	Kelayakan Penyajian	14,15,16,17,18,19,20	7
3	Penilaian Bahasa	21,22,23,24,25,26,27,28,29,30	10

Tabel 4. Kisi-Kisi Angket untuk Validator
(Ahli Materi)

No.	Aspek	Nomor Soal	Jumlah Butir Soal Butir
1	Tujuan Pembelajaran	1,2	2
2	Materi	3,4,5,6,7,8,9,10,11	9
3	Penilaian Bahasa	12,13,14,15	4

Hasil dan Pembahasan

Produk berupa buku ilustrasi *Tegodek* dan *Tetuntel* dikembangkan melalui langkah-langkah berdasarkan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluate*). Tahap **Analysis** merupakan langkah awal bagi peneliti dalam melakukan analisis terhadap kebutuhan belajar siswa terkait penggunaan media ajar dan mengidentifikasi proses pembelajaran. Setelah memperoleh informasi dan data terkait permasalahan dalam penggunaan media ajar. Kemudian, peneliti lanjut ke tahap **Design**, yakni melakukan sebuah rancangan media yang disesuaikan dengan hasil analisis yang dilakukan sebelumnya agar relevan dengan kebutuhan belajar siswa. Selain itu, rancangan media tersebut juga tentu akan disesuaikan dengan materi Seni Ilustrasi pada mata pelajaran Seni Budaya dan kurikulum yang berlaku, yakni Kurikulum 2013 di mana terdapat KI (Kompetensi Inti) dan KD (Kompetensi Dasar) di dalamnya yang akan menjadi acuan peneliti dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis cerita rakyat Lombok *Tegodek* dan *Tetuntel*.

Tabel 5. Struktur Kurikulum Pada SMP/MTs

MATA PELAJARAN		ALOKASI WAKTU PER MINGGU		
		VII	VIII	IX
Kelompok A (Umum)				
1.	Pendidikan Agama dan Budi Pekerti	3	3	3
2.	Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan	3	3	3
3.	Bahasa Indonesia	6	6	6
4.	Matematika	5	5	5
5.	Ilmu Pengetahuan Alam	5	5	5
6.	Ilmu Pengetahuan Sosial	4	4	4
7.	Bahasa Inggris	4	4	4
Kelompok B (Umum)				
1.	Seni Budaya	3	3	3
2.	Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan	3	3	3
3.	Prakarya dan/atau Informatika	2	2	2
Jumlah jam pelajaran per minggu		38	38	38

Sumber: Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomer 37 Tahun 2018 (2013:307)

Tabel 6. KI dan KD Mata Pelajaran
Seni Rupa Kelas VIII

KOMPETENSI INTI 3 (PENGETAHUAN)	KOMPETENSI INTI 4 (KETERAMPILAN)
3. memahami dan menerapkan pengetahuan (faktual, konseptual, dan prosedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata	4. mengolah, menyaji, dan menalar dalam ranah konkret (menggunakan, mengurai, merangkai, memodifikasi, dan membuat) dan ranah abstrak (menulis, membaca, menghitung, menggambar, dan mengarang) sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang sama dalam sudut pandang/teori
KOMPETENSI DASAR	KOMPETENSI DASAR
3.1 memahami unsur, prinsip, teknik, dan prosedur berkarya seni lukis dengan berbagai bahan	4.1 membuat karya seni lukis dengan berbagai bahan dan teknik
3.2 memahami prosedur berkarya seni patung dengan berbagai bahan dan teknik	4.2 membuat karya seni patung dengan berbagai bahan dan teknik
3.3 memahami prosedur berkarya seni grafis dengan berbagai bahan dan teknik	4.3 membuat karya seni grafis dengan berbagai bahan dan teknik
3.4 memahami prosedur penyelenggaraan pameran karya seni rupa	4.4 menyelenggarakan pameran seni rupa

Sumber: Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomer 37 Tahun 2018 (2013:307).

Tabel 7. Kompetensi Dasar Materi Gambar Ilustrasi
Mata Pelajaran Seni Budaya Kelas VIII

3.3	Memahami konsep dan prosedur mengSeni Ilustrasi dengan teknik manual atau digital.	4.3	Seni Ilustrasi dengan teknik manual atau digital
3.4	Memahami konsep dan prosedur mengSeni Ilustrasi dengan teknik manual atau digital.	4.4	Seni Ilustrasi dengan teknik manual atau digital

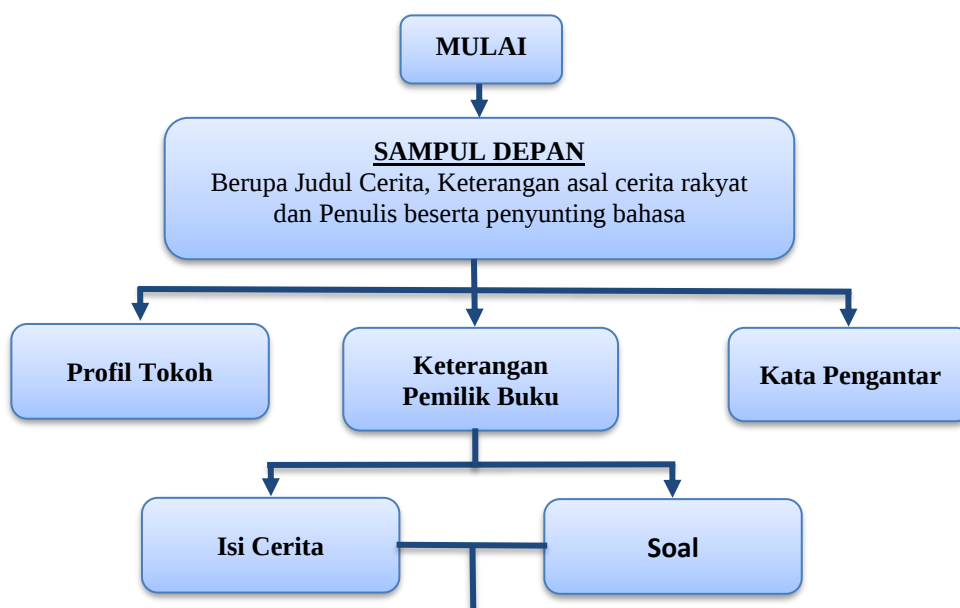
Adapun tujuan pembelajaran dari penggunaan buku ilustrasi *Tegodek* dan *Tetuntel* yang dikembangkan tersebut pada proses belajar mata pelajaran Seni Budaya mencakup ranah kognitif dan psikomotorik. Rumusan tujuan pembelajaran tersebut dapat ditinjau sebagai berikut.

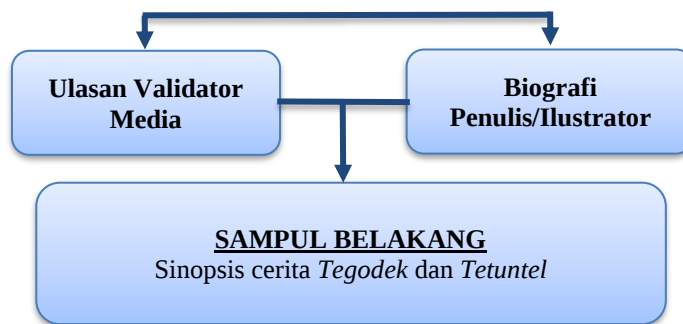
Tabel 8. Rumusan Tujuan Pembelajaran

Kompetensi	Tujuan Pembelajaran
Kognitif	Melalui media buku ilustrasi <i>Tegodek</i> dan <i>Tetuntel</i> siswa dapat memahami cerita rakyat <i>Tegodek</i> dan <i>Tetuntel</i> .
Psikomotorik	Melalui media buku ilustrasi <i>Tegodek</i> dan <i>Tetuntel</i> siswa dapat melatih dan menumbuhkan keterampilan dalam mengSeni Ilustrasi cerita rakyat.

Tahap ketiga yaitu **Development**. Pada tahap ini, peneliti mulai mengembangkan media ajar sesuai dengan rancangan yang telah ditentukan dengan menggunakan bantuan *microsoft word*, *photoshop*, dan aplikasi *procreate*. Tahap pertama dalam proses pengembangan ini dimulai dari penentuan *flowchart* pembuatan buku ilustrasi *Tegodek* dan *Tetuntel* yang kemudian dilanjutkan dengan pembuatan *story board* (papan cerita) dari buku ilustrasi *Tegodek* dan *Tetuntel*. Adapun bagan dari pembuatan *flowchart* dan *story board* buku ilustrasi *Tegodek* dan *Tetuntel* dapat ditinjau sebagai berikut.

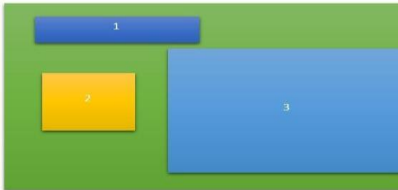
Bagan 1. *Flowcart* Pembuatan Buku Ilustrasi *Tegodek* dan *Tetuntel*





Bagan 2. *Story Board* Buku Ilustrasi
Tegodek dan Tetuntel

No.	Tampilan	Keterangan
1		Sampul (Cover) - Judul - Gambar Tokoh Tegodek - Gambar Tokoh Tetuntel - Asal Cerita Rakyat - Penyusun Penyunting Bahasa serta Ilustrator
2		Keterangan Pemilik Buku - Keterangan Pemilik - Nama Pemilik
3		Kata Pengantar Berisi Tentang Pengantar Penyusun
4		Isi Cerita halaman 1-48 - Berisi Gambar Ilustrasi. - Berisi Narasi - Halaman Buku - Halaman Buku
5		Soal Tes Pilihan Ganda - Soal - Soal

6		Ulasan Dosen Validator Media 1. Foto Dosen Validator 2. Nama Dosen 3. Penjelasan atau ulasan terkait media
7		Biografi Penyusun 1. Foto Penyusun 2. Keterangan Penyusun Seperti kata-kata Seni dan Biografi
8		Sampul (Cover) Belakang 1. Asal Cerita Rakyat dan Jenis Ceritanya 2. Judul 3. Sinopsis

Tahap keempat yaitu **Implementation**, tahap di mana peneliti mulai menerapkan media ajar yang telah dikembangkan terhadap siswa dalam proses belajar. Terdapat tiga tahapan dalam tahap Implementasi ini, yaitu tahap uji coba pendahuluan, uji coba lapangan tahap awal (uji coba kelompok kecil), dan uji coba lapangan (uji coba kelompok besar).

Pada tahap uji coba pendahuluan, media ajar yang dikembangkan akan diuji validitasnya terlebih dahulu oleh ahli materi dan ahli media sebagai validator sebelum diimplementasikan terhadap siswa. Validator yang dimaksud adalah Dr. Sumaryadi, M.Pd. sebagai ahli materi dan Dr. Bambang Prihadi, M.Pd. sebagai ahli media yang sama-sama merupakan Dosen Pascasarjana Pendidikan Seni, Universitas Negeri Yogyakarta. Pelaksanaan uji coba pendahuluan ini dilakukan pada 18 Februari 2020 dengan cara menyerahkan produk berupa buku ilustrasi cerita rakyat *Tegodek* dan *Tetuntel* sebagai media pembelajaran di SMP beserta instrumen validasi produk berupa angket penilaian *skala likert* kepada validator. Adapun hasil dari penilaian produk dari validator dapat ditinjau sebagai berikut.

Tabel 9. Hasil Penilaian Ahli Materi terhadap Produk

No.	Aspek	Jumlah Skor	Skor rata-rata
1	Kelayakan Isi	49	3,69
2	Kelayakan Penyajian	27	3,86
3	Kelayakan Bahasa	37	3,7
Jumlah keseluruhan		113	
Rata-rata keseluruhan		3,75	
Persentase keseluruhan		94,167 %	
Kriteria kualitas keseluruhan		Sangat Layak	

Tabel 10. Hasil Penilaian Ahli Media terhadap Produk

No.	Aspek	Jumlah Skor	Skor rata-rata
1	Ukuran Modul	8	4
2	Desain sampul modul	44	4
3	Desain isi modul	66	3,9
Jumlah keseluruhan		118	
Rata-rata keseluruhan		4	
Persentase keseluruhan		98,3%	

Kriteria kualitas keseluruhan	Sangat Layak
-------------------------------	--------------

Berdasarkan tabel instrumen penilaian oleh para validator di atas menunjukkan bahwa masing-masing aspek penilaian, yakni aspek materi dan aspek media, memperoleh rata-rata 3,75 dengan persentase 94,167% dan 4 dengan persentase 98,3%. Kedua hasil penilaian tersebut termasuk ke dalam kriteria “*sangat layak*” yang berarti produk yang dikembangkan berupa buku ilustrasi cerita rakyat *Tegodek* dan *Tetuntel* sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran Seni Budaya di SMP tersebut layak untuk dikembangkan sebagai media pembelajaran dengan beberapa saran dari para validator untuk merevisi beberapa bagian pada buku tersebut.

Setelah divalidasi oleh validator, media ajar tersebut akan diuji kembali di lapangan. Tahap ini disebut dengan uji coba lapangan tahap awal berupa uji coba terhadap peserta didik SMPN 3 Pujut dalam skala kecil, khususnya pada kelas VIII B sebagai subjek penelitian, pada 24 Februari 2020. Adapun jumlah subjek penelitian dalam uji coba lapangan tahap awal ini sebanyak 5 orang siswa dengan tingkat kognitif yang berbed-beda, yakni ada yang dikategorikan dalam kognitif tingkat rendah, kognitif tingkat menengah, dan kognitif tingkat tinggi. Tujuan dari uji coba lapangan tahap awal terhadap siswa kelas VIII B yakni untuk mengetahui hasil belajar siswa dari penggunaan produk yang dikembangkan dan kelayakan produk. Kemudian, dilanjutkan ke langkah analisis dan revisi data berdasarkan hasil uji coba lapangan tahap awal tersebut.

Tahap selanjutnya yaitu tahap uji coba lapangan atau uji coba kelompok besar. Tahap di mana media ajar yang telah direvisi kemudian diimplementasikan pada peserta didik kelas VIII B SMPN 3 Pujut dengan jumlah siswa 29 orang. Kegiatan ini dilakukan pada 9 Maret 2020. Penerapan uji coba ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui kelayakan produk berupa buku ilustrasi cerita rakyat Lombok *Tegodek* dan *Tetuntel* sebagai media pembelajaran di SMP serta hasil belajar siswa dari penggunaan produk tersebut. Uji coba ini dilakukan langsung dalam proses pembelajaran di kelas pada mata pelajaran Seni Budaya materi Seni Ilustrasi berupa pemberian 10 soal pilihan ganda dan praktik mengSeni Ilustrasi dengan menggunakan lembar penilaian unjuk kerja. Hasil belajar siswa dari penggunaan buku ilustrasi cerita rakyat *Tegodek* dan *Tetuntel* dianalisis dari dua aspek, yakni aspek kognitif dan aspek psikomotorik.

Skor nilai hasil belajar yang diperoleh siswa dengan nilai tertinggi yaitu 90. Nilai terendah dari hasil belajar siswa sebesar 73, dengan jumlah rata-rata sekitar 82,0. Rata-rata nilai siswa yang dihasilkan dari aspek kognitif siswa berada **di atas KKM** (nilai KKM= 75) yaitu 82,00. Sehingga dapat dikatakan bahwa penggunaan buku ilustrasi cerita rakyat tegodek dan tetuntel dapat membantu siswa dalam proses pembelajaran pada mata pelajaran seni budaya materi seni ilustrasi.

Tabel 11. Hasil Belajar Siswa pada Aspek Psikomotorik

No.	Aspek	Jumlah Skor	Skor rata-rata
1	Kerapian Karya	87	3,00
2	Kesesuaian Narasi dan Ilustrasi	81	2,79
3	Komposisi Bentuk	69	3,17
4	Kerapian Warna	64	3,10
5	Komposisi Warna	63	3,62
Jumlah keseluruhan		444	
Rata-rata keseluruhan		3,14	

Persentase keseluruhan	77%
Kriteria kualitas keseluruhan	Cukup

Berdasarkan hasil di atas, diketahui dari jumlah yang dihasilkan keseluruhan skornya sebesar 3,14 dengan persentase keseluruhan sebanyak 77% dan masuk dalam kategori yang cukup. Hasil tersebut kemudian dikonversikan menjadi angka nilai siswa dengan interval 10-100 sebagai berikut.

Tabel 12. Konversi Nilai Siswa

No.	Interval Nilai	Kriteria	Jumlah Siswa	Persentase
1	93 – 100	Sangat Tinggi	0	0%
2	84 – 92	Tinggi	4	13,79%
3	75 – 83	Cukup	23	79,32%
4	<75	Rendah	2	6,89%

Berdasarkan tabel konversi nilai siswa di atas, terdapat 2 atau 6,89% siswa dari total 29 siswa yang masuk dalam kategori “rendah”, 23 siswa atau 79,32 % masuk dalam kategori yang “cukup”, dan 4 atau 13,79% yang masuk kategori “tinggi”. Hal tersebut menunjukkan bahwa persentase yang paling besar dalam penilaian tersebut yaitu 79,32% yaitu kriteria nilai yang dikatakan “cukup”. Rata-rata nilai siswa yang dihasilkan dari aspek psikomotor siswa berada **di atas KKM** (nilai KKM= 75) yaitu 79,22. Sehingga dapat dikatakan bahwa penggunaan buku ilustrasi cerita rakyat tegodek dan tetuntel dapat membantu siswa dalam praktik membuat ilustrasi pada mata pelajaran seni budaya materi seni ilustrasi.

Setelah tahap Implementasi selesai, kemudian tahap terakhir dalam proses pengembangan media ajar dalam penelitian ini yaitu tahap **Evaluate**. Tahap evaluasi ini merupakan tahap dalam menentukan kelayakan dari media yang telah dikembangkan berupa buku ilustrasi berbasis cerita rakyat Lombok *Tegodek* dan *Tetuntel* sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran Seni Budaya. Dasar dari penentuan kelayakan produk adalah hasil dari penilaian yang dilakukan oleh ahli media dan materi, serta hasil belajar siswa dari penggunaan produk dalam proses belajar, khususnya siswa kelas VIII B SMPN 3 Pujut selaku subjek penelitian.

Kesimpulan

Prosedur pengembangan buku cerita rakyat Tegodek dan Tetuntel dikembangkan menggunakan model pengembangan ADDIE dengan menggunakan bantuan *microsoft word*, *photoshop*, dan aplikasi *procreate*. Dalam pengembangan produk berupa buku cerita bergambar ini dilakukan dengan melalui beberapa tahap seperti: 1) Tahap analisis (analisis awal, materi, tugas serta tujuan), 2) Tahapan perancangan (dalam tahap ini dilakukan dengan cara merumuskan pembelajaran, analisis konsep serta membuat *flowchart* dan *storyboard*, pengumpulan materi dan alat pendukung lainnya) dan 3) Tahapan Pengembangan (membuat media pembelajaran seperti pembuatan ilustrasi dan narasi).

Berdasarkan penilaian uji kelayakan oleh validator materi memperoleh hasil buku ilustrasi Tegodek dan Tetuntel layak digunakan di kelas dengan hasil 3,75 dengan persentase 94,167 % dan dinyatakan sangat layak oleh validator materi. Begitu pula dengan hasil penilaian dari validator media yang memperoleh hasil 4 dengan persentase 98,3% dan dinyatakan layak untuk dijadikan sebagai media ajar. Sementara, hasil uji kelayakan pada media untuk mengukur hasil belajar : 1) aspek kognitif dari hasil tes yang disajikan pada buku media yang terdiri dari 10 soal pilihan ganda yang terkait tentang memahami kisah cerita serta nilai-nilai yang

terkandung pada kisah Tegodek dan Tuntel dengan skor nilai hasil belajar yang diperoleh siswa memperoleh nilai tertinggi yaitu 90. Nilai terendah dari hasil belajar siswa sebesar 73, dengan jumlah rata-rata sekitar 82,0. Nilai yang dihasilkan dari aspek kognitif siswa berada pada di atas KKM; 2) dari aspek psikomotorik, skor nilai dihasilkan siswa sekitar 4 atau 13,79% siswa dari siswa-siswa yang masuk dalam klasifikasi kategori “tinggi”, dan 23 siswa atau 79,32 % masuk dalam kategori yang “cukup” serta terdapat 2 atau 6,89% yang masuk kategori “rendah”. Maka dari itu, persentase yang paling besar dalam penilaian tersebut yaitu 79,32% yaitu kriteria nilai yang dikatakan “cukup” dengan nilai rata-rata berada di atas KKM (KKM=75).

Rekomendasi

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, terdapat beberapa saran di antaranya sebagai berikut:

1. Guru SMPN 3 Pujut, Lombok Tengah, NTB diharapkan untuk lebih kreatif dan inovatif dalam kegiatan belajar mengajar dengan menyisipkan pembahasan yang berkaitan dengan budaya lokal sebagai bentuk konservasi terhadap budaya lokal dan penanaman nilai-nilai terhadap peserta didik.
2. penelitian selanjutnya, disarankan untuk melakukan penelitian dengan menggunakan sample populasi lebih banyak agar dapat lebih mengetahui keefektivitasan dan kelayakan suatu produk pada kelompok yang lebih besar.

Daftar Pustaka

- Alexandros kapaniaris. 2013 Learning Object Design And Development In Folklore Education Using Web 2.0 Tools . *Mediterranean Journal of Social Sciences Vol 4*. Retrieved from https://www.researchgate.net/publication/260135222_Learning_Object_Design_and_Development_in_Folklore_Education_Using_Web_20_Tools
- Ambaryani, Gamaliel Septian Airlanda. 2017 Pengembangan Media Komik Untuk Efektifitas Dan Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Materi Perubahan Lingkungan Fisik. *Jurnal Pendidikan Surya Edukasi (JPSE)*, Volume: 3, Nomer. 1, Juni 2017. Retrieved from <http://ejournal.umpwr.ac.id/index.php/surya/article/view/3853>.
- Asmani, J. M. (2012). *Pendidikan Berbasis Keunggulan Lokal*. Yogyakarta: Diva Press.
- Branch, R. M. (2009). *Instructional Design: The ADDIE Approach*. New York: Springer.
- Kemendikbud. (2016). *Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan No. 8 Tahun 2016 tentang Buku yang Digunakan oleh Satuan Pendidikan*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia. (2018) *Nomer 37 Tahun 2018*. Retrieved from <https://jdih.kemendikbud.go.id/arsip/Permendikbud%20Nomer2037%20Tahun%20202018>.
- Komariah, Y. (2018). Pengembangan Bahan Ajar Cerita Rakyat Kuningan Terintegrasi Nilai Karakter dalam Pembelajaran Apresiasi Sastra. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 5(1), 100-110.
- Permendikbud. (2014). PP 79 Tahun 2013 *Tentang Muatan Lokal Kurikulum 2013*. Retrieved from <http://luk.tsipil.ugm.ac.id/atur/bsnp/Permendikbud79-2014MuatanLokalK13.pdf>.
- Pemerintah, J. (2013). PP 32 Tahun 2013 *Tentang Perubahan Atas Praturan Pemerintah No 19 Tahun 2005 Tentang Standar Nasional Pendidikan* Retrieved from

<https://www.slideshare.net/iwansukma/pp-no32-tahun-2013-tentangstandarnasional-pend>.

Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian kuantitatif Kualitatif dan R&D* . Bandung: Alfabeta.