

Pengembangan Media Cerita Bergambar Serat Sana Sunu Sebagai Implementasi Nilai Luhur Ki Hajar Dewantara

Ahmad Saiqu Dhikri¹, Aldila Rahmita Putri², Dita Karisma Fahriani³, Evania Yafie⁴,
Dwi Sulistyorini⁵

(1,2,3,4) PPG Bahasa Indonesia, Universitas Negeri Malang

(5) Fakultas Sastra, Universitas Negeri Malang

✉ Corresponding author

(ahmad.saiqu.2331317@students.um.ac.id)

Abstrak

Ki Hajar Dewantara mencetuskan sebuah pendidikan dengan berlandaskan pada nilai kehidupan. Apabila hal ini terealisasi dengan baik, akan banyak terlahir generasi-generasi bangsa yang memiliki karakter dan moral yang positif. Namun kenyataannya di lapangan masih berbanding terbalik. Moral peserta didik justru semakin merosot setiap tahunnya. Berdasarkan permasalahan tersebut, perlu adanya upaya untuk menanamkan nilai-nilai luhur kepada peserta didik. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan menguji kelayakan media pembelajaran cerita bergambar Serat Sana Sunu sebagai implementasi nilai luhur Ki Hajar Dewantara. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode R&D dengan model pengembangan ADDIE. Data berupa data kualitatif dan data kuantitatif yang diperoleh dari hasil wawancara, observasi, dan uji coba produk. Hasil penelitian memperoleh persentase sebesar 98,2% dengan kategori sangat baik dan layak untuk digunakan. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran cerita bergambar Serat Sana Sunu yang telah dikembangkan layak untuk diimplementasikan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

Kata Kunci: *Media Pembelajaran, Serat Sana Sunu, Ki Hajar Dewantara.*

Abstract

Ki Hajar Dewantara initiated an education based on the value of life. If this is realized well, many generations of people will be born who have positive character and morals. However, the reality in the field is still the opposite. The morale of students is actually decreasing every year. Based on these problems, efforts need to be made to instill noble values in students. This research aims to develop and test the feasibility of the Serat Sana Sunu picture story learning media as an implementation of Ki Hajar Dewantara's noble values. The method used in this research is the R&D method with the ADDIE development model. Data in the form of qualitative data and quantitative data obtained from interviews, observations and product trials. The research results obtained a percentage of 98.2% in the very good category and suitable for use. These results indicate that the Serat Sana Sunu picture story learning media that has been developed is suitable for implementation in Indonesian language learning.

Keywords: *Learning Media, Serat Sana Sunu, Ki Hajar Dewantara*

PENDAHULUAN

Merosotnya moral peserta didik di Indonesia saat ini semakin memprihatinkan. Seiring derasnya arus globalisasi, generasi pemuda bangsa Indonesia tidak teguh pendiriannya. Hal tersebut disebabkan oleh anggapan bahwa budaya ketimuran sudah kuno. Budaya ketimuran yang mengedepankan sopan santun tidak begitu menarik karena akan menjadi sekat pembatas dalam bergaul. Hal ini tentu membawa pengaruh negatif terhadap berbagai pihak, terutama dalam pendidikan di sekolah. Pelajar sudah sepatutnya untuk berperilaku yang baik karena menunjukkan bahwa dirinya manusia berpendidikan. Miftahul Jannah (2023) mengatakan bahwa sopan santun

merupakan karakter yang wajib dimiliki oleh peserta didik di sekolah, namun sikap tersebut mengalami degradasi setiap tahunnya.

Permasalahan-permasalahan mengenai moral sebenarnya dapat diatasi secara implisit melalui pembelajaran karya sastra. Melalui karya sastra, nilai moral tersebut dapat ditanamkan kepada peserta didik. Hal ini sejalan dengan penguatan profil pelajar pancasila yang telah dicanangkan dalam kurikulum merdeka. Cahyani et al., (2023) mendefinisikan profil pelajar pancasila sebagai salah satu upaya dalam memaksimalkan mutu pendidikan di Indonesia dimana fokus utamanya adalah pembentukan karakter peserta didik. Karya sastra diciptakan berawal dari fenomena yang ada di lingkungan masyarakat. Sastrawan menulis suatu karya syarat akan makna yang dikaitkan dengan realita kehidupan ini. Menurut Jayanti et al., (2019) karya sastra merupakan hasil karya manusia yang mengandung pesan tertentu dari pengarang untuk mengajak pembaca agar mengikuti aspirasi yang disampaikan pengarang. Karya sastra merupakan wujud dari hasil pemikiran manusia dan merupakan salah satu sumber kearifan bangsa yang bisa diwujudkan ke dalam bentuk tulisan salah satunya adalah Serat Sana Sunu.

Serat merupakan karangan tulisan tembang macapat yang dibuat oleh pujangga kerajaan (Fauziyyah & Rusmana, 2022). Di dalamnya terdapat nilai luhur yang berkaitan erat dengan tingkah laku manusia. Pujangga tersebut menulis serat untuk menyampaikan ajaran-ajaran luhur tentang tingkah laku, sopan santun atau tindak tanduk manusia. Nilai-nilai luhur tersebut dijadikan sebagai pedoman hidup pada masa itu, masa sekarang, dan masa yang akan datang. Nilai luhur menjadi salah satu bentuk nilai yang terkandung dalam tembang macapat. Nilai luhur berupa pendidikan moral menarik untuk dibicarakan karena pendidikan moral merupakan pondasi dalam usaha membentuk akhlak, watak, dan kepribadian seseorang. Nurgiantoro (2013) menjelaskan bahwa ajaran moral itu sendiri dapat mencakup seluruh persoalan hidup dan kehidupan, serta yang mencakup harkat dan martabat manusia. Permasalahan hidup manusia dibedakan menjadi beberapa macam, diantaranya hubungan manusia dengan Tuhan, hubungan manusia dengan manusia, hubungan manusia dengan alam, dan manusia dengan dirinya sendiri.

Dalam bidang pendidikan, Ki Hajar Dewantara lahir sebagai pencetus konsep pendidikan yang berlandaskan pada nilai kehidupan. Seperti nilai luhur yang berkaitan dengan moral, etika, karakter, dan sebagainya. Ki Hajar Dewantara memandang bahwa pendidikan merupakan sebuah upaya untuk mengembangkan potensi manusia secara utuh, baik jasmani, rohani, maupun akal budi (Abdillah, 2024). Keunikan dari Serat Sana Sunu terdapat pada isi nilai moralnya yang begitu lengkap. Mulai dari etika dalam berbicara, menjamu tamu, menyembah Tuhan, membuat segala sesuatu dengan seyogyanya, dan hubungan manusia dengan Tuhan serta hubungan manusia dengan manusia. Secara luas dalam Serat Sana Sunu mengandung nilai moral yang mendasari untuk para remaja menuju dewasa. Alasan peneliti memilih Serat Sana Sunu sebagai objek penelitian adalah kandungan nilai moralnya yang begitu mendasar untuk membentuk karakter peserta didik yang berbudi luhur. Dengan demikian, urgensi penelitian ini adalah merosotnya moral di kalangan remaja Indonesia sehingga perlu adanya penanganan dengan mengembangkan media pembelajaran yang terkandung di dalam naskah Serat Sana Sunu dan hubungannya dengan pendidikan karakter.

Spesifikasi produk yang diharapkan dari penelitian ini berupa cerita bergambar dengan desain menggunakan gambar ilustrasi suasana dan nasihat dalam Serat Sana Sunu. Materi dalam media ini berupa nilai-nilai luhur yang selaras dengan konsep pendidikan Ki Hajar Dewantara. Media ini dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran Bahasa Indonesia materi teks fiksi dan non fiksi kelas VII. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berupa cerita bergambar dari Serat Sana Sunu dan menguji kelayakan media kepada ahli.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menerapkan metode *Research and Development* (R&D) atau penelitian pengembangan. Penelitian pengembangan R&D biasanya digunakan dalam mengembangkan suatu produk, salah satunya dalam dunia pendidikan digunakan untuk mengembangkan media pembelajaran. *Research and Development* (R&D) menurut Sari et al., (2024) merupakan sebuah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan suatu produk tertentu serta menguji kelayakan produk tersebut untuk diterapkan sesuai dengan kebutuhan. Penelitian melalui metode

R&D dilakukan dengan beberapa tahapan yaitu tahap penelitian, perancangan, produksi, dan pengujian.

Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model pengembangan ADDIE. Model ini dipilih karena sesuai untuk diterapkan dalam pengembangan media pembelajaran. Hal ini dikarenakan tahapannya yang sederhana dan sistematis. Sejalan dengan pendapat Sezer (2013:137) yang mengungkapkan bahwa ADDIE merupakan suatu pendekatan yang sistematis untuk pengembangan intruksional. Sesuai dengan namanya, model pengembangan ini terdiri atas lima tahapan yaitu analysis (analisis), design (desain), development (pengembangan), implementation (implementasi), dan evaluation (evaluasi). Kelima tahapan tersebut diadopsi seluruhnya karena penelitian dan pengembangan ini menggunakan pendekatan prosedural. Hidayat & Nizar (2021) mengatakan bahwa penelitian dengan pendekatan prosedural ADDIE harus menggunakan tahapan yang sesuai mulai dari prosedur pertama yaitu analisis sampai ke prosedur terakhir yaitu tahap evaluasi.

Instrumen pengumpulan data merupakan bagian yang sangat penting dalam suatu penelitian. Instrumen penelitian merupakan suatu alat yang digunakan untuk mengukur fenomena alam maupun fenomena sosial yang diteliti. Sugiyono, (2013) menambahkan bahwa instrumen penelitian berfungsi sebagai alat untuk mengumpulkan data yang diperlukan dalam suatu penelitian. Instrumen penelitian atau pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini berupa lembar observasi, pedoman wawancara, dan lembar angket. Sementara teknik pengumpulan data dilakukan melalui kegiatan observasi, wawancara, serta dokumentasi. Penelitian ini dilakukan di SMP Negeri 3 Singosari dengan subjek penelitian uji coba kelompok kecil sebanyak 10 peserta didik kemudian dilanjutkan dengan uji coba kelompok besar dengan jumlah 30 peserta didik kelas VII-I.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Produk yang dikembangkan berupa media cerita bergambar adaptasi dari Serat Sana Sunu dengan judul "Petualangan Asraf (Teman, Iman, dan Pembelajarannya)". Cerita bergambar ini dapat dijadikan sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia, terutama dalam materi fiksi dan nonfiksi. Fuadah (2022) mengatakan bahwa media cerita bergambar terbukti efektif untuk meningkatkan kreatifitas peserta didik. Penggunaan media cerita bergambar dapat merangsang peserta didik untuk dapat berfikir kreatif serta berimajinasi terhadap cerita yang sudah dibaca. Sementara isi cerita dari Serat Sana Sunu yang mengandung nilai moral dapat membentuk karakter positif bagi peserta didik. Hal ini dikarenakan di dalam serat memuat ajaran dan pesan yang diambil dari khazanah keilmuan peradaban Jawa yang kemudian dipelajari dan diajarkan untuk menjadi sebuah piwulang atau yang diartikan sebagai pengajaran (Setiaji et al., 2024)..

Analisis (Analyse)

Analisis merupakan tahapan pertama dalam model pengembangan ADDIE. Tahapan ini bertujuan untuk menganalisis permasalahan yang terjadi sehingga perlu untuk dikembangkan suatu media pembelajaran. Analisis yang dilakukan pada penelitian ini adalah analisis kebutuhan. Khasinah & Elviana (2022) mendefinisikan analisis kebutuhan sebagai suatu proses dalam mengumpulkan informasi yang berhubungan dengan pembelajaran dalam berbagai konteks serta menganalisis informasi secara sistematis untuk memenuhi suatu kebutuhan.

Analisis kebutuhan pada penelitian ini dimulai dengan melakukan pengamatan secara langsung pada saat pembelajaran Bahasa Indonesia. Analisis kebutuhan ini dilaksanakan di kelas VII SMPN 3 Singosari dengan tujuan menggali informasi mengenai penggunaan media cerita bergambar saat kegiatan pembelajaran di kelas atau di luar kelas. Cara yang digunakan dengan menyebar angket yang telah dibuat sebanyak 31 lembar sesuai dengan peserta didik. Dari hasil pemerolehan data angket dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 1. Hasil Analisis Kebutuhan

No.	Aspek	Kriteria	Skor Rata-rata	Kategori
1.	Pemanfaatan buku cerita bergambar	Peserta didik setuju apabila dalam kegiatan pembelajaran menggunakan media buku cerita bergambar	98%	Sangat Layak
		Media cerita bergambar didominasi ilustrasi gambar yang menarik	95%	Sangat Layak
Jumlah Rata-rata			96,5%	Sangat Layak
2.	Intensitas penggunaan media buku cerita bergambar	Guru pernah menggunakan media pembelajaran dengan buku cerita bergambar	98%	Sangat Layak
		Guru sering menggunakan media pembelajaran dengan buku cerita bergambar	98%	Sangat Layak
Jumlah Rata-rata			98%	Sangat Layak
Jumlah Rata-rata Keseluruhan			97,25%	Sangat Layak

Dari tabel di atas dapat diketahui bahwa peserta didik dan guru lebih banyak menggunakan media pembelajaran buku cerita bergambar. Peserta didik kelas VII SMPN 3 Singosari mayoritas menyukai media buku cerita bergambar. Respon yang diberikan sangat mendukung untuk membuat media pembelajaran buku cerita bergambar. Di SMPN 3 Singosari juga terdapat fasilitas perpustakaan yang menyediakan buku cerita bergambar sehingga dengan ini angket kebutuhan pengembangan media cerita bergambar serat Sana Sunu dapat dikembangkan lebih lanjut.

Desain (Design)

Tahap kedua dari penelitian dan pengembangan ini yaitu tahap perancangan produk. Peneliti merancang media pembelajaran cerita bergambar dengan mengadaptasi dari Serat Sana Sunu. Media yang dikembangkan disesuaikan dengan nilai-nilai yang terkandung dalam Serat Sana Sunu. Langkah pertama dalam tahap desain adalah menganalisis nilai-nilai moral yang terkandung dalam Serat Sana Sunu. Langkah kedua yaitu membuat storyboard terkait dengan nilai moral yang telah didapatkan. Peneliti mengadaptasi nilai moral dalam Serat Sana Sunu meliputi nilai-nilai yang berkaitan dengan teman, iman, dan pengaruhnya dalam pembelajaran. Langkah ketiga adalah membuat desain tokoh karakter yang sesuai dengan cerita, kemudian dilanjutkan dengan merancang media pembelajaran. Perancangan media pembelajaran disesuaikan dengan analisis kebutuhan yang telah dilakukan pada tahapan analisis. Peneliti memanfaatkan aplikasi Canva untuk merancang media pembelajaran cerita bergambar Serat Sana Sunu. Menurut Pratiwi (2023) canva merupakan platform desain grafis daring yang menawarkan berbagai fitur menarik untuk membuat, mendesain, atau mengedit sebuah desain. Melalui aplikasi Canva, media pembelajaran dirancang secara sistematis serta didesain semenarik mungkin agar mudah dipahami oleh peserta didik.

Pengembangan (Development)

Tahap ketiga dari penelitian dan pengembangan ini adalah tahap pengembangan. Media yang telah dirancang pada tahap desain kemudian dikembangkan menjadi produk yang layak untuk diimplementasikan dalam pembelajaran. Untuk mengetahui kelayakan media, pada tahapan ini produk yang telah dikembangkan selanjutnya divalidasi oleh ahli media dan ahli materi. Waruwu (2024) mengatakan bahwa validasi merupakan tahapan paling krusial dalam penelitian pengembangan karena menentukan valid atau tidaknya produk yang telah dikembangkan.

Validasi produk berdasarkan aspek media dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui tingkat kelayakan produk berdasarkan pendapat ahli media. Validasi media cerita bergambar Serat Sana Sunu dilakukan oleh Bapak Taufik Ikhsan Slamet, Ph.D selaku dosen ahli media di Universitas Negeri Malang. Hasil validasi media cerita bergambar Serat Sana Sunu memperoleh kategori layak untuk digunakan. Rincian hasil validasi media cerita bergambar sebagai berikut.

Tabel 2. Hasil Validasi Media Cerita Bergambar Serat Sana Sunu

No.	Aspek yang Dinilai	Skor	Persentase	Kategori
1.	Tampilan awal media cerita bergambar	5	100%	Sangat Layak
2.	Tata letak teks	4	80%	Layak
3.	Pemilihan jenis huruf	5	100%	Sangat Layak
4.	Pemilihan ukuran huruf	4	80%	Layak
5.	Pemilihan warna huruf	5	100%	Sangat Layak
6.	Kesesuaian warna <i>background</i> dengan teks	5	100%	Sangat Layak
7.	Pemilihan dan komposisi warna yang digunakan	5	100%	Sangat Layak
8.	Konsistensi tampilan pada seluruh halaman	5	100%	Sangat Layak
9.	Kualitas visual media pembelajaran	5	100%	Sangat Layak
10.	Kualitas gambar yang disajikan	5	100%	Sangat Layak
11.	Perpaduan gambar dan animasi	5	100%	Sangat Layak
12.	Sajian animasi	5	100%	Sangat Layak
13.	Penggunaan Bahasa	5	100%	Sangat Layak
	Jumlah	63	-	-
	Rata-rata	4,84	96,92%	Sangat Layak

Berdasarkan tabel di atas, dapat diketahui bahwa setiap indikator memperoleh hasil yang relatif sama. Pada indikator tampilan awal media cerita bergambar dinyatakan “sangat layak” dengan persentase 100%, tata letak teks dinyatakan layak dengan persentase 80%, pemilihan jenis huruf dinyatakan “sangat layak” dengan persentase 100%, pemilihan ukuran huruf dinyatakan “layak” dengan persentase 80%, pemilihan warna huruf, kesesuaian warna *background* dengan teks, pemilihan dan komposisi warna yang digunakan, konsistensi tampilan pada seluruh halaman, kualitas visual media pembelajaran, kualitas gambar yang disajikan, perpaduan gambar dan animasi, sajian animasi, dan penggunaan bahasa seluruhnya dinyatakan “sangat layak” dengan persentase masing-masing 100%.

Hasil akhir validasi media cerita bergambar Serat Sana Sunu dinyatakan “sangat layak” dengan persentase 96,92%. Hasil ini menunjukkan bahwa media cerita bergambar Serat Sana Sunu yang telah dikembangkan telah memenuhi standar kelayakan media pembelajaran yang layak digunakan dan telah memenuhi kebutuhan media pembelajaran di SMPN 3 Singosari. Dengan hasil akhir yang telah diperoleh, tetap dilakukan perbaikan sesuai dengan saran ahli media untuk mencapai tingkat kelayakan media yang lebih maksimal. Perbaikan media cerita bergambar Serat Sana Sunu berdasarkan saran dari validator ahli media adalah sebagai berikut.

Tabel 3. Saran dan Perbaikan Media Cerita Bergambar Serat Sana Sunu oleh Ahli Media

No.	Sebelum Perbaikan	Setelah Perbaikan
1.	 Ahli media menyarankan untuk menunjukkan karakter yang dominan dalam cerita pada cover.	 Hasil perbaikan sesuai saran ahli media.
2.	 Ahli media menyarankan untuk mengubah tatanan <i>frame</i> agar selaras dengan alur baca dari kiri ke kanan dan mengisi <i>frame</i> dengan tokoh agar tidak kosong.	 Hasil perbaikan sesuai saran ahli media.

Validasi produk berdasarkan aspek materi dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui tingkat kelayakan produk berdasarkan pendapat ahli materi. Validasi materi cerita bergambar Serat Sana Sunu dilakukan oleh Dr. Karkono, S.S., M.A. selaku dosen ahli materi di Universitas Negeri Malang. Hasil validasi media cerita bergambar Serat Sana Sunu memperoleh kategori layak untuk digunakan. Rincian hasil validasi media cerita bergambar sebagai berikut.

Tabel 4. Hasil Validasi Materi Cerita Bergambar Serat Sana Sunu

No.	Aspek yang Dinilai	Skor	Persentase	Kategori
1.	Kejelasan judul media pembelajaran	5	100%	Sangat Layak
2.	Kesesuaian materi nilai moral tembang	4	80%	Layak
3.	Penjabaran substansi minimal pada uraian materi cergam	5	100%	Sangat Layak
4.	Ketepatan penyampaian konsep materi cergam	4	80%	Layak
5.	Ketepatan pemilihan ilustrasi	5	100%	Sangat Layak

6.	Ketepatan prosedur	5	100%	Sangat Layak
7.	Kesesuaian materi pendukung dengan perkembangan ilmu	5	100%	Sangat Layak
8.	Kemampuan materi untuk mendorong keinginan siswa dalam menyerap nilai moral tensi tampilan pada seluruh halaman	5	100%	Sangat Layak
9.	Kemenarikan materi	5	100%	Sangat Layak
10.	Penggunaan Bahasa yang baik dan tidak mengandung SARA	5	100%	Sangat Layak
11.	Relevansi dengan keadaan zaman sekarang	5	100%	Sangat Layak
12.	Runtutan alur cerita	5	100%	Sangat Layak
	Jumlah	58	-	-
	Rata-rata	4,83	96,67%	Sangat Layak

Berdasarkan tabel di atas, dapat diketahui bahwa hasil validasi materi memperoleh hasil yang relatif sama. Pada indikator kejelasan judul media pembelajaran dinyatakan “sangat layak” dengan persentase 100%, kesesuaian materi nilai moral tembang dinyatakan layak dengan persentase 80%, penjabaran substansi minimal pada uraian materi cergam dinyatakan “sangat layak” dengan persentase 100%, ketepatan penyampaian konsep materi cergam dinyatakan “layak” dengan persentase 80%, ketepatan pemilihan ilustrasi, ketepatan prosedur, kesesuaian materi pendukung dengan perkembangan ilmu, kemampuan materi untuk mendorong keinginan siswa dalam menyerap nilai moral tensi tampilan pada seluruh halaman, kemenarikan materi, penggunaan bahasa yang baik dan tidak mengandung SARA, relevansi dengan keadaan zaman sekarang, runtutan alur cerita seluruhnya dinyatakan “sangat layak” dengan persentase masing-masing 100%.

Hasil akhir validasi materi cerita bergambar Serat Sana Sunu dinyatakan “sangat layak” dengan persentase 96,67%. Hasil ini menunjukkan bahwa materi dalam media cerita bergambar Serat Sana Sunu yang telah dikembangkan telah memenuhi standar kelayakan media pembelajaran yang layak digunakan dan telah memenuhi kebutuhan media pembelajaran di SMPN 3 Singosari. Dengan hasil akhir yang telah diperoleh, tetap dilakukan perbaikan sesuai dengan saran ahli materi untuk mencapai tingkat kelayakan yang lebih maksimal. Perbaikan materi cerita bergambar Serat Sana Sunu berdasarkan saran dari validator ahli materi adalah sebagai berikut.

Tabel 5. Saran dan Perbaikan Materi Cerita Bergambar Serat Sana Sunu oleh Ahli Materi

No.	Sebelum Perbaikan	Setelah Perbaikan
1.	Ahli materi menyarankan dialog Mbah Subrata agar diubah lebih luwes agar sesuai dengan karakter ilustrasi. 	Hasil perbaikan sesuai saran ahli materi. 

Journal of Education Research, 5(4), 2024, Pages 6318-6328

	Tidak menggunakan kalimat yang membingungkan	98%	Sangat Layak
	Media cerita bergambar serat sana sunu membuat rasa ingin tahu saya bertambah	98%	Sangat Layak
	Media cerita bergambar serat sana sunu dapat menambah semangat belajar saya	100%	Sangat Layak
Jumlah Rata-rata		99%	Sangat Layak
Jumlah Rata-rata Total		99,1%	Sangat Layak

Hasil uji coba produk pada kelompok kecil di kelas VII-I memperoleh hasil akhir rata-rata yaitu 99,1% dengan kategori "sangat layak". Terdapat tiga aspek yang dinilai dalam pelaksanaan uji coba produk yaitu aspek kualitas isi, aspek rasa suka dan senang, dan aspek tata bahasa. Masing-masing aspek memperoleh nilai rata-rata yang hampir sama. Aspek kualitas isi memperoleh nilai rata-rata sebesar 99% dengan kategori "sangat layak", aspek rasa suka dan senang memperoleh nilai rata-rata 99,3% dengan kategori "sangat layak", dan aspek tata bahasa memperoleh nilai rata-rata sebesar 99% dengan kategori "sangat layak". Berdasarkan hasil uji coba kelompok kecil ini dilakukan perbaikan sesuai saran dan tanggapan dari peserta didik.

2. Uji Coba Kelompok Besar (30 Peserta didik)

Uji coba kelompok besar juga tetap dilakukan di kelas VII-I dengan jumlah peserta didik sebanyak 30 peserta didik. Uji coba kelompok besar ini dilakukan untuk mengetahui tingkat manfaat media cerita bergambar Serat Sana Sunu bagi peserta didik dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Berikut data hasil uji coba produk media cerita bergambar Serat Sana Sunu pada kelompok besar.

Tabel 7. Hasil Uji Coba Media Cerita Bergambar Serat Sana Sunu pada Kelompok Besar

No.	Aspek	Kriteria	Skor Rata-rata	Kategori
1.	Kualitas Isi	Media cerita bergambar serat sana sunu dapat digunakan dengan mudah	98%	Sangat Layak
		Media cerita bergambar serat sana sunu tidak mengandung hal-hal negatif bagi saya	95%	Sangat Layak
		Jumlah Rata-rata	96,5%	Sangat Layak
2.	Rasa Suka dan Senang	Saya bisa mengulangi materi pembelajaran sesuai keinginan saya	98%	Sangat Layak
		Saya menyukai cerita bergambar serat sana sunu dalam pembelajaran Bahasa Indonesia	98%	Sangat Layak
		Saya merasa senang dan tidak bosan ketika menggunakan media cerita bergambar serat sana sunu selama proses pembelajaran	98%	Sangat Layak
		Jumlah Rata-rata	98%	Sangat Layak

3.	Tata Bahasa	Bahasa dalam media cerita bergambar serat sana sunu mudah mengerti	96%	Sangat Layak
		Tidak menggunakan kalimat yang membingungkan	98%	Sangat Layak
		Media cerita bergambar serat sana sunu membuat rasa ingin tahu saya bertambah	98%	Sangat Layak
		Media cerita bergambar serat sana sunu dapat menambah semangat belajar saya	98%	Sangat Layak
Jumlah Rata-rata			97,5%	Sangat Layak
Jumlah Rata-rata Total			97,3%	Sangat Layak

Berdasarkan tabel di atas, hasil uji coba produk media cerita bergambar Serat Sana Sunu memperoleh hasil yang baik yaitu 97,3% dengan kategori “sangat layak”. Pada aspek kualitas isi, peserta didik menilai media cerita bergambar ini sangat mudah digunakan dan mudah untuk dipahami alur cerita yang disajikan. Nilai rata-rata yang didapatkan dari aspek kualitas isi sebesar 96,5% dengan kategori “sangat layak”. Peserta didik juga menyukai media cerita bergambar Serat Sana Sunu ini. Menurutnya, penggunaan media ini tidak membuat bosan selama pembelajaran Bahasa Indonesia. Pada aspek rasa suka dan senang, media cerita bergambar Serat Sana Sunu memperoleh nilai rata-rata 98% dengan kategori “sangat layak”. Pada aspek bahasa juga memperoleh hasil yang serupa yaitu 97,5% dengan kategori “sangat layak”. Peserta didik menilai media cerita bergambar Serat Sana Sunu ini mudah dipahami alur ceritanya karena menggunakan bahasa yang sederhana dan kalimat yang tidak membingungkan. Adanya gambar-gambar animasi yang menarik juga membuat peserta didik semakin semangat dalam belajar.

Evaluasi (Evaluation)

Tahap evaluasi merupakan tahapan terakhir dalam model pengembangan ADDIE. Pada tahap ini media yang telah diimplementasikan kemudian direvisi sesuai dengan hasil validasi ahli dan tanggapan peserta didik. Adapun hasil akhir penilaian uji coba peserta didik terhadap media cerita bergambar Serat Sana Sunu adalah sebagai berikut.

Tabel 8. Hasil Akhir Uji Coba Produk

No	Jenis Uji Coba	Persentase	Kategori
1.	Uji Coba Produk Kelompok Kecil	99,1%	Sangat Layak
2.	Uji Coba Produk Kelompok Besar	97,3%	Sangat Layak
Jumlah Rata-rata		98,2%	Sangat Layak

SIMPULAN

Penelitian dan pengembangan ini menghasilkan produk media pembelajaran Bahasa Indonesia berupa cerita bergambar Serat Sana Sunu. Pengembangan media ini merupakan implementasi nilai luhur KI Hajar Dewantara karena di dalamnya memuat nilai moral yang diadaptasi dari Serat Sana Sunu. Berdasarkan hasil uji coba produk, dapat diketahui bahwa peserta didik tertarik dan memberikan penilaian sebesar 98,2% dengan kategori “sangat baik” terhadap media yang telah dikembangkan. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa produk yang telah dikembangkan dinyatakan sangat layak untuk diimplementasikan dalam pembelajaran. Media ini dapat dimanfaatkan untuk menunjang pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya pada materi fiksi dan nonfiksi. Adanya media cerita bergambar Serat Sana Sunu ini diharapkan dapat mempermudah peserta didik dalam memahami materi secara maksimal sehingga dapat menunjang tercapainya tujuan pembelajaran.

UCAPAN TERIMA KASIH

Peneliti mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada seluruh pihak yang telah berkontribusi dalam kelancaran penelitian ini. Terima kasih disampaikan kepada SMPN 3 Singosari Kabupaten Malang yang telah memberikan izin, tempat, dan waktu untuk melaksanakan penelitian ini. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada Guru Bimbingan Konseling (BK) SMPN 3 Singosari yang telah bersedia meluangkan waktu untuk wawancara dalam rangka pengumpulan data. Penghargaan yang tinggi juga diberikan kepada Universitas Negeri Malang yang telah memberikan dukungan pendanaan, sehingga penelitian ini dapat berjalan sesuai rencana. Kontribusi dan bantuan dari seluruh pihak sangat berarti bagi tercapainya tujuan penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdillah, F. (2024). Konsep Pendidikan Menurut Ki Hadjar Dewantara dan Tantangannya di Era Millennial. *EDUCARE: Jurnal Pendidikan Dan Kesehatan*, 41–49.
- Cahyani, I. N., Mulyana, D., & Cahyono, C. (2023). Hubungan Karakter Profil Pelajar Pancasila dengan Hasil Belajar Peserta Didik Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila. *Lucerna : Jurnal Riset Pendidikan Dan Pembelajaran*, 3(2), 53–63. <https://doi.org/10.56393/lucerna.v3i2.1718>
- Darihasting, S., Mislikhah, S., & Fauzi, N. B. (2022). Analisis Kesalahan Berbahasa pada Pesan SMS Ekspatriat PT Cheal Jedang Indonesia (Problematika Pembelajaran BIPA). *Sastra Dan Perkembangan Media*.
- Fauziyyah, F., & Rusmana, D. (2022). Analisis Isi Serat Pepali Karya Ki Ageng Selo dan Manfaatnya Untuk Generasi Masa Kini. *Al-Tsaqafa : Jurnal Ilmiah Peradaban Islam*, 19(1), 60–80. <https://doi.org/10.15575/al-tsaqafa.v19i1.18118>
- Fuadah, Y. T. (2022). Penggunaan Media Cerita Bergambar dalam Pembelajaran Anak Usia Dini. *Jurnal Muftadiin*, 8(1), 71.
- Hidayat, F., & Nizar, M. (2021). Model Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Model in Islamic Education Learning. *Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam*, 1(1), 28–37.
- Jayanti, F., Suratisna, & Permanasari, D. (2019). Kemampuan Menulis Puisi Modern dengan Menggunakan Media Musik pada Siswa Kelas X SMA Negeri 2 Gedong Tataan. *Eskripsi*, 1–11. <http://eskripsi.stkippgribl.ac.id/>
- Khasinah, S., & Elviana, E. (2022). Need Analysis dalam Pengembangan Kurikulum. *Jurnal MUDARRISUNA: Media Kajian Pendidikan Agama Islam*, 12(4), 837. <https://doi.org/10.22373/jm.v12i4.17208>
- Miftahul Jannah. (2023). Analisis Faktor Penyebab Degradasi Moral Sopan Santun Pada Siswa Kelas V Sd X Guguk Malalo. *Al-Ihtirafiah: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 3(01), 48–55. <https://doi.org/10.47498/ihtirafiah.v3i01.1592>
- Pratiwi, A. H. (2023). Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Menulis Cerita Pendek. *Prosiding Seminar Nasional Hasil Penelitian, Pengabdian, Dan Diseminasi*, 7–15.
- Sari, M. N., Mudrikah, S., & Keban, Y. B. (2024). Metodologi Penelitian Tindakan Keas & Research and Development. *Sukoharjo: Pradina Pustaka Grup*.
- Setiaji, A. B., Habibah, N., & Perwitasari, R. A. (2024). Nilai-Nilai Etika dalam Serat Wulang Sunu Karya Sri Susuhunan Pakubuwana IV bagi Generasi Muda. *Jurnal Kultur*, 3(2), 221–233.
- Sezer, B. (2013). Integrating Technology Ito Classroom:the Learned-Centered Instructional Design". *International Journal on New Trend in Educationin Their Implication*, 4(4).
- Sugiyono. (2013). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta CV.
- Waruwu, M. (2024). Metode Penelitian dan Pengembangan (R&D): Konsep, Jenis, Tahapan dan Kelebihan. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(2), 1220–1230. <https://doi.org/10.29303/jipp.v9i2.2141>