

PENGEMBANGAN CERITA BERGAMBAR *BILINGUAL BOOK* BERBASIS KEARIFAN LOKAL MATA PELAJARAN BAHASA BALI KELAS III

Ni Luh Widi Hariani¹, I Komang Sudarma¹, Ignatius I Wayan Suwatra²

^{1,2,3} Jurusan Teknologi Pendidikan
Universitas Pendidikan Ganesha
Singaraja, Indonesia

e-mail: hariani.luh@undiksha.ac.id¹, iksudarma@undiksha.ac.id²,
ignatusiwayan.suwatra@undiksha.ac.id³

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk: (1) mendeskripsikan rancang bangun pengembangan cerita bergambar *bilingual book*, (2) mengetahui validitas hasil pengembangan cerita bergambar *bilingual book*, (3) menguji efektivitas penggunaan cerita bergambar *bilingual book* pada mata pelajaran Bahasa Bali kelas III di SDN 1 Banjar Jawa. Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan dengan menggunakan model ADDIE. Pengumpulan data dilakukan dengan metode pencatatan dokumen, kuesioner dan tes. Instrumen pengumpulan data yang digunakan adalah lembar pencatatan dokumen, lembar kuesioner, dan tes objektif tipe pilihan ganda. Analisis data menggunakan analisis deskriptif kualitatif, kuantitatif dan statistik inferensial/induktif uji-t. Hasil dari penelitian ini adalah: (1) cerita bergambar *bilingual book* dikembangkan dengan model ADDIE melalui 5 tahapan (analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, evaluasi); (2) validitas cerita bergambar *bilingual book* berdasarkan dari hasil review ahli dikualifikasikan sangat baik. Persentase tingkat pencapaian dari review ahli isi, desain pembelajaran, dan media pembelajaran berturut-turut yaitu 90,8%, 96,3% dan 98,9%. Berdasarkan dari hasil uji coba produk dikualifikasikan sangat baik. Persentase tingkat pencapaian dari uji coba perorangan, kelompok kecil, dan lapangan berturut-turut yaitu 97,2%, 98,6% dan 92,7%. (3) efektivitas cerita bergambar *bilingual book* menunjukkan rata-rata nilai *pre-test* 48,9 dan rata-rata nilai *post-test* 85,08. Setelah dilakukan perhitungan secara manual diperoleh hasil $t_{hitung} (14,56) > t_{tabel} (1,989)$ sehingga H_0 ditolak H_1 diterima. Dengan demikian, cerita bergambar *bilingual book* berbasis kearifan lokal pada mata pelajaran Bahasa Bali untuk kelas III di SDN 1 Banjar Jawa yang dikembangkan efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Kata Kunci: ADDIE, *bilingual book*, cerita bergambar, kearifan lokal, pengembangan.

Abstract

The background of this research was limited learning resources and student learning outcomes were insufficient. This research aims to: (1) described the design of story illustrated *bilingual book* development, (2) to knew the validity of story illustrated *bilingual book* development, (3) tested the effectivity of story illustrated *bilingual book* usage on Balinese language subject in third class at elementary school number one Banjar Jawa. The type of this research was research and development which used ADDIE model. Data collecting was done by document recording method, questionnaire and test. The data collection instruments are used document recording sheets, questionnaire sheets, and multiple choice type objective tests. The result of this research were: (1) story illustrated *bilingual book* was developed with ADDIE model through 5 stages (analysis, design, development, implementation, evaluation). (2) The validity of story illustrated *bilingual*

book based on the results of the expert review is very good qualified. Percentage of achievement level from expert of content, instructional design, and instructional media were 90,8%, 96,3% dan 98,9%. Based on the results of the trial the product is very good qualified. Percentage of achievement levels from individual, small group and field trials were 97,2%, 98,6% dan 92,7%. (3) The effectiveness of the story illustrated *bilingual book* showed the average of *pre-test* at 48,9 and the average of *post-test* at 85,08. After manually calculated result of $t_{count} (14,56) > t_{table} (1,989)$ so H_0 rejected H_1 accepted. Thus, story illustrated *bilingual book* for third grade at elementary school number one Banjar Jawa developed effectively to improve student learning outcomes.

Keyword: ADDIE, *bilingual book*, development, local wisdom, story illustrated.

PENDAHULUAN

Era globalisasi sekarang ini, perkembangan teknologi yang melaju pesat seiring dengan perkembangan zaman, banyak informasi yang sangat memungkinkan seseorang memperoleh nilai-nilai, pengetahuan, dan kebiasaan di luar lingkungan sosialnya serta jauh dari jangkauannya secara fisik. Menurut Castells (dalam Mubah, 2011:252) "Meluasnya jejaring komunikasi yang menyebabkan hubungan antarmasyarakat di seluruh dunia berjalan secara cepat dan dekat menimbulkan dilema antara tetap bertahan dalam identitas asli (*the self*) atau ikut melebur dalam identitas masyarakat yang mengidentifikasi diri sebagai masyarakat jaringan global (*the net*)".

Globalisasi telah menimbulkan permasalahan antara nilai-nilai budaya lokal dan nilai-nilai budaya global (modern) seperti cara berpakaian, etika dan pergaulan yang menimbulkan berbagai masalah sosial diantaranya kesenjangan sosial ekonomi, kerusakan lingkungan hidup, kriminalitas, dan kenakalan remaja, Dwi (2015:15). Darwis (2017:31) menyatakan bahwa "Pengaruh masuknya budaya asing menimbulkan masalah serius yang dapat menimbulkan perubahan pola tingkah laku masyarakat yang beralih meninggalkan budaya lokal. Dengan adanya permasalahan tersebut, dapat memengaruhi kearifan budaya lokal yang telah terjaga. Sartini (dalam Laksmi, 2011:3) menyatakan, "Kearifan lokal merupakan gagasan setempat yang bersifat bijaksana, penuh kearifan, bernilai baik tertanam dan diikuti oleh anggota masyarakat". "Kearifan lokal tidak hanya berupa norma-norma dan nilai-nilai budaya, melainkan juga mencakup dimensi kebudayaan yang amat luas",

Laksmi (2011:3). Permasalahan tentang pergeseran penggunaan bahasa juga menjadi masalah serius karena bahasa merupakan simbol dari nilai kebudayaan lokal. "Di Bali, meskipun bahasa Bali masih berfungsi sebagai simbol identitas lokal dari orang Bali, secara sosiolinguistik (ilmu bahasa) bahasa Bali berada di bawah ancaman, baik secara internal maupun eksternal, seperti demokratisasi bahasa dan meningkatnya pengenalan dan penggunaan bahasa Indonesia dan bahasa Inggris", Suastra (dalam Marnita, 2013:142)". Menurut Amar (dalam Bakti, 2017:43) "Proses pergeseran bahasa merupakan satu peristiwa sejarah karena lambat laun bahasa ibu bagi akan mengalami kepunahan". Beragam cara dalam melestarikan bahasa bali gencar dilakukan. Salah satunya dengan perkembangan cerita/*satua* Bali. Pengenalan bahasa bali lewat cerita/*satua* memberikan pengetahuan kepada generasi muda dalam melestarikan Bahasa Bali sebagai kearifan lokal masyarakat Bali. Selaras dengan perkembangan jaman. Beragam inovasi dalam perkembangan cerita/*satua* bali dilakukann. Salah satunya yaitu dengan pembuatan cerita bergambar menggunakan dua bahasa atau *bilingual book*. Menurut Marina (2014:3) "Kegiatan pembelajaran dengan menggunakan cerita bergambar secara tidak langsung akan menarik minat siswa setidaknya pada keinginan untuk menyimak dan membaca, serta membantu siswa memahami konsep yang bersifat abstrak dalam hal ini berupa nilai-nilai moral". Media pembelajaran berupa cerita bergambar yang menggunakan dwibahasa (*bilingual*) merupakan sebuah ilustrasi gambar yang menceritakan sebuah peristiwa menggunakan dua bahasa yaitu

dengan menggunakan bahasa Bali dengan aksara Bali serta terjemahannya dengan menggunakan bahasa Indonesia. Media cerita bergambar dengan menggunakan dwibahasa (*bilingual*) lebih efektif dalam memperkenalkan kepada siswa tentang ragam bentuk serta kosa kata aksara Bali dan imbuhan dengan langsung menampilkan terjemahan dari bahasa Bali tersebut. Weinreich (dalam Artini, 2014:10) mendefinisikan “Bilingualisme sebagai penggunaan dua bahasa secara bergantian”. Sedangkan menurut Bloomfield (dalam Kamaruddin, 1989:3) “Penggunaan dua bahasa seperti halnya bahasa sendiri, sebab bilingualisme merupakan kondisi dimana seseorang memiliki kemampuan menggunakan bahasa asing secara sempurna tanpa resiko kehilangan bahasa pertama”. Definisi dari Robert Lado (dalam Artini, 2014:25) “Bilingualisme adalah kemampuan untuk berbicara dua bahasa dengan satu atau hampir sama baiknya”. Berdasarkan pendapat para ahli, secara sederhana dapat disimpulkan bahwa *bilingual* adalah kemampuan seseorang yang bisa berbicara dua bahasa. Dengan kata lain, seseorang yang *bilingual* merasa lebih nyaman dalam menggunakan salah satu bahasa tetapi tidak bermasalah ketika harus menggunakan bahasa yang lainnya.

Berdasarkan hasil observasi tanggal 4 Desember 2017 di SD Negeri 1 Banjar Jawa, dengan Guru mata pelajaran Bahasa Bali, guru masih menggunakan metode ceramah dengan memanfaatkan, Lembar Kerja Siswa dan papan aksara Bali untuk menyampaikan informasi dalam proses pembelajaran. Hal ini diperkuat pula dengan hasil kuesioner yang disebar kepada siswa kelas III A. Hasil kuesioner yang disebar terhadap siswa tersebut, menunjukkan bahwa: (1) siswa lebih menyukai penyampaian materi berupa cerita/*satua* Bali dengan aksara Bali dan gambar. (2) sebelas orang siswa lancar dalam memahami konsep aksara Bali, duapuluh tujuh orang siswa cukup lancar, dan lima orang siswa tidak lancar, dari keseluruhan siswa yang berjumlah empat puluh tiga siswa. Melihat realita, dilapangan tersebut, maka dipandang perlu memberikan sebuah solusi terhadap

permasalahan tersebut. Solusi yang ditawarkan adalah pengembangan cerita bergambar *bilingual book* berbasis kearifan lokal. Pengembangan cerita bergambar *bilingual book* berbasis kearifan lokal didasarkan oleh beberapa hal yaitu: (1) cerita bergambar adalah buku yang di dalamnya terdapat gambar dan kata-kata, yang tidak berdiri sendirisendiri, melainkan saling bergantung menjadi sebuah kesatuan cerita. (2) ilustrasi dalam buku cerita bergambar memiliki peran yang sama pentingnya dengan teksnya. Cerita bergambar *bilingual book* merupakan salah satu media dengan menggunakan gambar secara berurutan. Kejelasan dan kemenarikan gambar menjadi beberapa faktor untuk motivasi dan menarik minat siswa dalam belajar. Menurut Sudarma (2015:63) “Gambar mampu menyampaikan banyak makna daripada teks. Gambar dapat membantu pembaca memahami maksud yang disampaikan melalui teks”. Mengacu pada pemaparan tersebut, maka tujuan penelitian ini adalah (1) Untuk mendeskripsikan rancang bangun cerita bergambar *bilingual book* berbasis kearifan lokal, (2) Untuk mengetahui validitas hasil pengembangan cerita bergambar *bilingual book* berbasis kearifan lokal menurut hasil evaluasi para ahli, uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil dan uji coba lapangan. (3) Untuk mengetahui efektivitas pengembangan cerita bergambar *bilingual book* berbasis kearifan local.

METODE

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan model pengembangan ADDIE (*analyze, desain, development, implementation, evaluation*). Mahadewi (2015:83), mengungkapkan bahwa “Model ADDIE merupakan salah satu model pengembangan yang sistematis”. Pada tahap analisis, dilakukan tiga kegiatan. Pertama dilakukan analisis kebutuhan pada tanggal 14 Desember 2017 di SDN 1 Banjar Jawa. Pada analisis kebutuhan, dilakukan beberapa tahap diantaranya: (a) analisis karakteristik, dilakukan untuk mengetahui karakteristik siswa kelas III A di SDN 1 Banjar Jawa. Metode yang digunakan untuk mengetahui karakteristik

siswa adalah kuesioner. (b) kedua analisis konten, dilakukan pemilihan materi pembelajaran yang relevan dengan produk yang akan dikembangkan. (c) ketiga analisis lingkungan/fasilitas di SDN 1 Banjar Jawa. Hasil analisis lingkungan di SDN 1 Banjar Jawa menunjukkan bahwa sekolah belum memiliki media visual cetak yang dapat mengaktifkan siswa. Tahap kedua, adalah tahap perancangan (*design*). Pada tahap ini dilakukan perancangan storyboard dan mendesain komponen cerita bergambar *bilingual book*. Tahap ketiga, adalah tahap pengembangan (*development*). Pada tahap pengembangan, komponen-komponen yang telah dirancang kemudian dikembangkan dan dirakit menjadi satu sehingga menjadi cerita bergambar *bilingual book* yang siap digunakan dalam proses pembelajaran. Selanjutnya tahap implementasi (*implementation*). Pada tahap ini dilakukan implementasi atau penerapan cerita bergambar *bilingual book* yang telah dikembangkan. Dalam pengimplementasian produk, hal-hal yang dilakukan adalah sebagai berikut: (1) Validasi produk oleh para ahli diantaranya: ahli isi, ahli desain pembelajaran, dan ahli media pembelajaran. (2) Uji coba produk, baik uji coba perorangan, kelompok kecil, dan uji lapangan. (3) Pemberian *pretest* dan *posttest* sebelum dan setelah cerita bergambar *bilingual book* diimplementasikan. Tahap terakhir adalah tahap evaluasi (*evaluation*). Evaluasi dilakukan dari data yang telah terkumpul pada tahap implementasi. Evaluasi yang dilakukan berupa evaluasi formatif dan sumatif. Evaluasi formatif dilakukan untuk mengukur atau menilai produk pembelajaran yang mencakup validasi isi, uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil, dan uji coba lapangan. Sedangkan evaluasi sumatif dilakukan untuk mengetahui efektif atau tidaknya produk yang dikembangkan dalam proses pembelajaran dengan melakukan tahap uji efektivitas. Data dalam penelitian ini dikumpulkan dengan menggunakan metode pencatatan dokumen, wawancara, kuesioner, dan tes. Metode pencatatan dokumen merupakan cara memperoleh data dengan cara mengumpulkan segala

macam dokumen dan melakukan pencatatan secara sistematis. Metode interview/wawancara adalah cara yang digunakan untuk mendapatkan jawaban dari responden dengan jalan tanya jawab sepihak. Cara yang bisa digunakan untuk mengumpulkan data tersebut adalah melakukan tanya jawab yang sistematis. Metode ini digunakan untuk mengetahui analisis kebutuhan. Metode kuesioner/angket merupakan metode yang digunakan untuk mengetahui kualitas produk dengan menguji validitas produk pada pengembangan cerita bergambar *bilingual book* berbasis kearifan lokal. Metode tes yang digunakan pada penelitian ini ialah tes hasil belajar berupa tes objektif atau pilihan ganda. Tes objektif atau pilihan ganda ini digunakan pada uji efektifitas produk hasil belajar siswa. Instrumen yang digunakan dalam mengumpulkan data yaitu pedoman wawancara, angket/kuesioner, dan tes objektif. Uji coba instrument pengumpulan data dilakukan untuk mengetahui tingkat validitas dan reliabilitas alat ukur yang dilakukan langsung saat penelitian, dimana alat ukur hasil belajar siswa dalam tes yang akan dibagikan sebagai analisis data yaitu (1) uji validitas tes, (2) uji reliabilitas tes, (3) daya beda, (4) tingkat kesukaran tes. Alat ukur hasil belajar siswa dalam tes yang akan dibagikan sebagai analisis data yaitu. (1) uji validitas tes, pada uji ini digunakan rumus *gregory* yaitu:

$$\text{Validitas isi} = \frac{D}{A + B + C + D}$$

Keterangan:

- A. = sel yang menunjukkan ketidaksetujuan antara kedua penilai
- B dan C = sel yang menunjukkan perbedaan pandangan antara penilai
- D = Sel yang menunjukkan persetujuan yang valid antara kedua penilai

Kemudian pengujian dilanjutkan dengan analisis korelasi *product moment* dengan rumus:

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{N \sum X^2 - (\sum X)^2\} \{N \sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

(Agung, 2014:125)

Keterangan:

- r_{xy} = Hasil Perkalian dari Total Jumlah Variabel X dan Variabel Y
- N = Banyaknya Pasangan data X dan Y
- XY = Rerata skor total
- X = Total Jumlah dari Variabel X
- Y = Total Jumlah dari Variabel Y
- X^2 = Kuadrat dari Total Jumlah Variabel X
- Y^2 = Kuadrat dari Total Jumlah Variabel Y

(2) uji reliabilitas tes, untuk menghitung reliabilitas digunakan rumus Kuder Richardson 20 (KR-20) dengan rumus sebagai berikut:

$$r_{1.1} = \left(\frac{k}{k-1} \right) \left(\frac{SD_t^2 - \sum pq}{SD_t^2} \right)$$

(Koyan, 2011: 133)

Keterangan:

- $r^{1.1}$ = koefisien reliabilitas tes
- K = banyak butir tes
- P = proporsi testee yang menjawab betul
- Q = proporsi testee yang menjawab salah
- SD_t^2 = varian total tes
- Pq = p x q

(3) daya beda, rumus untuk menghitung tingkat daya beda digunakan yaitu:

$$D_p = \frac{\sum (P_A - P_B)}{n}$$

Keterangan:

- D_p = daya pembeda soal
- P_A = banyak siswa pada kelompok atas yang menjawab benar
- P_B = banyak siswa kelompok bawah yang menjawab benar
- n = banyak siswa

(4) tingkat kesukaran tes, rumus untuk menghitung tingkat kesukaran butir tes hasil belajar yaitu:

$$Pp = \frac{\sum P}{n}$$

(Koyan, 2012:139)

Keterangan:

- Pp = tingkat kesukaran perangkat tes
- P = tingkat kesukaran tiap butir
- n = banyaknya butir tes

Tingkat kesukaran tiap butir, dihitung dengan rumus:

$$P = \frac{nB}{n}$$

(Koyan, 2012: 140)

Keterangan:

- P = tingkat kesukaran butir tes
- nB = banyaknya subjek yang menjawab soal dengan betul
- n = jumlah subjek (*testee*) seluruhnya

Kriteria tingkat kesukaran (P):

- 0,00 – 0,29 = sukar
- 0,30 – 0,70 = sedang
- 0,71 – 1,00 = mudah

Fernandes, dalam (Koyan, 2012:140) menyatakan "tes yang baik adalah tes yang memiliki taraf kesukaran antara 0,25-0,75".

Dalam penelitian pengembangan ini digunakan tiga teknik analisis data

yaitu: (1) Analisis deskriptif kualitatif, digunakan untuk mengolah data hasil review ahli isi mata pelajaran, ahli desain pembelajaran, ahli media pembelajaran, dan siswa. Teknik analisis data ini dilakukan dengan mengelompokkan informasi-informasi dari data kualitatif yang berupa masukan, tanggapan, kritik, dan saran perbaikan yang terdapat pada angket dan hasil wawancara. Hasil ini kemudian digunakan untuk merevisi produk yang dikembangkan. (2) Analisis deskriptif kuantitatif, digunakan untuk mengolah data yang diperoleh melalui angket dalam bentuk persentase. Rumus yang digunakan untuk menghitung persentase dari masing-masing subjek menurut Agung (2014:10) adalah:

$$\text{Persentase} = \frac{\sum(\text{Jawaban} \times \text{bobot tiap pilihan})}{n \times \text{bobot tertinggi}} \times 100\%$$

Keterangan:

Σ = jumlah

n = jumlah seluruh item angket

Untuk dapat memberikan makna dan pengambilan keputusan digunakan konversi tingkat pencapaian dengan skala 5 sebagai berikut.

Tabel 1. Konversi Tingkat Pencapaian dengan Skala 5 (Tegeh & Kirna dalam Agung, 2014)

Tingkat Pencapaian	Kualifikasi	Keterangan
90%-100%	Sangat baik	Tidak perlu direvisi
75%-89%	Baik	Sedikit revisi
65%-74%	Cukup	Direvisi secukupnya
55%- 64%	Kurang	Banyak hal yang direvisi
0-54%	Sangat Kurang	Diulangi membuat produk

(3) Analisis statistik inferensial, digunakan untuk mengetahui tingkat efektivitas produk terhadap hasil belajar siswa SDN 1 Banjar Jawa di kelas III A sebelum dan sesudah menggunakan produk pengembangan cerita bergambar *bilingual book*. Data uji coba kelompok sasaran dikumpulkan dengan menggunakan *pre-test* dan *post-test*.

Hasil *pre-test* dan *post-test* kemudian dianalisis menggunakan uji-t untuk mengetahui perbedaan antara hasil *pre-test* dan *post-test*. Pengujian hipotesis digunakan uji-t berkorelasi dengan perhitungan manual. Sebelum melakukan uji hipotesis (uji-t berkorelasi) dilakukan uji prasyarat (normalitas dan homogenitas). Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah sebaran skor pada setiap variabel berdistribusi normal atau tidak, untuk itu

dapat digunakan teknik Liliefors. Apabila selisih nilai yang terbesar lebih kecil dari kriteria Liliefors nilai, maka dapat disimpulkan bahwa sebaran data berdistribusi normal. Menurut Koyan (2012:109) adapun cara yang dapat dilakukan untuk menguji normalitas suatu data dengan teknik Liliefors yaitu: (1) urutkan data sampel dari kecil ke besar dan tentukan frekuensi setiap data. (2) tentukan nilai z dari setiap data. (3) tentukan besar peluang untuk setiap nilai z berdasarkan table z dan diberi nama F(z). (4) hitung frekuensi kumulatif relatif dari setiap nilai z yang disebut dengan S(z) → Hitung proporsinya, kalau n = 20, maka setiap frekuensi kumulatif dibagi dengan n.

Gunakan nilai L₀ yang terbesar. (5) tentukan nilai L₀ = |F(z) – S(z)|, hitung

selisihnya, kemudian bandingkan dengan nilai L_t dari tabel Lilliefors. (6) Jika $L_0 < L_t$, maka H_0 diterima, sehingga dapat disimpulkan bahwa sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal. Setelah uji normalitas, selanjutnya dilakukan Uji homogenitas, uji ini dimaksudkan untuk mencari bahwa dua atau lebih kelompok data sampel berasal dari populasi yang memiliki variasi yang sama. Uji Homogenitas varians untuk kedua kelompok digunakan uji dengan menggunakan rumus:

$$F_{hit} = \frac{\text{Varians terbesar}}{\text{Varians terkecil}}$$

(Sumber: Koyan, 2012:40)

Kriteria pengujian jika uji dilakukan pada taraf signifikan 5% dengan derajat kebebasan untuk pembilang $n_1 - 1$ dan derajat kebebasan untuk penyebut $n_2 - 1$, maka H_0 ditolak yang berarti sampel tidak homogen.

Teknik analisis yang digunakan untuk pengujian hipotesis adalah teknik analisis uji-t berkorelasi atau dependen. Dasar penggunaan teknik uji-t berkorelasi ini adalah menggunakan dua perlakuan yang berbeda terhadap satu sampel. Pada penelitian ini akan menguji perbedaan hasil belajar bahasa Inggris sebelum dan sesudah menggunakan produk video animasi pembelajaran terhadap satu kelompok

Rumus untuk uji-t berkorelasi menurut Koyan (2012:29) adalah sebagai berikut.

$$t = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{\sqrt{\frac{s_1^2}{n_1} + \frac{s_2^2}{n_2} - 2r\left(\frac{s_1}{\sqrt{n_1}}\right)\left(\frac{s_2}{\sqrt{n_2}}\right)}}$$

Keterangan:

- \bar{X}_1 : Rata-rata sampel 1
- \bar{X}_2 : Rata-rata sampel 2
- S_1 : Simpangan baku sampel 1
- S_2 : Simpangan baku sampel 2
- S_1^2 : Varians sampel 1
- S_2^2 : Varians sampel 2

Hasil uji coba dibandingkan t_{tabel} dengan taraf signifikansi 0,05 (5%) untuk mengetahui apakah ada perbedaan antara sebelum dan sesudah menggunakan media video animasi pembelajaran.

H_0 : Tidak ada perbedaan yang signifikan hasil belajar Tematik siswa antara sebelum dan sesudah mengikuti pembelajaran dengan video animasi pembelajaran berbasis *powtoon* pada kelas siswa kelas IV SD N 1 Kaliuntu.

H_1 : Ada perbedaan yang signifikan hasil belajar Tematik siswa antara sebelum dan sesudah mengikuti pembelajaran dengan video animasi pembelajaran berbasis *powtoon* pada kelas siswa kelas IV SD N 1 Kaliuntu.

Hipotesis statistik:

- $H_0: \mu_1 = \mu_2$
- $H_1: \mu_1 \neq \mu_2$

Keputusan:

- Bila $t_{hitung} \geq t_{tabel}$ maka H_0 ditolak H_1 diterima.
- Bila $t_{hitung} \leq t_{tabel}$ maka H_1 ditolak H_0 diterima.

HASIL DAN PEMBAHASAN HASIL

Hasil penelitian dibahas empat hal pokok, yaitu (1) mendeskripsikan rancang bangun cerita bergambar *bilingual book* berbasis kearifan loka, (2) mendeskripsikan hasil validitas pengembangan cerita bergambar *bilingual book*, dan (3) mengetahui efektivitas cerita bergambar *bilingual book* yang dikembangkan.

(1) rancang bangun cerita bergambar *bilingual book* telah dilakukan dengan model pengembangan yang digunakan yakni model pengembangan ADDIE. Desain pengembangan cerita bergambar *bilingual book* dimulai pada tahap (1)

analisis kebutuhan. Hasil pengumpulan data menggunakan metode wawancara dengan guru mata pelajaran Bahasa Bali dan penyebaran angket/kuesioner. Hasil observasi tersebut menemukan bahwa karakteristik peserta didik berbeda-beda dan beberapa hasil belajar siswa belum memenuhi nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yakni dengan nilai 70. Hal tersebut didukung dengan belum adanya media visual cetak yang dapat mengaktifkan siswa dalam proses pembelajaran. (2) tahap desain. Pada tahap ini dilakukan perancangan *storyboard*. Hal ini dilakukan sebagai pedoman dalam mendesain setiap komponen dari cerita bergambar *bilingual book* secara sistematis. (3) tahap pengembangan. Pada tahap pengembangan, komponen-komponen yang telah dirancang kemudian dikembangkan dan dirakit menjadi satu sehingga menjadi cerita bergambar *bilingual book* yang siap digunakan dalam proses pembelajaran. (4) tahap implementasi. Dilakukan validasi dan uji coba produk diantaranya uji coba ahli isi, desain pembelajaran, media pembelajaran, uji perorangan, kelompok kecil, dan uji lapangan. sebelum produk diimplementasikan, serta pemberian *pretest* dan *posttest* pada sebelum dan setelah cerita bergambar *bilingual book* diimplementasikan. (5) tahap evaluasi. Pada tahap ini dilakukan evaluasi dari data yang telah terkumpul. Hasil data evaluasi terbagi atas evaluasi formatif dan sumatif. Evaluasi formatif untuk mengukur atau menilai pembelajaran yang mencakup validasi isi, uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil, dan uji coba lapangan. Sedangkan evaluasi sumatif dilakukan untuk mengetahui efektif atau tidaknya produk yang dikembangkan dalam proses pembelajaran dengan melakukan tahap uji efektivitas. Dalam validitas hasil pengembangan *cerita bergambar bilingual book* ini akan dipaparkan enam hal pokok, meliputi validitas *cerita bergambar bilingual book* menurut (1) ahli isi mata pelajaran, (2) ahli desain pembelajaran, (3) ahli media pembelajaran, (4) uji coba perorangan, (5) uji coba kelompok kecil, dan (6) uji coba lapangan. Keenam data tersebut akan disajikan secara berturut-turut sesuai

dengan hasil yang diperoleh sebagai berikut.

(1) Uji ahli isi mata pelajaran yang dinilai oleh Ibu Putu Dewi Handayani, S.Pd., selaku ahli isi mata pelajaran Bahasa Bali. Hasil penilaian dikonversikan dengan tabel konversi, persentase tingkat pencapaian 90,83% berada pada kualifikasi sangat baik sehingga cerita bergambar *bilingual book* yang dikembangkan tidak perlu direvisi. (2) Uji ahli desain pembelajaran yang dinilai oleh Bapak Dr. I Made Tegeh, M.Pd. Setelah dikonversikan dengan tabel konversi, persentase tingkat pencapaian 96,25% berada pada kualifikasi sangat baik sehingga cerita bergambar *bilingual book* yang dikembangkan tidak perlu direvisi. Tetapi berdasarkan komentar dan saran yang diberikan oleh ahli desain pembelajaran maka dilakukan revisi demi kesempurnaan media yang dikembangkan. (3) Uji ahli media pembelajaran Bapak I Dewa Agus Putra Prabawa, S.Pd., M.Pd. Setelah dikonversikan dengan tabel konversi, persentase tingkat pencapaian 98,89% berada pada kualifikasi sangat baik sehingga cerita bergambar *bilingual book* yang dikembangkan tidak perlu direvisi. Tetapi berdasarkan komentar dan saran yang diberikan oleh ahli media pembelajaran maka dilakukan revisi demi kesempurnaan media yang dikembangkan. (4) uji coba perorangan ini adalah siswa kelas IV A SDN1 Banjar Jawa berjumlah 3 (tiga) orang siswa. Siswa tersebut terdiri dari satu orang siswa dengan prestasi belajar tinggi, satu orang siswa yang berprestasi belajar sedang dan satu orang siswa dengan prestasi belajar rendah. Setelah dikonversikan dengan tabel konversi, rerata persentase tingkat pencapaian 97,23% berada pada kualifikasi sangat baik sehingga cerita bergambar *bilingual book* yang dikembangkan tidak perlu direvisi. (5) Uji coba kelompok kecil subjek uji coba pada penelitian ini adalah siswa kelas IV A SDN 1 Banjar Jawa sebanyak 12 (duabelas) siswa. Siswa tersebut terdiri dari empat orang siswa dengan prestasi belajar tinggi, empat orang siswa dengan prestasi belajar sedang dan empat orang siswa dengan prestasi belajar rendah. Setelah dikonversikan, persentase tingkat

pencapaian 98,62% berada pada kualifikasi sangat baik sehingga cerita bergambar *bilingual book* yang dikembangkan tidak perlu direvisi. (6) Uji coba lapangan subjek dalam uji coba lapangan dalam penelitian ini adalah siswa kelas III A SDN 1 Banjar Jawa berjumlah 43 (empat puluh tiga) orang. Setelah dikonversikan, persentase tingkat pencapaian 92,68% pada kualifikasi sangat baik sehingga cerita bergambar *bilingual book* yang dikembangkan tidak perlu direvisi.

Revisi pengembangan produk. Dalam pengembangan cerita bergambar *bilingual book* ini melalui enam tahapan yaitu (1) ahli isi mata pelajaran, (2) ahli desain pembelajaran, (3) ahli media pembelajaran, (4) uji coba perorangan, (5) uji coba kelompok kecil, dan (6) uji coba lapangan. Dalam ke enam tahapan revisi tersebut, ada sedikit revisi berdasarkan beberapa masukan serta saran dari para ahli untuk kesempurnaan cerita bergambar *bilingual book*.

Efektivitas pengembangan cerita bergambar *bilingual book* dilakukan dengan metode tes. Soal tes pilihan ganda digunakan untuk mengumpulkan data nilai hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan cerita bergambar *bilingual book*. Sebelum menerapkan cerita bergambar *bilingual book* ini kepada siswa, peneliti melakukan *pretest* terhadap 43 siswa kelas III A di SDN 1 Banjar Jawa. Selanjutnya diteruskan melakukan *posttest* terhadap 43 siswa kelas III A di SDN 1 Banjar Jawa. Nilai rata-rata *pretest* sebesar 48,99 dan rata-rata nilai *posttest* adalah sebesar 85,08. Berdasarkan nilai *pretest* dan *posttest* 43 siswa tersebut, maka dilakukan uji-t untuk sampel berkorelasi secara manual. Setelah dilakukan perhitungan secara manual diperoleh hasil t hitung sebesar 14,56. Kemudian harga t-hitung dibandingkan dengan harga t-tabel dengan $db = n_1 + n_2 - 2 = 43 + 43 - 2 = 84$. Harga t tabel untuk db 84 dengan taraf signifikansi 5% ($\alpha = 0,05$) adalah 1,989. Dengan demikian, harga t hitung lebih besar daripada harga t-tabel sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima. Ini berarti terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar Bahasa Bali siswa

sebelum dan sesudah menggunakan cerita bergambar *bilingual book*.

PEMBAHASAN

Proses pengembangan cerita bergambar *bilingual book* dapat berjalan dengan lancar dan tersusun secara sistematis karena didasarkan *storyboard* yang sudah dibuat sebelumnya dan bahan-bahan yang dikumpulkan sesuai dengan karakteristik siswa. Hasil validasi pengembangan cerita bergambar *bilingual book* berdasarkan uji ahli isi mata pelajaran, desain pembelajaran, dan media pembelajaran berada pada kategori sangat baik. Hal ini disebabkan oleh kemenarikan media dalam segi warna dan gambar yang mampu memotivasi siswa untuk belajar sehingga dapat merangsang siswa untuk aktif dalam pembelajaran. Hal tersebut sejalan dengan teori dari Sudarma, dkk (2015:15) tentang prinsip motivasi, yang menyatakan bahwa, "Proses mendesain pesan pembelajaran mesti memperhatikan prinsip motivasi sebagai acuan keefektivan pesan yang akan disampaikan. Kata kunci dari prinsip ini adalah membangun motivasi peserta didik agar mau belajar dari pesan yang disampaikan". Selain itu teori dari Hamalik (2010:104) menyatakan tentang karakteristik siswa yakni, "Siswa SD cenderung menyukai pembelajaran yang bersifat konkret, konkret yang dimaksud yakni yang dapat dilihat, didengar, dibaui, diraba, dan diotak atik, dengan titik penekanan pada pemanfaatan lingkungan sebagai sumber belajar". Sedangkan pada kriteria warna, didukung oleh teori yang dikemukakan oleh Sudarma, dkk (2015:45) tentang unsur-unsur desain grafis pada buku teks, "Penggunaan warna pada buku teks sangat disarankan, terlebih lagi buku anak-anak" sehingga cerita bergambar *bilingual book* efektif

digunakan dalam proses pembelajaran. Selanjutnya dilakukan validasi cerita bergambar *bilingual book* dari aspek uji coba perorangan, kelompok kecil, dan lapangan. Hasil validasi dari cerita bergambar *bilingual book* dari aspek uji coba perorangan, kelompok kecil, dan lapangan memperoleh kategori sangat baik. Berdasarkan masukan, saran dan komentar secara keseluruhan, didapat kesimpulan bahwa siswa menyukai media cerita bergambar *bilingual book* yang dikembangkan. Hal ini dikarenakan kemudahan siswa dalam memahami materi pelajaran yang disajikan serta kemenarikan gambar dan warna yang mampu memotivasi siswa dalam belajar. Sejalan dengan teori yang dikemukakan oleh Sudarma, dkk (2015:42) tentang cara merancang teks agar mudah dipahami yakni, "Kalimat-kalimat panjang membuat sistem memori pembaca mengalami *overload*. Kalimat yang panjangnya kurang dari 20 kata kemungkinan lebih baik untuk diingat". Selain itu, pernyataan tersebut didukung juga dari kriteria hasil uji intrumen yang mendapat skor 5 (sangat baik) diantaranya adalah kejelasan gambar yang disajikan pada media cerita bergambar *bilingual book*, kemenarikan gambar yang disajikan pada media cerita bergambar *bilingual book*, kesesuaian warna yang digunakan pada media cerita bergambar *bilingual book*, kemudahan siswa dalam memahami materi pelajaran yang disajikan, kemenarikan cerita/*satua* yang disajikan, dan memotivasi siswa dalam belajar.

Hasil uji-t menunjukkan terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar Bahasa Bali siswa antara sebelum dan sesudah menggunakan cerita bergambar *bilingual book* berbasis kearifan lokal. Hasil penelitian ini sejalan dengan temuan penelitian yang dilakukan oleh Grace Marina Yudistira, dkk (2014) yang menunjukkan bahwa perancangan buku cerita fiktif bergambar dwibahasa ini telah

berhasil membuat sebagian pembacanya tertarik untuk mempelajari bahasa Inggris melalui cara yang lebih menarik dan menyenangkan serta meningkatkan minat baca mereka. Begitu juga temuan penelitian dari dilakukan oleh Dinar W. Herlambang dan Sayatman (2013) yang berjudul "Perancangan Buku Pepak Visual Dwi bahasa Jawa – Indonesia untuk Sekolah Dasar" menemukan bahwa buku media pembelajaran Bahasa Jawa yang memiliki penjelasan sederhana dan dilengkapi dengan penjelasan bahasa Indonesia sehingga anak-anak lebih mudah memahami materi yang disampaikan. Serta temuan penelitian lain yang dilakukan oleh Hendra Adipta, Maryaeni, Muakibatul Hasanah (2016) yang berjudul "Pemanfaatan Buku Cerita Bergambar sebagai Sumber Bacaan Siswa SD" menemukan bahwa, pemanfaatan buku cerita bergambar sebagai sumber bacaan siswa di SDN Sukoharjo 2 sudah cukup optimal karena di setiap pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas 1-3 penggunaan buku cerita bergambar mencapai 80% dan di kelas 4-5 intensitas penggunaan buku cerita bergambar sebagai bahan bacaan sebesar 65%. Hal tersebut disebabkan tingkatan berpikir siswa yang mulai berkembang ke operasional konkret. Pada tahapan ini siswa sudah mampu melogikakan sesuatu. Siswa kelas 4-5 lebih suka cerita tentang yang berkaitan dengan keseharian atau cerita-cerita yang mencerminkan pengalaman-pengalaman yang mirip dengan yang pernah dialami siswa, cerita yang disajikan juga lebih kompleks.

SIMPULAN DAN SARAN

Adapun simpulan dari penelitian ini adalah sebagai berikut. Rancang bangun cerita bergambar *bilingual book* berbasis kearifan lokal ini menggunakan model

pengembangan ADDIE. Rancang bangun pengembangan cerita bergambar *bilingual book* berbasis kearifan lokal ini menghasilkan *storyboard* yang digunakan untuk mengembangkan produk cerita bergambar *bilingual book* berbasis kearifan lokal mata pelajaran Bahasa Bali Untuk Siswa kelas III SDN 1 Banjar Jawa. Validasi hasil pengembangan cerita bergambar *bilingual book* ini yaitu (1) menurut ahli isi berada pada kualifikasi sangat baik yaitu 90,82%, (2) menurut ahli desain pembelajaran berada pada kualifikasi sangat baik yaitu 96,25%, (3) menurut ahli media pembelajaran berada pada kualifikasi sangat baik yaitu 98,89%, berdasarkan uji coba perorangan berada pada kualifikasi sangat baik yaitu 97,23%, (5) berdasarkan uji coba kelompok kecil berada pada kualifikasi sangat baik yaitu 98,62%, dan (6) berdasarkan uji coba lapangan berada pada kualifikasi sangat baik yaitu 92,68%. Dengan demikian cerita bergambar *bilingual book* ini valid.

Hasil uji efektivitas pengembangan cerita bergambar *bilingual book* terhadap prestasi belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Bali, diterangkan bahwa cerita bergambar *bilingual book* ini memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa. Terdapat perbedaan yang signifikan pada hasil belajar Bahasa Bali siswa kelas III A SDN 1 Banjar Jawa, antara sebelum dan sesudah menggunakan cerita bergambar *bilingual book* ini. Ratarata nilai *pretest* adalah 48,99 dan rata-rata nilai *posttest* adalah 85,08. Hasil penghitungan secara manual diperoleh hasil harga t hitung lebih besar daripada harga t tabel sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima. Diidentifikasi bahwa cerita bergambar *bilingual book* berbasis kearifan lokal pada mata pelajaran Bahasa Bali memiliki kontribusi besar dalam peningkatan hasil belajar siswa.

Berdasarkan simpulan, adapun saran yang disampaikan berkaitan dengan pengembangan cerita bergambar *bilingual book* ini adalah sebagai berikut. Kepada Siswa diharapkan dapat mengikuti proses pembelajaran dengan baik dan aktif, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal. Siswa juga diharapkan menjaga kearifan lokal dan warisan budaya salah satunya adalah *satua* Bali dengan menerapkan nilai-nilai positif yang tercermin dari cerita tersebut sehingga dapat menerapkannya di kehidupan sehari-hari. Kepada Guru disarankan agar dalam kegiatan pembelajaran dapat mempersiapkan dalam pengelolaan kelas dengan menggunakan strategi pembelajaran yang sesuai serta memanfaatkan dan meningkatkan penggunaan media pembelajaran salah satunya yaitu cerita bergambar *bilingual book* pada mata pelajaran Bahasa Bali, agar siswa menjadi lebih termotivasi dalam mengikuti proses pembelajaran dengan penggunaan media yang menarik dan inovatif.

Kepada Kepala Sekolah disarankan agar hasil penelitian yang berupa cerita bergambar *bilingual book* utamanya yang mampu memberikan suatu motivasi kepada peserta didik dapat terus diaplikasikan pada proses pembelajaran terutama pada mata pelajaran Bahasa Bali kelas III, sehingga berkontribusi terhadap peningkatan kualitas pendidikan di SDN 1 Banjar Jawa. Kepada Peneliti Lain disarankan agar hasil penelitian ini dapat dijadikan referensi dan informasi dalam bidang pendidikan serta untuk meneliti aspek/variabel lain yang belum sempat diteliti dalam penelitian sejenis yang bersifat pengembangan lebih lanjut dan lebih luas.

UCAPAN TERIMAKASIH

Dalam proses pembuatan skripsi ini, sangat banyak mendapat bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada

kesempatan ini diucapkan terimakasih yang tulus dan sebesar-besarnya kepada yang terhormat:

1. Prof. Dr. Ni Ketut Suarni, M.S., selaku Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan atas berbagai kebijakannya sehingga studi ini dapat terselesaikan.
2. Dr. I Made Tegeh, M.Pd., selaku Pembantu Dekan I yang telah memberikan izin dalam pelaksanaan penelitian.
3. Dr. I Komang Sudarma, S.Pd., M.Pd., selaku Ketua Jurusan Teknologi Pendidikan sekaligus selaku pembimbing I yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk menyusun skripsi ini, dan telah banyak memberikan arahan, motivasi, petunjuk dan bimbingan yang sangat bermanfaat selama penyusunan skripsi ini.
4. Drs. Ignatius I Wayan Suwatra, M.Pd, selaku pembimbing II yang telah banyak memberikan arahan, motivasi, petunjuk, dan bimbingan yang sangat bermanfaat selama penyusunan skripsi ini.
5. Ida Bagus Made Ludy Paryanta, S.S., M.Pd dan Dr. I Ketut Paramarta, M.Hum, selaku dosen Bahasa Bali yang telah membantu validasi isi cerita bergambar *bilingual book* berbasis kearifan lokal
6. Putu Dewi Handayani, S.Pd ,selaku ahli isi mata pelajaran yang telah membantu memvalidasi cerita bergambar *bilingual book* berbasis kearifan lokal.
7. Dr. I Made Tegeh, M.Pd., selaku selaku ahli Desain pembelajaran yang telah membantu memvalidasi *cerita bergambar bilingual book* ini.
8. Dewa Gede Agus Putra Prabawa, S.Pd, M.Pd., selaku ahli Media pembelajaran yang telah membantu memvalidasi *cerita bergambar bilingual book* ini.
9. Nyoman Darsana, S.Pd selaku Kepala SDN 1 Banjar Jawa yang telah memberikan ijin untuk mengadakan penelitian di sekolah yang dipimpin.
10. Siswa-siswi Kelas IV dan III A SDN 1 Banjar Jawa yang telah dengan tekun berpartisipasi dan mengikuti secara langsung penelitian ini.

10. Semua pihak yang telah banyak membantu dalam pelaksanaan penelitian dan penyelesaian skripsi ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Agung, A. A. Gede. 2014. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Malang: Aditya Media Publishing.
- Artini, Luh Putu., Putu Kerti Nitiasih. 2014. *Bilingualisme dan Pendidikan Bilingual*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Bakti, Hari Mardikantoro. 2017. *Pergeseran Bahasa Jawa Dalam Ranah Keluarga Pada Masyarakat Multibahasa Di Wilayah Kabupaten Brebes*. Vol. 19 No. 1. Hal. (43-51) Tersedia pada <https://journal.ugm.ac.id/jurnalhumaniora/article/view/890/737>. Diakses tanggal: (8 Juni 2018).
- Darwis, Robby Nasution. 2017. *Effect Of The Development Of Communication Information Technology On Local Cultural Existence*. Vol. 21 No. 1. Tersedia pada <https://media.neliti.com/media/publications/123858-IDnone.pdf>. Diakses tanggal: (20 Februari 2018).
- Dinar, W. Herlambang dan Sayatman. 2013. *Perancangan Buku Pepak Visual Dwibahasa Jawa – Indonesia untuk Sekolah Dasar*. Vol. 2. No. 1. Tersedia pada http://ejurnal.its.ac.id/index.php/sains_seni/article/view/2857. Diakses tanggal: (9 November 2017).
- Dwi, Heru Wahana. 2015. *Pengaruh NilaiNilai Budaya Generasi Millennial Dan Budaya Sekolah Terhadap Ketahanan Individu (Studi Di SMA Negeri 39, Cijantung, Jakarta)*. Vol. 1 No. 21. Tersedia pada <https://jurnal.ugm.ac.id/jkn/article/view/6890>. Diakses tanggal: (20 Februari 2018).

- Hamalik, Oemar. 2010. *Psikologi Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Al Gensindo.
- Kamaruddin. 1989. *Kedwibahasaan dan Pendidikan Dwibahasa*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi.
- Koyan, I Wayan. 2012. *Statistik Pendidikan*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha Press
- Laksmi, A.A. Rai Sita, dkk. 2011. *Cagar Budaya Bali Menggali Kearifan Lokal dan Model Pelestariannya*. Denpasar: Udayana University Press.
- Mahadewi, Luh Putu Putrini., Adrianus I Wayan Ilia Yuda Sukmana. 2015. *Text-Based Programing*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Marina, Grace Yudistira. 2014. *Perancangan Buku Cerita Fiktif Bergambar Dwibahasa Bertema Petualangan 'Make Your Own Story'*. Vol. 1. No. 4. Tersedia pada: <http://studentjournal.petra.ac.id/index.php/dkv/article/view/1905>. Diakses tanggal: (7 November 2017).
- Marnita, Rina AS. 2013. *Pergeseran Bahasa Dan Identitas Sosial Dalam Masyarakat Minangkabau Kota: Studi Kasus Di Kota Padang*. Vol. 37 No. 1. Hal. (139-163)
Tersedia pada <http://jmi.ipisk.lipi.go.id/index.php/jmiipisk/article/download/607/398>. Diakses tanggal: (8 Juni 2018)
- Sudarma, I Komang., I Made Tegeh., Dewa Gede Agus Putra Prabawa. 2015. *Desain Pesan Kajian Analitis Desain Visual Teks dan Imange*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Tegeh, I Made dan I Made Kirna. 2010. *Metode Penelitian Pengembangan Pendidikan*. Singaraja: Undiksha.