

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan upaya fundamental dalam pengembangan kualitas manusia dan merupakan kegiatan yang dilakukan dengan tujuan yang jelas. Oleh karena itu, pelaksanaannya harus mencakup proses berkelanjutan pada setiap jenis dan jenjang pendidikan. Sebagai perencana pembelajaran, guru harus mampu menyusun rancangan pembelajaran yang efektif dan efisien dengan memanfaatkan berbagai media dan sumber pembelajaran yang sesuai.

Teknologi modern tidak dapat dihindari dalam situasi pendidikan saat ini. Hal tersebut memiliki kemungkinan besar untuk mencakup berbagai gaya belajar pada siswa. Semakin modern suatu teknologi maka akan semakin mendukung proses belajar mengajar. Terkait dengan pengembangan materi, guru diharapkan mampu menerapkan atau mengintegrasikan teknologi dalam pengembangan bahan ajarnya (Fakhruddin dkk., 2019). Khotimah (2021) juga menyatakan bahwa pemanfaatan teknologi digital dalam pembelajaran berdampak positif pada perubahan yang tidak hanya mempengaruhi keterlibatan siswa, tetapi juga keterampilan visualisasi, komunikasi grafis, kemampuan mengadaptasi pengetahuan untuk memecahkan masalah, dan motivasi untuk terus belajar.

Komik sebagai bahan ajar memiliki daya saing yang kuat dengan bahan ajar konvensional seperti buku. Dengan perkembangan teknologi, variasi komik semakin beragam, termasuk komik digital. Hal ini mengungkapkan

bahwasanya bahan ajar dalam bentuk komik bisa terus ditingkatkan desain dan bentuknya agar sesuai dengan keperluan pembelajaran dan siswa, dengan demikian materi yang disampaikan dapat dengan mudah dikuasai (Gunawan dan Sujarwo, 2022). Komik bisa dipergunakan sebagai media pembelajaran dikarenakan memadukan penceritaan, komposisi visual, dan warna yang dipadukan menjadi satu media. Komik bisa berfungsi sebagai sarana penyampaian informasi yang berbentuk gambar yang memberi hiburan. Komik disertai dengan sejumlah gambar yang menarik, dengan demikian mampu merangsang motivasi belajar siswa dan menjadi alternatif media pembelajarannya bagi guru guna menghasilkan variasi pembelajaran yang menarik. Komik mempunyai pengaruh yang besar dalam menyampaikan gagasan dan kebebasan berpikir.

Sebagaimana hasil wawancara yang dilaksanakan pada 4 Oktober 2023 dengan Ibu Rina Suswinta, S.Pd., diperoleh informasi bahwa kegiatan pembelajaran saat ini telah memanfaatkan berbagai media meskipun masih cenderung menggunakan media konvensional, seperti papan tulis. Aktivitas pembelajaran saat ini masih didominasi oleh peran guru, dengan penggunaan buku paket dari pemerintah yang belum memasukkan elemen-elemen menarik bagi peserta didik pada pembelajaran terkait cerita rakyat dengan adanya proses ini dapat menjadi lebih dinamis dan menghindari kemonotonan serta kebosanan bagi peserta didik.

Berdasarkan wawancara yang telah dilakukan terdapat fakta bahwasanya sejumlah masalah yang terjadi saat proses pembelajaran berlangsung yakni: (1)

variasi pembelajaran yang kurang beragam; (2) guru yang mempergunakan media seadanya ketika proses pengajaran.

Sebagaimana hasil observasi awal yang dilakukan pada hari Rabu tanggal 04 Oktober 2023 di SMAN 4 Sungai Penuh dapat diperoleh fakta bahwasanya: (1) siswa masih kurang memahami materi cerita rakyat dikarenakan keterbatasan media yang dipergunakan oleh para guru; (2) media pembelajarannya kurang beragam pada proses pembelajaran, maka pembelajaran tidak menarik motivasi siswa untuk aktif berpartisipasi dalam proses pembelajarannya.

Kurangnya motivasi siswa untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran sering kali disebabkan oleh ketidaksesuaian antara materi yang disajikan dan realitas yang mereka alami. Oleh karena itu, pendidik harus fokus menyelaraskan materi pembelajaran dengan menggunakan media visual yang lebih menonjol, serta komunikasi verbal yang mendukung.

Media visual adalah salah satu bagian penting dalam proses pembelajaran dan gambar merupakan media visual yang paling mudah didapat. Dikatakan penting sebab ia dapat mengganti kata verbal, mengkonkretkan yang abstrak, dan mengatasi pengamatan manusia. Kekuatan gambar terletak pada kenyataan bahwa sebagian besar orang pada dasarnya merupakan pemikir visual meskipun hanya menekankan pada kekuatan indra pengelihatannya. Menariknya lagi berdasarkan artikel yang dimuat pada *mit.edu*, *neuroscientist* dari MIT menemukan bahwa otak manusia dapat memproses keseluruhan gambar yang mata lihat secepat 13 milidetik. Media visual, khususnya gambar dapat

menangkap ide atau informasi yang terkandung di dalamnya lebih jelas daripada yang diungkapkan oleh kata-kata dengan biaya yang relatif murah (Munadi, 2013).

Dengan berbagai fakta di atas peneliti tertarik untuk mengembangkan media pembelajaran yang menarik bagi peserta didik dengan memadukan antara unsur visual dan digital melalui media komik. Komik dipilih karena mempunyai sifat yang sederhana dalam penyajiannya, dan memiliki unsur urutan cerita yang memuat pesan yang besar tetapi disajikan secara ringkas dan mudah dicerna serta dilengkapi dengan bahasa verbal yang dialogis (Hakim, 2018). Dengan adanya perpaduan antara bahasa verbal dan visual ini mendorong siswa agar lebih berpartisipasi dalam proses belajar mengajar. Di sisi lain, proses pembelajarannya akan lebih menarik maka potensi siswa bisa dikembangkan secara maksimal dan sejalan dengan tujuan pendidikan sehingga siswa dapat mengembangkan kemampuan berpikir kritis (*critical thinking*).

Pemilihan cerita rakyat *Orang Tuo Penyelam Seko* dianggap cocok untuk pengembangan proses pembelajaran bahasa Indonesia karena cerita rakyat *Orang Tuo Penyelam Seko* ini merupakan cerita rakyat yang sangat melegenda di provinsi Jambi khususnya Kabupaten Kerinci. Cerita rakyat *Orang Tuo Penyelam Seko* dipahami sebagai cerita yang berasal dari masyarakat zaman dahulu dan menyebar luas dari mulut ke mulut. Naskah cerita rakyat ini sebelumnya sudah pernah diterbitkan oleh Kantor Bahasa Provinsi Jambi dalam bentuk buku yang berjudul *Cerita Rakyat Daerah Ambai* dengan menggunakan Bahasa Kerinci Dialek Ambai. Peneliti berharap hasil dari produk yang

dikembangkan ini dapat dilestarikan dan tidak hanya diketahui dari mulut ke mulut saja. Dengan adanya pengembangan komik strip digital dari cerita rakyat *Orang Tuo Penyelam Seko* ini diharapkan dapat menjadi motivasi untuk melestarikan dan menjaga serta mencintai cerita-cerita rakyat yang terdapat di provinsi Jambi, terutama di kabupaten Kerinci. Sebagaimana Siti dkk., (2022) mengemukakan bahwa mempelajari cerita rakyat sama halnya dengan mempelajari kehidupan masyarakat pemiliknya. Cerita rakyat dapat meningkatkan kualitas hidup masyarakat pendukungnya, penyebaran yang dilakukan secara lisan, membuat cerita rakyat dengan mudah mengalami perubahan sehingga melahirkan beberapa versi dan varian kisah dari cerita yang sama.

Dalam menghadapi keterbatasan waktu untuk membuat komik yang berkualitas, pemilihan satu komik spesifik untuk digitalisasi menjadi langkah yang praktis dan realistis. Keputusan ini didasarkan pada sejumlah pertimbangan yang melibatkan efisiensi, fokus, dan upaya yang dapat dikelola dalam periode waktu yang singkat. Dengan memilih satu komik, penelitian dan pengembangan dapat difokuskan secara intensif pada satu karya. Hal ini memungkinkan untuk penciptaan konten yang lebih berkualitas, dengan mendalami elemen-elemen kreatif, cerita, dan visual dari komik yang dipilih. Dengan memfokuskan digitalisasi pada satu komik, penelitian ini bertujuan untuk mencapai hasil yang berkualitas tinggi dengan memanfaatkan sumber daya dan waktu yang terbatas secara efektif. Pilihan ini diharapkan dapat

membawa kontribusi yang signifikan dalam memahami dan mengimplementasikan digitalisasi komik secara praktis dan efisien.

Penelitian dan pengembangan ini sependapat dengan sejumlah penelitian yang memperlihatkan bahwasanya komik digital patut ditingkatkan sebagai media pembelajaran karena kemampuannya dalam menunjang pembelajaran (Annisabrina, 2023). Kajian relevan berikutnya yaitu mengungkapkan bahwasanya media pembelajaran digital komik patut untuk dikembangkan dan diajarkan pada siswa dikarenakan dapat meningkatkan motivasi siswa dalam belajar (Akramunnisa, 2022). Perbedaan penelitian ini dengan penelitian terdahulu yaitu penelitian dan pengembangan ini belum pernah dilaksanakan oleh peneliti lainnya terkait pengembangan cerita rakyat *Orang Tuo Penyelam Seko* ke dalam bentuk komik strip digital.

Oleh karena itu, pengembangan komik strip digital sebagai media pembelajaran dirasa paling cocok karena selain keuntungan penggunaan komik seperti yang disebutkan di atas, pengemasan produk komik yang terjangkau dan fleksibel sebagai media pembelajaran digital terasa sangat dekat dengan peserta didik yang telah familiar dengan perkembangan teknologi. Pemilihan pengembangan komik strip digital juga dapat memberikan kontribusi positif terhadap pembelajaran melalui presentasi komik strip digital yang kreatif dan inovatif.

1.2 Rumusan Masalah

Sesuai dengan latar belakang masalah yang telah dijabarkan, rumusan masalah dalam penelitian ini antara lain:

1. Bagaimanakah wujud cerita rakyat *Orang Tuo Penyelam Seko* berbasis komik strip digital di SMAN 4 Sungai Penuh?
2. Bagaimanakah spesifikasi pengembangan cerita rakyat *Orang Tuo Penyelam Seko* berbasis komik strips digital di SMAN 4 Sungai Penuh?
3. Bagaimanakah hasil uji coba media ajar berbasis komik strip digital di SMAN 4 Sungai Penuh?

1.3 Tujuan Pengembangan

Sejalan dengan rumusan masalah yang dipaparkan, tujuan pengembangan ini adalah:

1. Untuk mendeskripsikan wujud cerita rakyat *Orang Tuo Penyelam Seko* berbasis komik strip digital di SMAN 4 Sungai Penuh.
2. Untuk mendeskripsikan spesifikasi cerita rakyat *Orang Tuo Penyelam Seko* berbasis komik strip digital di SMAN 4 Sungai Penuh.
3. Untuk mendeskripsikan hasil uji coba cerita rakyat *Orang Tuo Penyelam Seko* berbasis komik strip digital di SMAN 4 Sungai Penuh.

1.4 Spesifikasi Pengembangan

Pengembangan produk akan menghasilkan cerita rakyat berbasis komik strip digital. Produk dari hasil pengembangan ini mempunyai spesifikasi dengan harapan yaitu:

1. Produk yang dikembangkan berbentuk cerita rakyat *Orang Tuo Penyelam Seko* berbasis komik strip digital.

2. Produk yang dikembangkan ini berisikan cerita rakyat yang berjudul *Orang Tuo Penyelam Seko* merupakan cerita yang berasal dari daerah Ambai, kabupaten Kerinci.
3. Komik strip digital ini berbasis android guna mempermudah peserta didik dalam proses pembelajarannya.
4. Media pembelajaran komik digital tersajikan dengan berbentuk *soft file* dan gambar berwarna dengan menggunakan aplikasi PDF.
5. Proses pembuatan dan pengembangan komik strip digital dengan berbantuan oleh *software* berbentuk aplikasi Ibis Paint X dan Freepik.

1.5 Pentingnya Pengembangan

1. Secara Teoritis

Hasil penelitian ini hendaknya mampu memperkaya pengetahuan dan wawasan, memberikan informasi, serta menghasilkan media pembelajaran yang menarik dan menjadi pilihan bahan ajar pada pembelajaran, pernyataan tersebut mencerminkan teori partisipatif.

2. Secara Praktis

a. Bagi SMAN 4 Sungai Penuh

Sebagai referensi dan tambahan bahan pembelajaran Bahasa Indonesia yang dikembangkan berbasis komik strip digital.

b. Bagi Guru

Dijadikan sebagai sumber alternatif dan media pembelajaran bagi pendidik dalam mendukung proses belajar mengajar Bahasa Indonesia

yang mampu mempermudah dan memfasilitasi pendidik dalam proses pembelajarannya.

c. Bagi Peserta Didik

Cerita rakyat *Orang Tuo penyelam Seko* berbasis komik strip digital dipergunakan sebagai media untuk mempermudah siswa dalam mendalami materi ajar dan memberikan motivasi pembelajaran pada peserta didik, dengan demikian mampu memaksimalkan proses kegiatan pembelajaran. Disamping itu juga, guna melestarikan dan mengenalkan cerita rakyat kepada siswa.

1.6 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1.6.1 Asumsi Pengembangan

Sejumlah asumsi sebagai dasar dalam mengembangkan cerita rakyat berbasis komik strip digital ini adalah:

1. Cerita rakyat *Orang Tuo Penyelam Seko* berbasis komik strip digital ini dapat menjadi media interaktif dalam peningkatan pemahaman dan minat belajar siswa.
2. Cerita rakyat *Orang Tuo Penyelam Seko* berbasis komik strip digital ini sebagai media pembelajaran yang bisa dipergunakan siswa di dalam kelas ataupun secara mandiri.

1.6.2 Keterbatasan Pengembangan

Sejumlah keterbatasan pada penelitian dan pengembangan media pembelajaran berbasis komik strip digital ini, yaitu:

1. Produk yang dikembangkan hanya difokuskan pada pembuatan cerita rakyat *Orang Tuo Penyelam Seko*.
2. Cerita rakyat yang disajikan sebagai cerita yang berasal dari daerah Ambai, Kabupaten Kerinci yang berjudul *Orang Tuo Penyelam Seko* yang sudah pernah diterbitkan oleh Kantor Bahasa Provinsi Jambi.
3. Objek penelitian terbatas yang dilaksanakan di salah satu kelas XI SMAN 4 Sungai Penuh.
4. Produk yang dihasilkan hanya bisa dipergunakan pada perangkat elektronik saja.

1.7 Definisi Istilah

Bagian ini menyajikan pemahaman istilah yang dipergunakan pada penelitian dan pengembangan produk yang diiinginkan. Untuk menghindari kesalahpahaman dalam hal penelitian, sehingga dijelaskan sejumlah istilah yang berhubungan dengan pencarian, antara lain:

1. Digitalisasi

Digitalisasi adalah proses mengubah atau mengalihkan konten atau informasi dari bentuk non-digital, ke dalam bentuk digital yang dapat diakses, disimpan, dan disebar.

2. Komik Strip

Komik strip diartikan sebagai cerita bergambar yang memuat dialog dan disusun secara berurutan dalam panel-panel guna penyampaian informasi.

BAB II

KAJIAN TEORETIS

2.1 Kajian Teori dan Hasil Penelitian yang Relevan

2.1.1 Digitalisasi

A. Pengertian Digitalisasi

Berdasarkan KBBI (Kamus Besar Bahasa Indonesia), digitalisasi ialah proses penggunaan atau pemanfaatan sistem digital. Pengertian istilah digitalisasi ialah suatu terminologi atau istilah yang dipergunakan untuk menjabarkan proses pengubahan media dari pemanfaatan media cetak, audio atau video menjadi media digital bertujuan untuk dapat mengarsipkan dokumen dalam bentuk transformasi digital.

Menurut Hasbi (2007), digitalisasi adalah proses pengubahan media cetak atau analog menjadi elektronik atau media digital melalui *scanning*, fotografi digital, ataupun teknik yang lain. Sementara, Sugiarto (2013) menjabarkan digitalisasi adalah suatu metode atau proses mengubah arsip konvensional dengan segala gaya dan bentuk arsip menjadi digital atau elektronik.

Berdasarkan beberapa definisi yang telah dipaparkan, dapat disimpulkan bahwa digitalisasi ialah suatu istilah yang sering dipergunakan untuk menjelaskan proses perubahan atau peralihan dari media tercetak atau analog menjadi media elektronik atau digital dengan tujuan mempermudah setiap aspek kehidupan masyarakat.

B. Tujuan Digitalisasi

Digitalisasi secara umum bertujuan untuk menyokong dan menyederhanakan berbagai pekerjaan serta aktivitas sehari-hari masyarakat, yang secara rutin dilakukan. Penerapan digitalisasi ini memberikan manfaat yang sangat efisien, meningkatkan efektivitas dalam berbagai aspek, dan mengurangi upaya serta waktu yang dibutuhkan oleh masyarakat dalam mencapai tujuan atau target dalam berbagai pekerjaan.

C. Manfaat Digitalisasi

Dalam bukunya yang berjudul *Digital Futures*, Deegan dan Tanner (2002) menerangkan bahwa terdapat berbagai manfaat serta keuntungan yang dapat diperoleh dari digitalisasi antara lain:

- a. Dapat mengakses secara cepat suatu item atau barang-barang yang orderannya tinggi maupun yang sering digunakan.
- b. Memiliki keahlian untuk mencari materi-materi yang sudah tidak diterbitkan lagi.
- c. Dapat menampilkan tampilan materi ke dalam tampilan atau bentuk format yang diinginkan. (contoh memperkecil dan memperbesar ukuran suatu tampilan).
- d. Dapat menyebarkan koleksi dan publikasi serta memungkinkan untuk dapat digunakan secara bersama-sama.
- e. Dapat menampilkan benda yang mahal, asli, atau bahkan mudah pecah dengan mengubah tampilannya ke dalam bentuk tampilan atau format yang bisa mudah untuk diakses.

- f. Mengoptimalkan kemampuan pencarian atau penelusuran.
- g. Menurunkan beban finansial menjadi lebih hemat seperti mengurangi beban biaya pengiriman.

D. Digitalisasi Pendidikan

Digitalisasi pendidikan didefinisikan sebagai perubahan kebiasaan dalam dunia pendidikan, sebab sebelumnya pembelajaran dilakukan secara tatap muka, mempergunakan kertas, ruang, dan lain-lain, tetapi kini semuanya bisa dilaksanakan berkat teknologi. Melalui aplikasi dari perangkat elektronik, sehingga sistem e-learning bisa diterapkan.

Menurut Rosenberg (2001), pengembangan pemanfaatan teknologi informasi pada dunia pendidikan telah menyebabkan adanya 5 transisi dalam proses pembelajarannya, yakni dari pelatihan ke kinerja, dari kertas ke digital, dari ruang kelas ke kapanpun dan dimanapun, dari siklus waktu ke waktu sebenarnya, dan dari fasilitas fisik ke fasilitas kerja jaringan.

Terdapat beberapa kemudahan dari adanya digitalisasi pendidikan: Pertama, pembelajarannya tidak lagi hanya dapat dilaksanakan di ruang kelas biasa, namun juga bisa dilaksanakan melalui kelas virtual. Kedua, tersedianya beragam informasi dan instrumen pembelajaran, maka tidak ada lagi kesulitan dalam memenuhi kebutuhan pembelajaran yang berbeda-beda. Ketiga, dunia pendidikan harus lebih inovatif dan kreatif dalam menghasilkan hal-hal baru mengenai kurikulum sekolah, materi pembelajaran dan alat pembelajaran lain untuk mengatasi era keberlimpahan yang berpengaruh pada digitalisasi pembelajarannya.

Di bidang pendidikan, ketersediaannya suatu data berbentuk *e-book* (buku elektronik), jurnal online, website populer berbentuk teks, gambar, video, audio, dan lainnya. Membantu siswa dengan mudah mengumpulkan informasi dan pengetahuan. Inovasi pembelajaran haruslah terus dipacu untuk menyongsong era digital. Hal ini diperlukan sebab pembelajaran memerlukan banyak perubahan dan bertambah kebergantungan pada teknologi. Pada beberapa tahun terakhir, terlihat banyak adaptasi dunia pendidikan terhadap teknologi dan era digital. Trend ini ditunjukkan dengan hadirnya pembelajaran yang sepenuhnya daring, perpaduan antara pembelajaran tatap muka dan daring, pembelajaran terbuka, dan MOOCs (*Massive Open Online Courses*). (Rachmah, 2019).

Berdasarkan beberapa pandangan di atas, sehingga disimpulkan bahwa digitalisasi pendidikan ialah perubahan pola pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi digital untuk meningkatkan aksesibilitas dan meningkatkan kualitas pendidikan.

2.1.2 Cerita Rakyat

A. Pengertian Cerita Rakyat

Cerita rakyat ialah cerita kuno yang hidup dikalangan masyarakat serta diwariskan secara lisan (Depdiknas, 2012). Cerita rakyat ialah suatu bentuk cerita yang disebarluaskan secara lisan dan diwariskan secara generasi ke generasi oleh masyarakat tradisional yang mendukungnya. Cerita rakyat bisa juga dipahami sebagai pernyataan tentang kebudayaan suatu kelompok yang menceritakan berbagai jenis peristiwa yang berhubungan dengan penuturnya, baik langsung ataupun tidak langsung.

Pernyataan tersebut mengungkapkan bahwasanya peranan cerita rakyat dalam kehidupan manusia mempunyai pengaruh yang besar terhadap perkembangan suatu kebudayaan karena diwariskan secara turun temurun melalui bahasa lisan. Dengan demikian, pengembangan dan inovasi sangat diperlukan di era modern ini agar cerita rakyat tidak berubah keberadaannya dan tergantikan oleh cerita-cerita dari luar negeri, salah satunya pada dunia pendidikan dengan keberadaan media pembelajaran yang bisa membuat masyarakat tertarik kembali untuk membaca dan mengenalnya.

Sukmana (2017) berpendapat bahwasanya cerita rakyat ialah hasil kebudayaan rakyat dengan bentuk wacana dan diwariskan secara turun temurun. Cerita rakyat bermanfaat sebagai sarana dalam mengungkapkan nilai-nilai kehidupan masyarakatnya. Sependapat akan pandangan itu, Sakillah dkk. (2021) mengemukakan bahwasanya cerita rakyat adalah sebuah cerita yang bermula dan tumbuh di masyarakat unik masing-masing daerah dan menyangkut kekayaan kebudayaan dan sejarah setiap daerah.

Dari sejumlah pandangan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa cerita rakyat ialah bagian penting dari warisan budaya guna mengajar, menghibur, dan menghubungkan kita dengan generasi-generasi sebelumnya, serta memperkaya pemahaman kita tentang dunia yang beragam.

B. Ciri-Ciri Cerita Rakyat

Barnet dalam (Marwati dan Putra, 2016) menyebutkan beberapa ciri cerita rakyat, antara lain:

1. Persebaran dan pewarisan terjadi secara langsung.

2. Sifatnya lisan, maka terwujud pada segala bentuk.
3. Lebih tradisional, artinya tokoh-tokoh didalam cerita telah hidup dalam budaya yang sama selama tidak kurang dari dua generasi.
4. Cerita rakyat sifatnya anonim, artinya tidak diketahui nama penciptanya, sehingga merupakan milik masyarakat dan bukan milik pribadi.
5. Mengandung fungsi tertentu dalam masyarakat tersebut sendiri.
6. Sifatnya pralogis, artinya memiliki pemikiran sendiri yang tidak sejalan dengan cara berpikir umum pada umumnya.
7. Secara umum sifatnya sederhana.

C. Jenis-Jenis Cerita Rakyat

Sebagaimana dijelaskan Bascom melalui (Danandjaja, 2007), cerita rakyat diklasifikasikan atas 3 bentuk, yaitu (1) mite atau mitos, (2) dongeng, serta (3) legenda.

1. Mite (*myth*)

Menurut Bascom melalui (Danandjaja, 2007), mitos atau mite ialah cerita populer berbentuk prosa yang diyakini betul-betul terjadi dan dipercaya sakral oleh pemilik ceritanya. Mitos biasanya dengan tokoh oleh dewa atau makhluk separuh dewa. Sedangkan Danesi (Jauhari, 2018) mengemukakan bahwasanya mitos atau mite adalah suatu narasi dengan tokoh para pahlawan, dewa dan makhluk gaib, dengan alur berada di lokasi asal usul benda ataupun makna bendanya itu sendiri.

2. Legenda (*legend*)

Menurut Bascom melalui (Danandjaja, 2007), legenda ialah prosa cerita populer yang dipercaya oleh pemilik cerita sebagai peristiwa yang betul-betul terjadi. Sejalan dengan pernyataan tersebut, Danandjaja (2007), menjabarkan bahwasanya legenda sifatnya semi historis. Legenda mempunyai unsur mitologis yang mendetail, terutama bila berhubungan dengan permasalahan supranatural, dengan demikian legenda hampir tidak bisa dibedakan dengan mite. Pada umumnya, legenda diklasifikasikan kedalam 4 jenis, yaitu: (1) *personal legend* (legenda perseorangan), (2) *supernatural legend* (legenda alam gaib), (3) *religious legend* (legenda keagamaan), (4) *local legend* (legenda setempat)

3. Dongeng (*folktale*)

Bascom melaui (Danandjaja, 2007) menjabarkan bahwasanya dongeng ialah cerita prosa rakyat yang dipercaya oleh pendongeng tidak betul-betul terjadi, dan dongeng tidak terikat oleh tempat dan waktu. (Jauhari, 2018), berpendapat bahwasanya dongeng berfungsi sebagai sarana hiburan, mengajarkan nilai-nilai moral dan politik, kritik sosial dan sindiran. Ciri utamanya dongeng adalah mempunyai kata atau frasa pembuka dan penutup yang serupa, misalnya “pada suatu hari” dan “akhirnya mereka hidup bahagia”.

Sebagaimana ketiga jenis cerita rakyat yang dijabarkan tersebut, bisa dipahami bahwasanya semua berbentuk narasi yang berperan penting dalam menyampaikan nilai-nilai, kepercayaan, dan menghubungkan kita

dengan warisan budaya dan sejarah manusia. Oleh karena itu, tidak dapat dipungkiri bahwa cerita rakyat juga mempunyai struktur naratif yang membuat ceritanya menarik dan berdaya tarik.

D. Fungsi Cerita Rakyat

Masing-masing cerita rakyat memuat fungsi yang beragam tergantung pandangannya terhadap masyarakat, alam, dan lingkungan. Danandjaja mengutip (Mohammad Kanzunnudin, 2017), menyebutkan fungsi cerita rakyat adalah sebagai berikut:

1. Sarana mengesahkan organisasi dan lembaga kebudayaannya.
2. Alat pemaksa dan pengendalian supaya norma-norma sosial selalu dihormati oleh anggota kolektif.
3. Alat pendidikan atau *pedagogical device*.
4. Sistem proyeksi, yakni sarana untuk mencerminkan aspirasi kolektif.

2.1.3 Komik

A. Pengertian Komik

Berdasarkan pada KBBI (Kamus Besar Bahasa Indonesia), komik ialah cerita dengan gambar (didalam surat kabar, majalah atau berwujud buku) secara umum gampang dipahami dan menghibur.

Secara etimologi, komik pada bahasa Indonesia asalnya dari kata “*comic*” secara sistematis bermakna jenaka, lelucon serta dari bahasa Yunani *komikos* dari *kosmos* “*reveal*” yang pertama kali bermula sekitaran abad ke-16. Komik pada

mulanya dimaksudkan untuk menghasilkan gambar-gambar yang menceritakan *setiotics* (simbolis) dan *hermeneutics* (penafsiran) mengenai hal-hal yang lucu.

Menurut Rivai dan Sudjana dalam (Purnama dkk., 2015), komik ialah sebuah kartun yang mengekspresikan tokoh-tokoh dan menggambarkan sebuah cerita pada rangkaian yang berkaitan erat dengan gambar. Gumelar (2011) menjabarkan komik ialah gambar yang disusun menurut alur cerita dan keinginan pengarangnya supaya mudah dibaca serta bisa dilengkapi dengan balon teks, efek teks, dan teks sebagai pengganti suara.

Sebagaimana pandangan para pakar, dapat disimpulkan bahwa komik ialah kartun yang mendeskripsikan karakter berupa komposisi gambar dan tulisan atau huruf yang memiliki runtutan dan membentuk suatu cerita sebagai sarana untuk menyampaikan pesan melalui verbal atau teks, ataupun nonverbal (pesan ataupun cerita yang diciptakan gambar).

B. Karakteristik Komik

Rusydiyah (2020) menyebutkan bahwasanya komik mempunyai karakteristik antara lain :

1. Sifatnya personal, yaitu pembaca terikat secara emosional dengan tokoh-tokoh pada komik, khususnya tokoh utama.
2. Mempergunakan bahasa emosional, yaitu bahasa komik yang bisa menyentuh perasaan pembacanya.
3. Berisi humor, maksudnya adegan-adegan dalam cerita akan menghibur pembaca melalui lelucon yang disampaikan pada cerita.

4. Sifatnya heroik, yaitu membuat pembaca memuja tokoh utama sebagai pahlawan.
5. Pola perilaku karakter cenderung dapat diprediksi dan disederhanakan.

C. Unsur-Unsur Komik

Unsur-unsur komik adalah elemen-elemen yang digunakan dalam seni komik atau buku komik untuk menciptakan humor, narasi visual, atau ekspresi artistik. Unsur-unsur ini membantu pengarang komik untuk menyampaikan cerita dan pesan dengan cara yang unik dan menghibur. Gumelar (2011) menyebutkan bahwa sejumlah elemen atau unsur yang mendasari suatu komik antara lain:

1. *Space*

Space adalah ruang didalam komik. Ruang bisa berbentuk kanvas, kertas, dan ruang dalam media digital. *Space* berfungsi untuk memungkinkan karakter buku komik membuat aksi khusus. *Space* komik bisa berukuran 11,4x17,2 cm; 13,5x20 cm; 14x21 cm ataupun melebihi ukurannya itu sesuai yang dibutuhkan.

2. *Image*

Image adalah gambar, foto, logo, ilustrasi, ikon dan simbol dalam pembuatan komik. *Image* pada komik bisa dibuat menggunakan desain gambaran tangan. *Image* ialah unsur signifikan pada komik karena gambar dapat menampilkan banyak adegan didalam komik.

3. Teks

Teks ialah lambang suara yang terdapat pada komik. Suara bisa bersumber dari percakapannya diantara karakter atau efek suara dari aksi yang tengah berlangsung. Suara dari dialog sering kali dituliskan dalam gelembung teks setiap karakter komik. Sebaiknya, teks diposisikan secara jelas supaya gampang dibaca dan tidak menghalangi gambar dalam komiknya.

4. *Colour*

Colour adalah perwarnaan pada komik. Warna dibedakan atas 3 bagian, yakni warna pencahayaan yang berasalkan dari warna dasar cerah (hijau, biru, merah), warna cat trransparan yang tercipta dari 4 warna utamanya (merah jambu, biru muda, hitam, dan kuning) serta tidak berwarna tembus pandang atau tidak transparan berasalkan dari 5 warna dasar yakni putih, merah, kuning, hitam dan biru.

5. *Voice, Audio, Sound*

Voice adalah hasil tuturan atau ucapan yang diucapkan melalui mulut para tokohnya, bisa manusia, binatang, ataupun makhluk lainnya. *Audio* umumnya adalah suara perangkat elektronik misalnya televisi, komputer, telepon, dan radio. *Sound* ialah hasil bunyi apa pun yang tidak dihasilkan lewat mulut, baik karena gesekan, binatang, benda elektronik, maupun tumbuhan.

Selain elemen dan unsur yang berbentuk aspek gambar, komik juga dijadikan sarana pengungkapan aspek bahasa (verbal). Nurgiyantoro (2013) menyebutkan unsur kebahasaan komik ialah:

1. Penokohan merupakan topik yang diceritakan didalam komik.
2. Tokoh ialah penderita dan pelaku suatu kejadian, dan rangkaian kejadian tersebut akan menghasilkan alur cerita.
3. Tema dan moral ialah aspek isi yang dikemukakan terhadap pembaca.
4. Alur adalah perjalanan hidup seorang tokoh dalam suatu cerita yang disusun dengan baik sehingga terlihat menarik dan cenderung menimbulkan *suspense* dan *surprise*.
5. Citra dan bahasa ialah elemen komik yang benar-benar nyata dikarenakan keduanya sebagai media yang merepresentasikan komik tersebut sendiri.

D. Jenis-Jenis Komik

Menurut Mustajab (2011), komik dapat dibedakan baik dari segi gaya penggambaran, cara menyampaikan cerita, maupun bentuk komiknya. Beberapa jenis komik yaitu:

1. Komik kartun (*comis cartoon*) yakni komik yang berbentuk tampilan satu kali, maksudnya komik tersebut sering kali mengandung unsur kritik, humor dan sindiran.
2. Komik tahunan (*comic annual*), biasanya komik ini diterbitkan sebulan sekali, bahkan setahun sekali.

3. Komik potongan (*comic strip*) ialah potongan yang dirangkai menjadi suatu bagian atau suatu alur cerpen. Secara umum, ceritanya dibuat bersambung secara atau cerbung (cerita bersambung).
4. Komik online (*web comic*), mengenai penerbitan komik ada juga yang menggunakan internet. Dengan media internet, pembaca bisa menjangkau lebih meluas dari pada media cetak, serta biaya penerbitannya relatif lebih murah.
5. Buku komik (*comic book*) ialah cerita yang memuat tulisan, gambar, serta cerita yang dikelompokkan menjadi satu buku.
6. Komik sederhana (*comic simple*) ialah komik yang umumnya diciptakan dari hasil karya sendiri yang difotokopi dan dijadikan komik seri.

E. Teknik Pembuatan Komik

Ada beberapa teknik dalam pembuatan komik yang di dalamnya terdapat serangkaian proses dan strategi yang digunakan oleh pengarang komik untuk menciptakan cerita dalam format visual dan naratif. Hal ini sangat bervariasi tergantung pada gaya seni dan jenis cerita yang ingin dicapai oleh pengarang. Gumelar (2011) menyebutkan ada macam jenis teknik yang umum dipergunakan pada membuat suatu komik, yakni:

1. *Traditional Technique* (Teknik Tradisional)

Teknik tradisional, yakni mempergunakan alat dan bahan-bahan contohnya pensil, pena, spidol kecil, tinta tahan air, cat, kertas gambar, penghapus, kertas HVS, pensil warna, *cutter* dan *hairdye* untuk pengeringnya dan bahan-bahan

terkait lainnya. Membuat komik teknik tradisional dilaksanakan melalui tahap sebagai berikut:

- a. Mempersiapkan kertas berdasar pada ukuran yang diperlukan.
- b. Mempersiapkan skripnya, bilamana belum punya, pembuat komik bisa langsung mengekspresikan gagasan yang ada dipikirannya.
- c. Menuliskan teksnya terlebih dahulu, perhatikan skripnya.
- d. Membuat gambar sketsa kasar (*raw skecth*). Membuat sketsa kasar sesuai skripnya. Kemudian, menyalin sketsa kasar menjadi gambar hampir selesai. Sketsa kasar pula bisa dipergunakan sebagai *finished sketch* (sketsa telah rapi dan bersiap ditinta) supaya tidak memakan waktu.
- e. Selanjutnya, sketsa kasar ditinta dengan mempergunakan tinta bak atau pena permanen yang lain, diatur sesuai dengan kebutuhannya.
- f. Tahapan terakhirnya yaitu mewarnai secara tradisional. Ketika mewarna, dapat dipergunakan spidol atau marker dengan membuka penutup belakang maka pewarnaannya akan lebih gampang dikarenakan warna akan keluar lebih banyak.

2. Teknik digital (*digital technique*)

Teknik digital adalah rekayasa produksi digital dengan menggunakan alat digital. Alat digital yang dipergunakan adalah tablet atau komputer dan *software* misalnya Adobe Design, Adobe Photoshop, Corel Draw, dll. sebagaimana yang kebutuhannya. Membuat komik digital memerlukan keterampilan lebih dibandingkan membuat komik tradisional karena prosesnya lebih rumit.

Tahapan yang dilaksanakan pertama dalam dunia digital mencakup menggambar secara digital mempergunakan tablet atau komputer. Tablet atau komputer gambar tentu saja berisikan perangkat lunak yang disebutkan dalam alat digital.

3. *Hybrid Technique* (Teknik Hibrid)

Teknik ini merupakan teknik pembuatan komik dengan menggunakan kombinasi metode digital dan tradisional. Peralatan yang dibutuhkan sama dengan peralatan teknik tradisional. Peralatan tersebut akan dipadukan dengan alat digital seperti kalkulator, *scanner*, serta *software* computer guna mewarnai komik.

Tahapan-tahapan membuat komik teknik kombinasi ialah terlebih dahulu menyiapkan gambaran hitam putih yang sebelumnya sudah dibuat. Setelah itu, dilakukan *scan* gambar hitam putih untuk mendapatkan gambar sebagai salinan digital. Sesudah gambarnya menjadi salinan digital, maka akan diwarnai dengan *digital colouring*. Pewarnaan digital bisa dilaksanakan dengan menggunakan *software* misalnya Adobe Photoshop, The Gimp, Corel Draw atau lainnya. Setelah mewarnai gambar, langkah berikutnya yaitu *lettering* atau memberikan teks. Teks disediakan guna menegaskan adegan tokoh pada komik. Pemberian teks bisa dilaksanakan dengan menggunakan Adobe Photoshop ataupun perangkat lunak lainnya.

F. Kelebihan dan Kekurangan Komik

Sebagai media visual, komik pula menyimpan keunggulan dan kelemahan. Menurut Trimo dalam (Suci, 2009), komik yang dipergunakan sebagai media pembelajarannya yang mempunyai keunggulan dan kelemahan, antara lain:

1. Kelebihan Komik

Keunggulan atau kelebihan komik sebagai media pembelajaran antara lain :

- a. Komik mempunyai penyajian yang sederhana.
- b. Disertai dengan bahasa verbal yang dialogis.
- c. Berisikan unsur runtutan cerita yang mengandung pesan bermakna tetapi tersajikan secara ringkas dan gampang dipahami.
- d. Melalui kombinasi bahasa verbal dan nonverbal, mampu meningkatkan pemahaman pembaca mengenai pesan yang dibaca, dikarenakan membantu pembaca tetap berfokus dan selalu pada alurnya.
- e. Ekspresi visualnya menggugah pembaca sehingga ingin terus membaca hingga akhir.

2. Kelemahan Komik

Kelemahan atau kekurangan komik sebagai media bahan ajar antara lain :

- a. Membaca komik sangat mudah menjadikan masyarakat menjadi malas sehingga berujung pada penolakan terhadap buku tanpa gambar.
- b. Segi kebahasaan, komik banyak mempergunakan kata-kata kotor atau kalimat yang tidak bisa dipertanggungjawabkan.
- c. Terdapat banyak tindakan yang memperlihatkan kekerasan atau perilaku terlarang.

G. Komik Strip

Komik strip atau *comic strip* ialah potongan-potongan gambar yang dirangkai menjadi suatu bagian atau suatu alur cerita pendek. Biasanya komik ini mempunyai 3 hingga 6 panel ataupun lebih. Umumnya, komik strip ini diterbitkan harian ataupun mingguan di surat kabar, buletin, tabloid, atau majalah. Komik strip ini penyajiannya juga bisa berisikan cerita serius, cerita lucu dan menarik untuk dibaca episode demi episode hingga akhir cerita.

Benefit mengutip Setiawan dalam (Sobur, 2009), menjabarkan bahwasanya berdasarkan jenis, komik bisa dibedakan menjadi dua, yakni *comic books* dan *comic strip*. *Comic books* ialah sekumpulan cerita dengan gambar yang tersusun atas satu atau banyak judul serta tema cerita, yang dinamakan buku komik. *Comic strip* adalah komik bersambung yang diterbitkan di surat kabar.

Dari pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa komik strip ialah komik yang berbentuk narasi visual yang terdiri dari serangkaian panel gambar yang biasanya mengandung cerita pendek atau humor yang dikemas dalam beberapa panel yang terpisah. Komik strip telah mengalami proses pengembangan dan pemodifikasian mulai dari bentuk, isi, teknik produksi hingga strategi pemasaran. Berdasarkan jenis dan isi ceritanya, komik sering dibagi menjadi dua jenis, yakni:

1. Komik Strip Bersambung

Komik yang tersusun atas 3 ataupun 4 bagian yang diterbitkan dalam majalah atau surat kabar dengan cerita lanjutan pada setiap edisinya (Maharsi, 2011). Cerita dan visual yang menarik dalam jenis komik ini

memaksa pembaca untuk terus membeli media untuk mengetahui kelanjutan ceritanya.

2. Kartun Komik

Komik strip termasuk komik yang hanya tersusun atas 3 ataupun 4 panel yang berfungsi sebagai sarana protes berbentuk lawakan. Terkadang juga dijuluki sebagai nasehat melalui visual (Maharsi, 2011). Jenis komik ini dinamakan kartun komik atau *comic cartoon*. Komik strip adalah susunan gambar yang umumnya mempunyai 3 hingga 4 yang berisikan komentar lucu terkait peristiwa atau isu terkini (Maharsi, 2011).

Menurut McCloud (2008), pembuatan media komik strip dapat mengikuti tahapan-tahapan sebagai berikut.

1. Mengidentifikasi peristiwa (momen) apa yang akan terjadi dalam cerita.
2. Menentukan bingkai berarti memilih jarak dan perspektif yang tepat untuk momen yang sudah dipilih.
3. Menggambarkan dengan jelas karakteristik objek dan lingkungan dalam bingkai.
4. Menyusun kata-kata yang menambahkan informasi penting dan menyatu dengan cerita di sekitarnya.
5. Membuat alur yang memandu pembaca dalam mengikuti perkembangan cerita.

2.1.4 Penelitian yang Relevan

1. Penelitian yang dilakukan oleh Imelsi Annissabrina (2023) dari Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Jambi dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Komik Strip Digital Untuk Mendukung Pembelajaran Diferensiasi di Kelas IV SD”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) media digital komik untuk menunjang pembelajaran diferensiasi pada siswa kelas 4 SD, pengembangan menggunakan model pengembangan Borg and Gall mempergunakan uji coba dan validasi ahli, (2) media komik memperoleh kategori valid oleh ahli bahasa dan ahli media dengan rata-rata nilai validitas 97,92 dengan kriteria “sangat valid”, (3) hasil kepraktisan materi komik strip digital berdasarkan hasil angket respons guru dan angket respons siswa diperoleh rata-rata nilai kepraktisannya 90,55 dengan kriteria “sangat praktis”. Penelitian ini memiliki kesamaan yaitu hasil produk berupa media komik strip digital, dan menerapkan model pengembangan yang sama yakni Borg and Gall. Perbedaan penelitian ini terletak pada materi pembelajaran dan objek uji coba produk.
2. Penelitian dilaksanakan oleh Rio Armadhani (2023) dari Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Nusantara Persatuan Guru Republik Indonesia Kediri judulnya “Pengembangan Media Pembelajaran Komik Asal Mula Gunung Kelud Pada Materi Cerita Fiksi Siswa Kelas 4 SDN Tarokan 3”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) media komik digital yang bertujuan guna peningkatan minat belajar siswa sesuai model pengembangan

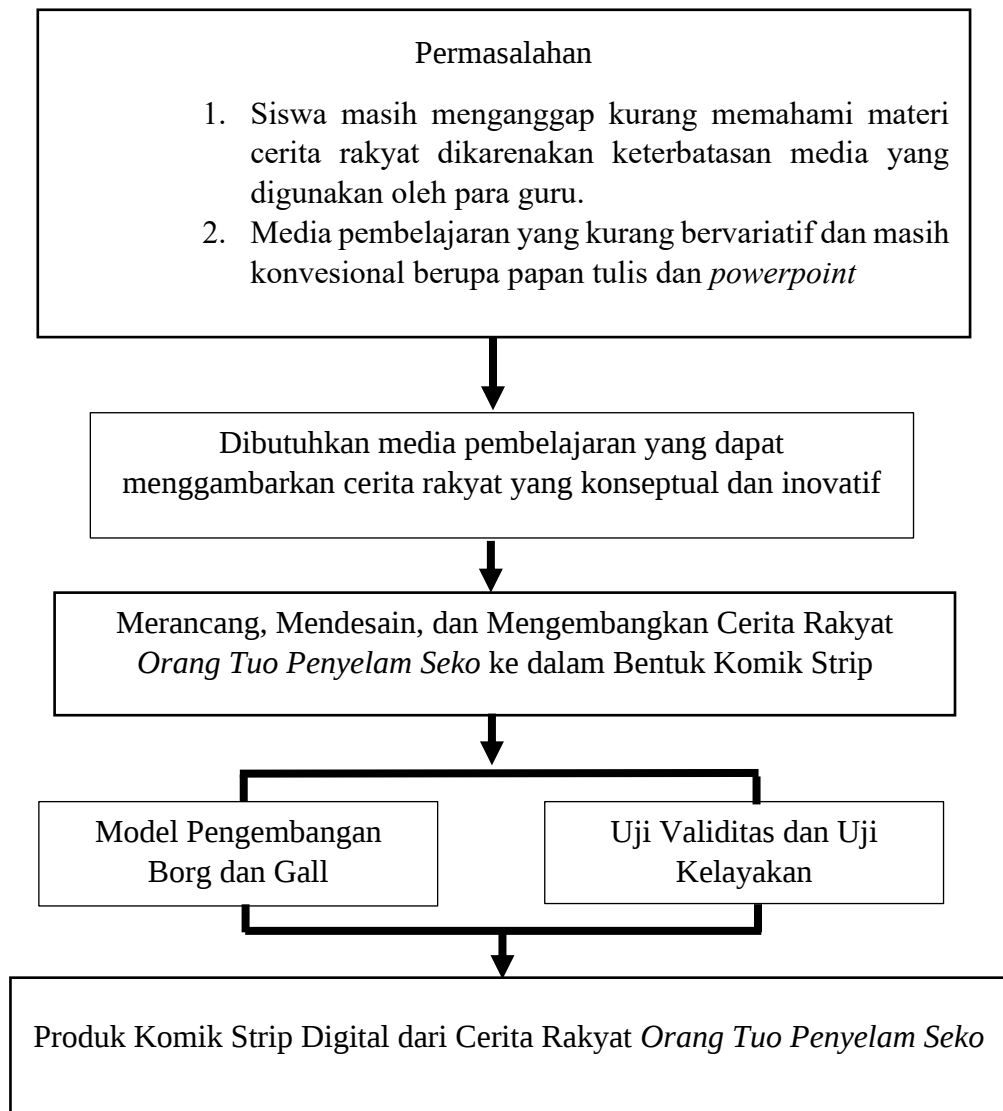
Borg and Gall mempergunakan uji coba dan validasi ahli, (2) media komik memperoleh kategori valid dari ahli materi, dengan tingkat validitas yaitu 98,4%, (3) media komik dipercaya praktis oleh guru dengan tingkat kepraktisannya 97%, (4) media komik dipercaya efisien dengan hasil uji N-gain mengungkapkan peningkatannya dengan mean 0,34 (sedang). Penelitian ini memiliki kesamaan yaitu hasil produk berupa media komik strip digital, dan menerapkan model pengembangannya yang sama yaitu Borg and Gall. Perbedaan penelitian ini terletak pada materi pembelajaran dan objek uji coba produk.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Akramunnisa (2022) dari Prodi Teknologi Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Makassar berjudul “Pengembangan Media Komik Digital Berbasis Flipbook Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia kelas V di SDN Mannuruki”. Hasil penelitian mengungkapkan bahwa: (1) media komik digital berbasiskan Flipbook pada mata pelajaran bahasa Indonesia materi teks cerita rakyat untuk mengetahui kelayakannya telah dikembangkan dengan model Alessi dan Trollip, (2) memperoleh hasil kelayakan media sebesar 97,33% dan kelayakaa pada materi teks cerita rakyat mendapatkan hasil 100%, (3) respons guru mendapatkan hasil 88,57% serta respons peserta didik mendapatkan hasil 88,25% dengan kriteria “sangat layak”. Studi ini memiliki kesamaan yaitu menggunakan media komik sebagai media pengembangan. Perbedaan penelitian ini terletak pada jenis media komik digital berbasis Flipbook.

2.2 Kerangka Berpikir

Bahan ajar dapat berbentuk cetak, non cetak, maupun bersifat audio visual. Komik strip digital sebagai salah satu alternatif media yang bisa digunakan, komik strip digital memungkinkan penyampaian konsep yang kompleks dengan cara yang lebih sederhana, membuat pembelajaran lebih interaktif dan menyenangkan. Selain itu, komik strip digital dapat dengan mudah disesuaikan dengan berbagai tingkat pemahaman siswa, memungkinkan pendekatan yang lebih adaptif dalam proses pembelajaran. Di era visualisasi dan media digital memegang peranan krusial dalam kehidupan sehari-hari, komik strip digital menjadi alat pembelajaran yang relevan, serta meningkatkan kualitas pendidikan dengan cara yang menarik dan lebih efisien.

Digitalisasi telah mengubah lanskap pendidikan secara mendalam dan membuka akses lebih luas ke sumber daya pendidikan, membuat pembelajaran jarak jauh menjadi lebih fleksibel, serta memberikan pengalaman pembelajaran yang lebih interaktif. Dengan teknologi ini, pembelajaran menjadi lebih menarik, memungkinkan penggunaan multimedia, simulasi, dan interaksi sosial dalam proses pembelajaran. Di sisi lain, digitalisasi juga mendukung pemantauan dan evaluasi yang lebih efisien terhadap kemajuan siswa, memungkinkan guru untuk memberi *feedback* yang lebih terarah. Dengan demikian, guna menangani masalah di atas diperlukan adanya bahan pengajaran yang efektif, menarik dan bermanfaat. Media yang cocok untuk siswa abad 21 yaitu media yang mengintegrasikan teknologi. Sebagaimana penjabaran di atas, peneliti menguraikan kerangka berpikir pada Gambar 2.1.



Gambar 2.1 Kerangka Berpikir

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Model Pengembangan

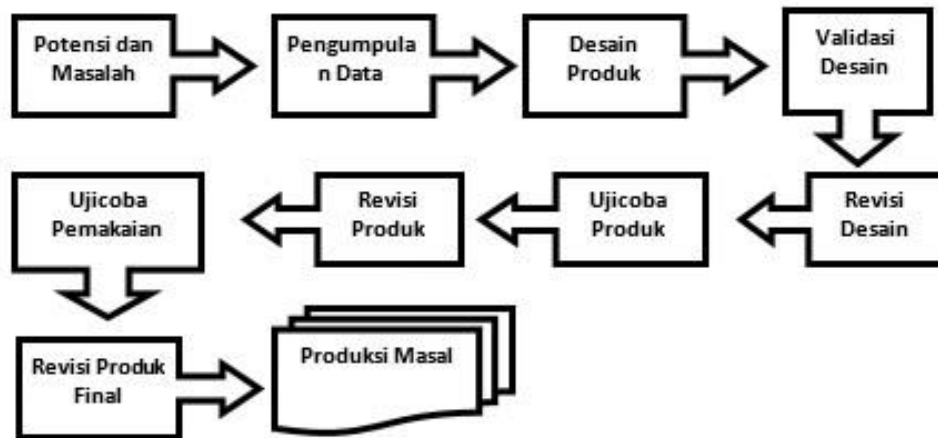
Metode yang dipergunakan pada studi ini ialah penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (R&D) yang digunakan untuk menciptakan produk dan memeriksa efektivitas produk terkait (Sugiyono, 2018). Penelitian ini melakukan pengembangan produk berbentuk komik strip digital dari cerita rakyat *Orang Tuo Penyelam Seko*.

Model pengembangan yang diterapkan diadaptasi dari prosedur pengembangan model desain sistem pembelajaran Borg and Gall yang dimodifikasi oleh Sugiyono (2014). Proses ini digunakan karena mempunyai tahapan yang cukup detail, meliputi 10 langkah sesuai tujuan penelitian untuk menghasilkan produk dengan nilai validasi tinggi dan menunjang inovasi produk.

Borg and Gall menyebutkan bahwa ada 10 tahapan penelitian dan pengembangannya yang perlu dilaksanakan, antara lain :

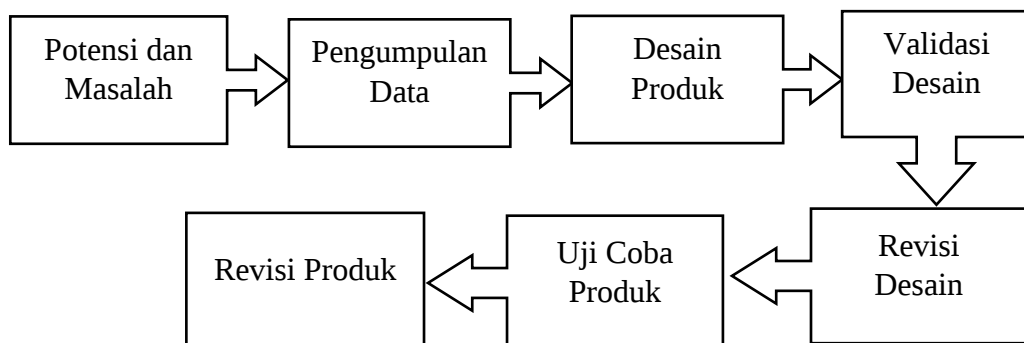
1. Potensi dan masalah;
2. Pengumpulan data;
3. Desain produk;
4. Validasi desain;
5. Revisi desain;
6. Uji coba produk;
7. Revisi produk;

8. Uji coba pemakaian;
9. Revisi produk final; dan
10. Produksi masal.



Gambar 3.1 Langkah-langkah desain penelitian dan pengembangan model Borg and Gall (Sugiyono, 2014)

Pada penelitian ini, pelaksanaan pengembangan produk berhenti di tahap revisi produk. Penelitian ini tidak berlanjut ke tahapan uji coba pemakaian dan produksi massal dari produk yang diciptakan dikarenakan keterbatasan peneliti dalam mencakup seluruh tahapan yang ada, sehingga disederhanakan menjadi 7 langkah untuk menguji kelayakan dan kemenarikan produk yang dihasilkan.



Gambar 3.2 Langkah Penggunaan Metode Research and Development (R&D) Setelah Penyederhanaan

Selanjutnya Borg and Gall (2007) "*Educational Researh; An Introduction*" menunjukkan bahwasanya penelitian skala kecil bagi peneliti pemula, tesis ataupun disertasi mempunyai keterbatasan. Metode penelitian dan pengembangan lainnya bisa disesuaikan dan disederhanakan dengan kebutuhan peneliti hanya pada beberapa tahapan siklus penelitian dan pengembangan. Untuk mencapai tahap uji coba pemakaian dan produksi massal, bisa dilaksanakan pada penelitian lebih lanjut.

3.2 Prosedur Pengembangan

Prosedur pengembangan berupa penjabaran tahapan-tahapan prosedur yang dilakukan peneliti untuk menciptakan sebuah produk, sebagaimana model pengembangan yang diterapkan. Penelitian dan pengembangan mempunyai langkah-langkah yang tertuang dalam uraian berikut:

3.2.1 Potensi dan Masalah

Prosedur operasional awal sebelum melanjutkan pengembangan tentunya didorong oleh potensi dan permasalahan. Potensi adalah suatu hal yang dapat dimanfaatkan atau dipergunakan untuk menambah nilai. Sementara, permasalahan adalah berbagai suatu hal yang menyimpang atau tidak sejalan dengan apa yang diharapkannya. Potensi dan permasalahan dihasilkan pada saat observasi awal dan wawancara di SMAN 4 Sungai Penuh

3.2.2 Pengumpulan Data

Pengumpulan data dilakukan sesudah peneliti memperhatikan potensi dan permasalahan yang ada, selanjutnya peneliti akan menghimpun data ataupun

informasi melalui sumber referensi yang dapat membantu dalam pengembangan komik strip digital. Data-data itu menjadi acuan dan landasan bagi peneliti dalam perancangan dan pengembangan produk yang disesuaikan dengan potensi dan permasalahan yang muncul, termasuk penggunaan buku dan internet. Pengumpulan informasi atau data akan memudahkan pekerjaan peneliti ketika proses pengembangan komik strip digital.

3.2.3 Desain Produk

Sebelum melakukan pengembangan komik strip digital, peneliti akan melakukan perencanaan. Pada tahapan ini kegiatan yang dilakukan untuk merancang produk antara sebagai berikut:

1. Menganalisa isi cerita rakyat asli *Orang Tuo Penyelam Seko*

Sebelum mengembangkan suatu produk, peneliti akan melaksanakan analisa mengenai isi cerita rakyat asli *Orang Tuo Penyelam Seko* meliputi tema, nama tokoh, alur, dan pesan moral yang dikandung dalam isi cerita.

2. Pembuatan karakter tokoh

Peneliti akan membuat tokoh berdasarkan cerita rakyat asli *Orang Tuo Pengalam Seko*. Tokoh-tokoh yang ada digambar semenarik mungkin supaya pembaca tidak mudah bosan.

3. Pembuatan ilustrasi

Langkah pertama dalam membuat ilustrasi yaitu membuat sketsa ilustrasi dengan mempergunakan alat yang berupa dari pensil, penghapus, dan *drawing pen*.

4. Penyusunan komik strip

Penyusunan komik strip ialah proses memadukan dan menyusun teks atau narasi dengan ilustrasi gambar. Proses ini dilakukan dengan mempertimbangkan *layout* yang tepat supaya narasi atau teks tidak mengganggu ilustrasi gambar atau kebalikannya dengan bantuan *software*.

3.2.4 Validasi Desain

Validasi desain adalah kegiatan proses untuk mengevaluasi desain suatu produk. Pada tahap ini validasi desain dilaksanakan oleh ahli materi, ahli bahasa, serta ahli media.

3.2.5 Revisi Desain

Sesudah desain produk tervalidasi oleh ahli bahasa, ahli materi, serta ahli media, sehingga pada komik strip dapat diketahui beberapa kelemahan yang ada, selanjutnya akan direvisi guna menciptakan kualitas produk yang lebih baik. Tahapan revisi dilaksanakan berupa perbaikan sesuai komentar, saran, dan masukan dari ahli validasi.

3.2.6 Uji Coba Produk

Produk yang telah diciptakan, akan dilaksanakan uji coba produk untuk memeriksa tingkat kemenarikan produk yang dikembangkan. Uji coba produk dilaksanakan sesudah melewati tahapan sebelumnya, mencakup perbaikan produk didasarkan pada hasil validitas oleh ahli.

3.2.7 Revisi Produk

Revisi produk dilakukan untuk penyempurnaan produk pada tahap kedua sesudah dilakukannya uji coba produk jika terdapat kekurangan yang didasarkan oleh komentar, saran dan masukan oleh pendidik dan peserta didik.

3.3 Subjek Uji Coba Produk

Pada studi ini, subjek uji coba yaitu pendidik yang mengampu mata pelajaran Bahasa Indonesia di SMAN 4 Sungai Penuh dan peserta didik kelas XI D di SMAN 4 Sungai Penuh. Subjek penelitian pada studi ini akan memberikan tanggapan mengenai komik strip yang sudah dibuat.

3.4 Jenis Data dan Sumber Data

Jenis data pada studi ini menerapkan dua jenis data yaitu data kualitatif dan data kuantitatif. Data kuantitatif berbentuk informasi yang didapatkan dari hasil angket, hasil validasi ahli bahasa, ahli media, serta respons pendidik dan respons peserta didik. Sedangkan data kualitatif berupa informasi yang didapatkan dari hasil wawancara, dan saran perbaikan yang didapatkan dari ahli media, ahli media dan ahli bahasa.

3.5 Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen pengumpulan data ialah perangkat yang bisa digunakan untuk melakukan penghimpunan data sebagai bagian penting pada penelitian. Alat penghimpunan data yang digunakan pada penelitian ini berbentuk wawancara dan angket. Bentuk wawancara dan angket yang digunakan peneliti antara lain sebagai berikut:

3.5.1 Wawancara

Wawancara yaitu percakapan yang dilakukan pewawancara untuk mengumpulkan informasi atau data dari orang yang diwawancara. Wawancara yang akan diaplikasikan pada penelitian ini yaitu wawancara terbuka, dengan tujuan mengungkapkan potensi dan menggali masalah secara lebih terbuka, dan pihak-pihak yang diajak untuk diwawancara juga dapat ditanyai mengenai pandangan dan pendapatnya. Berikut daftar pertanyaan wawancara yang digunakan:

Tabel 3.1 Instrumen Wawancara

No.	Aspek	Pertanyaan
1.	Media Pembelajaran	Media pembelajaran seperti apa yang biasa Bapak/Ibu pergunakan?
		Menurut Bapak/Ibu, materi apa saja yang harus dikembangkan agar menjadi media penunjang pembelajaran yang sesuai?
		Apakah Bapak/Ibu pernah menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi? Jika pernah, jenis media apa yang Bapak/Ibu pergunakan?
2.	Model Pembelajaran	Model pembelajaran apa yang biasa Bapak/Ibu pergunakan dalam proses pembelajaran?
		Menurut Bapak/Ibu bagaimana gaya belajar para peserta didik?
3.	Pelaksanaan Pembelajaran	Menurut Bapak/Ibu, kendala apa saja yang ditemui selama proses pembelajaran?
		Bagaimana pendapat Bapak/Ibu apabila peneliti hendak mengembangkan media pembelajaran dalam bentuk komik strip digital?
		Materi manakah yang menurut Bapak/Ibu cocok untuk media pembelajaran komik strip digital yang akan dikembangkan peneliti?

3.5.2 Angket

Angket yang diberikan berupa lembaran angket yang diberikan terhadap responden untuk pengumpulan data kuantitatif termasuk validasi desain oleh para ahli. Tujuan dari metode angket ini yakni guna mengungkapkan kualitas produk yang dikembangkan berdasarkan pada hasil yang didapatkan dari ahli materi, ahli media, ahli bahasa, pendidik serta peserta didik.

1. Angket Validasi Ahli Materi

Validasi angket ahli materi dipercayakan kepada tim ahli di bidangnya. Validasi ini dimaksudkan guna memastikan kualitas produk yang peneliti kembangkan. Setelah divalidasi oleh para ahli, kemudian data dipergunakan oleh peneliti sebagai pedoman dan acuan untuk peningkatan kualitas produk berdasarkan pada hasil yang diperoleh. Kisi-kisi angket ahli materi dapat dilihat pada Tabel 3.2.

Tabel 3.2 Kisi-kisi Angket Validasi Ahli Materi

No.	Aspek	Indikator	Nomor Butir Instrumen
1.	Kelayakan Isi	1. Isi komik strip digital yang disajikan mudah dipahami 2. Kesesuaian isi komik strip digital yang disajikan sesuai dengan kearifan lokal daerah Kerinci. 3. Ketepatan cerita rakyat dengan isi komik strip digital yang dikembangkan 4. Kejelasan isi komik strip digital yang disajikan	1, 2, 3, 4
2.	Kualitas Penggunaan Bahasa	5. Bahasa yang digunakan komunikatif 6. Kesesuaian dengan kaidah Bahasa Indonesia 7. Bahasa yang digunakan mudah dipahami dan dimengerti 8. Kejelasan kata-kata yang digunakan dalam komik strip digital	5, 6, 7, 8
3.	Tampilan	9. Desain sampul komik strip digital menarik 10. Ilustrasi disajikan secara jelas dan menarik 11. Karakter dan latar belakang konsisten 12. Proporsi warna sesuai	9, 10, 11, 12

Dimodifikasi dari (Agiustora dkk., 2022)

3. Angket Validasi Ahli Media

Angket validasi media diserahkan pada tim yang ahli di bidangnya. Validasi ini dimaksudkan guna memastikan kualitas penyajian produk yang peneliti kembangkan. Sesudah tervalidasi oleh para ahli, data dipergunakan oleh peneliti sebagai referensi dan panduan untuk peningkatan kualitas desain produk berdasarkan pada hasil yang diperoleh. Kisi-kisi angket ahli media dapat dilihat di tabel 3.3.

Tabel 3.3 Kisi-kisi Angket Validasi Ahli Media

No.	Aspek	Indikator	Nomor Butir Instrumen
1.	Tampilan	1. Komik strip digital mudah dan aman saat dioperasikan 2. Kemenarikan desain sampul komik 3. Ilustrasi disajikan secara jelas dan menarik 4. Kesesuaian jenis, ukuran, dan bentuk huruf 5. Karakter dan latar belakang konsisten	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7
2.	Kegrafisan	6. Penggunaan spasi antar baris 7. Penggunaan tanda baca 8. Ketepatan penempatan ilustrasi 9. Ketepatan penempatan balon kata 10. Kekontrasan warna huruf teks dengan latar belakang pada balon kata 11. Keharmonisan penggunaan warna 12. Penempatan gambar yang tepat	8, 9, 10, 11, 12, 13, 14

Dimodifikasi dari (Agiustora dkk., 2022)

4. Angket Validasi Ahli Bahasa

Angket validasi bahasa diserahkan pada tim yang ahli di bidangnya. Validasi ini dimaksudkan guna memastikan kualitas bahasa yang dipergunakan pada produk yang peneliti kembangkan. Sesudah divalidasi oleh para ahli, data

digunakan oleh peneliti sebagai pedoman dan acuan untuk peningkatan kualitas rancangan produk berdasarkan pada hasil yang diperoleh. Kisi-kisi angket validasi ahli bahasa dapat dilihat pada Tabel 3.4.

Tabel 3.4 Kisi-kisi Angket Validasi Ahli Bahasa

No.	Aspek	Indikator	Nomor Butir Instrumen
1.	Lugas	1. Ketepatan struktur kalimat 2. Keefektifan kalimat 3. Kebakuan istilah	1, 2, 3
2.	Dialogis	4. Kesesuaian dengan kaidah Bahasa Indonesia 5. Kalimat yang digunakan mudah dipahami dan dimengerti 6. Tidak ada penafsiran ganda dari kata-kata yang digunakan	4, 5, 6
3.	Kesesuaian Penggunaan Istilah	7. Ketepatan ejaan 8. Ketepatan istilah yang digunakan 9. Konsistensi penggunaan istilah	7, 8, 9
4.	Komunikatif	10. Bahasa yang digunakan dalam komik strip digital komunikatif 11. Kemudahan memahami alur cerita melalui penggunaan bahasa 12. Ketepatan bahasa yang digunakan	10, 11, 12

Dimodifikasi dari (Winda Annisha Bertiliya, 2021)

5. Angket Respons Pendidik

Angket respons pendidik diberikan dalam bentuk tes individual yakni bagi guru mata pelajaran Bahasa Indonesia. Pemberian angket dilaksanakan sebagai referensi awal ketika melakukan perbaikan produk media pembelajaran komik strip digital. Tujuan dilakukannya pemberian angket ini ialah untuk mengetahui persepsi, pendapat dan penilaian pendidik mengenai komik strip digital yang akan diujikan kepada peserta didik, dan guna mengetahui aspek kemenarikan

dari komik strip digital yang dikembangkan. Kisi-kisi angket respons pendidik dapat dilihat pada Tabel 3.5.

Tabel 3.5 Kisi-kisi Angket Respons Pendidik

No.	Aspek	Indikator	Nomor Butir Instrumen
1.	Kelayakan Isi	1. Isi komik strip digital yang disajikan mudah dipahami 2. Kesesuaian isi komik digital yang disajikan dengan kearifan lokal daerah Kerinci 3. Ketepatan cerita rakyat dengan isi komik strip digital yang dikembangkan 4. Kejelasan isi komik strip digital yang disajikan	1, 2, 3, 4
2.	Kualitas Penggunaan Bahasa	5. Bahasa yang digunakan komunikatif 6. Kesesuaian dengan kaidah Bahasa Indonesia 7. Bahasa yang digunakan mudah dipahami dan dimengerti 8. Kejelasan kata-kata yang digunakan dalam komik strip digital	5, 6, 7, 8
3.	Tampilan	9. Desain sampul komik strip digital menarik 10. Ilustrasi disajikan secara jelas dan menarik 11. Karakter dan latar belakang konsisten 12. Proporsi warna sesuai	9, 10, 11, 12
4.	Tampilan Menyeluruh	13. Kemenarikan media 14. Kemudahan dalam penggunaan dan pengoperasian komik strip digital	13, 14

Dimodifikasi dari (Hafidz Al Ashar, 2022)

6. Angket Respons Peserta Didik

Angket ini dipergunakan peneliti guna mengetahui kemenarikan produk yang dikembangkan dengan kebutuhan individual peserta didik. Data didapat dari hasil uji coba terhadap komik strip digital pada siswa kelas XI SMAN 4 Sungai Penuh. Adapun kisi-kisi angket respons peserta didik terlihat pada Tabel 3.6.

Tabel 3.6 Kisi-kisi Angket Respons Peserta Didik

No.	Aspek	Indikator	Nomor Butir Instrumen
1.	Kualitas Media	1. Desain karakter pada komik strip digital menarik 2. Pemilihan warna komik strip digital 3. Gambar yang disajikan menarik dan jelas 4. Komik strip digital praktis dan mudah digunakan	1, 2, 3, 4
2.	Kualitas Isi Komik	5. Bahasa yang digunakan mudah untuk dimengerti 6. Tulisan yang digunakan pada komik strip digital terbaca dengan jelas 7. Gaya penyajian gambar komik strip digital tidak membosankan 8. Kalimat yang digunakan pada komik strip digital tidak menimbulkan penafsiran yang salah	5, 6, 7, 8,
3.	Ketertarikan	9. Komik strip digital dapat menambah wawasan mengenai warisan budaya daerah Kerinci 10. Ilustrasi yang ditampilkan menarik sehingga dapat menumbuhkan ketertarikan dalam mempelajarinya	9, 10

Dimodifikasi dari (Fachrina dan Hendratno, 2021)

3.6 Teknik Analisis Data

Teknik analisis data dengan mendeskripsikan semua pendapat atau semua tanggapan dan saran dari evaluator. Pada tahap uji coba, data dihimpun menggunakan angket penilaian terbuka untuk memberikan: kritik, saran, masukan dan perbaikan. Hasil analisis deskriptif inilah, yang digunakan untuk menentukan hasil pengembangan komik strip digital, data dari angket ini merupakan data kualitatif yang dikuantitatifkan.

1. Analisis Data Hasil Validasi Uji Kelayakan Ahli

Teknik analisis data yang sesuai untuk menganalisis hasil angket adalah, teknik analisis deskriptif dengan rata-rata skor jawaban. Kriteria produk akan

dikonversikan menjadi nilai dengan menggunakan Skala Likert yang dianalisis secara deskriptif (skor rata-rata dan persentase) yaitu, menghitung persentase indikator dari setiap kategori pada media komik yang telah dikembangkan. Penelitian ini menggunakan skala skor dengan ketentuannya dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 3.7 Kriteria Skor Mempergunakan Skala Likert

Skor	Keterangan
5	Sangat Baik (SB)
4	Baik (B)
3	Cukup (C)
2	Kurang (K)
1	Sangat Kurang (SK)

(Sugiyono, 2016)

Kemudian, skor evaluasi dianalisa secara deskriptif menggunakan rumus yaitu:

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

Keterangan:

P = Persentase skor akhir

F = Jumlah skor hasil penilaian

N = Jumlah skor maksimal

Adapun kategori persentase kelayakan komik strip digital dalam penelitian dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 3.8 Kategori Validasi Kelayakan

Interval	Kategori
$0\% < \bar{x} \leq 20\%$	Sangat Lemah
$20\% < \bar{x} \leq 40\%$	Lemah
$40\% < \bar{x} \leq 60\%$	Cukup
$60\% < \bar{x} \leq 80\%$	Layak
$80\% < \bar{x} \leq 100\%$	Sangat Layak

(Anesia Regita dkk., 2018)

2. Analisis Angket Respons Pendidik dan Peserta Didik

Analisis angket respons pendidik dan peserta didik ini digunakan untuk dapat melihat respons terhadap komik strip digital yang dikembangkan. Data ini didapatkan dari angket respons pendidik dan peserta didik pada tahap uji coba produk berdasarkan angket yang diberikan lalu dianalisis dengan ketentuan Skala Likert sebagai berikut:

Tabel 3.7 Kriteria Skor Mempergunakan Skala Likert

Skor	Keterangan
5	Sangat Baik (SB)
4	Baik (B)
3	Cukup (C)
2	Kurang (K)
1	Sangat Kurang (SK)

(Sugiyono, 2016)

Kemudian, skor evaluasi dianalisa secara deskriptif menggunakan rumus yaitu:

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

Keterangan:

P = Persentase skor akhir

f = Jumlah skor hasil penelitian

N = Jumlah skor maksimal

Adapun kategori persentase kemenarikan komik strip digital dalam penelitian dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 3.9 Kategori Kemenarikan

Interval	Kategori
$81\% \leq P \leq 100\%$	Sangat Menarik
$61\% \leq P \leq 81\%$	Menarik
$41\% \leq P \leq 61\%$	Cukup Menarik
$21\% \leq P \leq 41\%$	Tidak Menarik
$0\% \leq P \leq 21\%$	Sangat Tidak Menarik

(Septina Nora dkk., 2018)

BAB IV

HASIL PENGEMBANGAN DAN PEMBAHASAN

4.1 HASIL PENGEMBANGAN

Penelitian pengembangan yang dilakukan oleh peneliti memperoleh hasil berupa produk komik strip digital dari cerita rakyat yang berjudul *Orang Tuo Penyelam Seko*. Penelitian ini dilaksanakan di SMA Negeri 4 Sungai Penuh dengan data awal yang menunjukkan bahwa kegiatan pembelajaran yang masih menggunakan media konvensional, seperti papan tulis dan buku cetak serta aktivitas pembelajaran yang didominasi oleh para guru.

Media komik strip digital dikembangkan oleh peneliti melalui tahapan dari model pengembangan Borg dan Gall yang telah disesuaikan dan disederhanakan dengan kebutuhan peneliti, meliputi: 1) potensi dan masalah, 2) pengumpulan data, 3) desain produk, 4) validasi desain, 5) revisi desain, 6) uji coba produk, dan 7) revisi produk.

4.1.2 PROSEDUR PENGEMBANGAN KOMIK STRIP DIGITAL

1. Potensi dan Masalah

a. Analisis Kebutuhan

Tahapan awal yang dilakukan sebelum proses pengembangan adalah tahap analisis, bertujuan untuk mengidentifikasi adanya temuan potensi dan masalah di tempat yang menjadi tujuan penelitian. Pada tahap ini, dilakukan analisis kebutuhan pendidik dalam penggunaan bahan ajar melalui wawancara. Berikut ini hasil wawancara yang diperoleh pada tabel 4.1.

Tabel 4.1 Hasil Wawancara Kebutuhan

No.	Aspek	Pertanyaan	Jawaban
1.	Media Pembelajaran	Media pembelajaran seperti apa yang biasa Bapak/Ibu gunakan?	Media pembelajaran disesuaikan dengan materi belajar, biasanya menggunakan media berupa gambar saja.
		Menurut Bapak/Ibu, materi apa saja yang harus dikembangkan agar menjadi media penunjang pembelajaran yang sesuai?	Respons peserta didik baik, mereka sangat aktif belajar jika menggunakan media, walaupun ada beberapa peserta didik yang masih diam.
		Apakah Bapak/Ibu pernah menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi? Jika pernah, jenis media apa yang Bapak/Ibu gunakan?	Biasanya menggunakan media pembelajaran berbentuk video. Video yang biasa digunakan juga diambil dari Youtube. Dan ditampilkan di depan kelas melalui proyektor.
2.	Model Pembelajaran	Model pembelajaran apa yang biasa Bapak/Ibu gunakan dalam proses pembelajaran?	Biasanya menggunakan model Discovery Learning, namun semenjak diterapkannya kurikulum merdeka lebih sering menggunakan model Project Based Learning.
		Menurut Bapak/Ibu bagaimana gaya belajar para peserta didik?	Karakteristik belajar peserta didik lebih banyak yang visual. Biasanya kalau menggunakan bantuan gambar-gambar anak lebih senang dan mudah mengerti apa yang dimaksudkan.
3.	Pelaksanaan Pembelajaran	Menurut Bapak/Ibu, kendala apa saja yang ditemui selama proses pembelajaran?	Apabila tidak ada media pembelajaran yang digunakan membuat peserta didik sedikit lambat dalam memahami apa yang disampaikan oleh guru. Pada saat melakukan percobaan, seperti kegiatan berbasis proyek, sedikit susah dalam mengkondisikan suasana agar tetap kondusif.
		Bagaimana pendapat Bapak/Ibu apabila peneliti hendak mengembangkan media pembelajaran dalam bentuk komik strip digital?	Sangat bagus, media pembelajaran yang jarang digunakan. Komik juga akan memfasilitasi gaya belajar pesera didik
		Materi manakah yang menurut Bapak/Ibu cocok untuk media pembelajaran komik strip digital yang akan dikembangkan peneliti?	Menurut saya, lebih kepada materi yang biasa dinarasikan atau materi yang didalamnya bisa dimuatkan ceritanya.

Berdasarkan hasil wawancara kebutuhan terhadap aspek pelaksanaan pembelajaran yang dilakukan bersama Ibu Rina Suswinta, S.Pd pada tabel 4.1 diperoleh informasi bahwa media pembelajaran yang biasa dipakai adalah media konkret, gambar, dan video dari Youtube. Penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi masih terbilang terbatas. Kegiatan pembelajaran yang masih cenderung menggunakan media konvensional, seperti papan tulis serta aktivitas pembelajaran yang masih didominasi oleh para guru. Selain itu, peserta didik memiliki rentang perhatian yang singkat dikarenakan penggunaan media pembelajaran yang masih kurang beragam pada proses pembelajaran sehingga membuat peserta didik kurang termotivasi untuk aktif berpartisipasi dalam proses pembelajarannya. Dengan demikian pengembangan media ajar berupa komik strip digital sangat dibutuhkan sebagai sumber belajar, memperkuat pemahaman, membangkitkan sikap kritis, membangkitkan motivasi dan menjadi daya tarik siswa dalam mempelajari materi.

b. Analisis Materi

Dalam analisis materi, peneliti mengumpulkan informasi terkait kurikulum yang diterapkan di SMA Negeri 4 Sungai Penuh. Temuan menunjukkan bahwa kurikulum yang digunakan di SMA Negeri 4 Sungai Penuh adalah Kurikulum Merdeka.

Tabel 4.2 Analisis Materi

Tujuan Pembelajaran	Topik Pembelajaran
10.11 Peserta didik dapat mengidentifikasi informasi teks fiksi (teks hikayat) yang disimak.	a. Mengidentifikasi Ide dan Makna dalam Hikayat b. Membandingkan Karakterisasi dan Plot pada Hikayat dan Cerpen
10.12 Peserta didik dapat menganalisis dan membandingkan unsur intrinsik dua teks fiksi (hikayat dan cerpen) yang dibaca.	c. Mengidentifikasi Kaidah Kebahasaan dalam Hikayat dan Cerpen

Tujuan pembelajaran yang mencakup kemampuan peserta didik dalam mengidentifikasi informasi teks fiksi (teks hikayat) yang disimak serta menganalisis dan membandingkan unsur intrinsik dua teks fiksi (hikayat dan cerpen) memiliki relevansi yang kuat dalam skripsi pengembangan komik strip digital. Melalui keterampilan ini, peserta didik dapat memahami secara mendalam elemen-elemen penting dari teks hikayat, seperti tema, tokoh, latar, alur, dan pesan moral. Kemampuan ini memungkinkan mereka untuk mengadaptasi cerita rakyat dengan cara yang kreatif dan tepat ke dalam format komik strip digital. Selain itu, dengan menganalisis dan membandingkan unsur intrinsik hikayat dan cerpen, peserta didik dapat mengembangkan wawasan yang lebih luas tentang berbagai gaya narasi dan struktur cerita. Pemahaman ini penting dalam merancang komik strip yang tidak hanya menarik secara visual tetapi juga kaya akan makna dan relevan dengan konteks budaya lokal. Dengan demikian, tujuan pembelajaran ini mendukung pengembangan komik strip digital yang efektif sebagai alat bantu dalam pembelajaran

Bahasa Indonesia, sekaligus memperkaya pengalaman literasi dan keterampilan analitis peserta didik.

2. Pengumpulan Data

Didalam pengumpulan data, peneliti mengumpulkan terlebih dahulu cerita rakyat yang akan disajikan pada komik strip yang diunduh dari *website* Kantor Bahasa Provinsi Jambi dengan judul *Cerita Rakyat Daerah Ambai Bahasa Kerinci Dialek Ambai*, setelah itu peneliti melakukan penerjemahan ke dalam Bahasa Indonesia guna memudahkan pembaca. Lalu, peneliti melakukan riset studi pustaka mengenai cerita rakyat *Orang Tuo Penyelam Seko* untuk mengetahui unsur intrinsik sebagai faktor kunci dalam mengembangkan desain.

1) Judul

Judul yang digunakan sebagai referensi pembuatan komik strip digital merupakan adaptasi dari cerita rakyat *Orang Tuo Penyelam Seko* dari *website* Kantor Bahasa Provinsi Jambi dengan judul *Cerita Rakyat Daerah Ambai Bahasa Kerinci Dialek Ambai*.

2) Tema

Tema pada komik strip digital *Orang Tuo Penyelam Seko* ini yaitu tentang perjanjian, keberanian, dan perjuangan.

3) Alur

Alur pada komik strip digital ini, menggunakan alur mundur.

4) Tokoh dan Penokohan

Dalam komik strip digital *Orang Tuo Penyelam Seko* ini muncul tokoh dengan karakternya masing-masing. Tokoh pada cerita ini yaitu: 1) Orang Tuo

Ilang di Lamean, dia memiliki postur tubuh yang berisi, dengan perut besar, tampak lusuh, namun memiliki keberanian yang tinggi. 2) Ketua Adat Desa Saragoang, dia merupakan Ketua Adat yang kedudukannya sangat dihormati. 3) Pemuda 1, Pemuda 2, Pemuda 3, dan Pemuda 4 merupakan tokoh pendukung sebagai pelengkap dalam cerita.

5) Latar

Latar tempat terjadi di Desa Saragoang, Desa Ambai, danau, dan persawahan. Latar suasana yang terjadi pada komik strip digital yaitu, ramai, sedih, mencekam, serta bahagia. Sedangkan latar waktu yang terjadi yaitu pagi dan siang.

6) Sudut Pandang

Pada komik strip digital ini, peneliti menggunakan sudut pandang orang pertama dan ketiga.

7) Gaya Bahasa

Gaya bahasa yang digunakan dalam komik strip digital ini berupa majas metafora (perbandingan).

8) Amanat

Dari kisah *Orang Tuo Penyelam Seko* kita bisa mengambil nilai untuk menepati perjanjian yang kita buat, jangan sampai kita mengkhianati perjanjian yang kita buat.

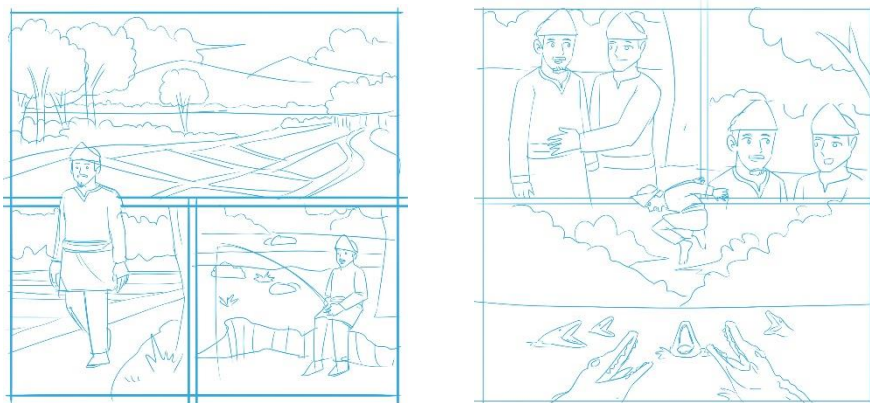
3. Desain Produk

Setelah melakukan pengumpulan data, langkah berikutnya dalam prosedur pengembangan Borg dan Gall adalah tahapan desain produk. Pembuatan komik strip digital menggunakan aplikasi Ibis Paint X dan Freepik mulai dari tahap sketching, lattering, lineart, colour grada. Hasil dari komik strip digital berbentuk *Portable Document Format* (PDF). Lusia Susiani (2006) menjelaskan langkah-langkah dalam membuat komik sebagai berikut:

1) Perumusan Ide Cerita

Langkah awal dalam membuat komik adalah perumusan ide cerita. Langkah awal sangat penting dilakukan agar rangkaian cerita yang akan dibuat lebih kuat. Perumusan ide cerita diawali dengan pembuatan ringkasan cerita komik. Ringkasan cerita berisi garis besar cerita dalam komik yang akan dibuat. Ringkasan cerita yang berasal dari buku yang berjudul *Cerita Rakyat Daerah Ambai* dan selanjutnya dijadikan acuan dalam pembuatan skenario komik.

a) Sketsa (*Sketching*)



Gambar 4.1 Desain Sketsa

Langkah kedua yang dilakukan adalah menuangkan ide cerita ke dalam bidang gambar secara kasar. Hal ini disebut dengan pembuatan sketsa (*sketching*) yang memberikan gambaran cerita disertai dengan tokoh-tokoh yang terlibat di dalam komik.

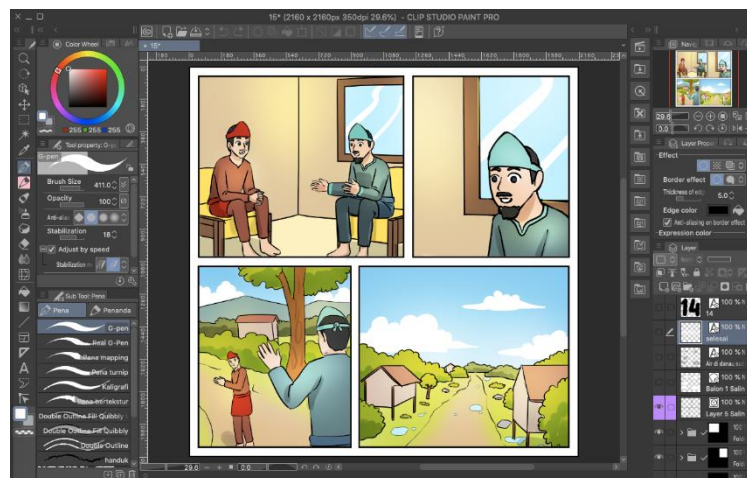
b) *Inking*



Gambar 4.2 Inking

Langkah ketiga setelah proses sketching jadi adalah meninta hasil sketsa atau inking. Inking dilakukan dengan tinta, pena, atau spidol pada gambar sketsa.

c) *Pewarnaan*



Gambar 4.3 Pewarnaan

Pewarnaan dalam komik dapat dilakukan secara manual menggunakan cat air atau cat poster. Pewarnaan juga dapat dilakukan dengan cara nonmanual menggunakan software dalam komputer misalnya *Ibis Paint X* dan *Adobe Photoshop*. Proses pewarnaan ini adalah untuk mewarnai gambar dari *outline* yang sudah ada agar gambar menjadi lebih hidup.

d) *Lettering*



Gambar 4.4 Lettering

Pemberian teks pada komik biasanya menggunakan balon kata. Pemberian teks dapat dilakukan secara manual maupun non manual. Pemberian teks harus memperhatikan posisi gambar agar keberadaannya tidak mengganggu gambar.

4. Validasi Desain

Sebelum produk komik strip digital diujicobakan di lapangan, produk divalidasi terlebih dahulu untuk menguji kualitas dari komik strip yang dikembangkan. Validasi dilakukan agar komik strip yang dikembangkan layak diujicobakan terhadap peserta didik. Validasi dilakukan untuk mengetahui tingkat kelayakan dan kualitas komik strip digital yang dikembangkan.

Penilaian dilakukan oleh tim ahli untuk mengetahui kelayakan media komik strip digital yang dihasilkan. Adapun tim ahli yang menjadi validator dalam penelitian ini adalah Ibu Arum Gati Ningsih, M.Pd sebagai ahli materi, Bapak Ferdiaz Saudagar, S.Pd., M.Pd sebagai ahli media, dan Bapak Ade Bayu Saputra, M.Pd sebagai ahli bahasa. Tim ahli merupakan dosen Universitas Jambi, yang akan memberikan penilaian sekaligus saran serta masukan terhadap komik strip digital yang dikembangkan supaya dapat menghasilkan komik strip digital yang berkualitas. Adapun hasil data dari para ahli validasi materi, media, dan bahasa, yaitu sebagai berikut.

a. Hasil Validasi Uji Kelayakan Ahli Materi

Validasi ahli materi bertujuan untuk menguji kelengkapan materi dan isi cerita, kebenaran isi cerita dan sistematika isi cerita. Adapun validator yang menjadi ahli materi merupakan dosen dari Universitas Jambi, yaitu Ibu Arum Gati Ningsih, M.Pd. Hasil validasi dan penilaian ahli materi dapat disajikan pada tabel 4.3.

Tabel 4.3 Hasil Validasi Materi Tahap I

No.	Indikator	Skor
Kelayakan Isi		
1.	Isi komik strip digital yang disajikan mudah dipahami	4
2.	Kesesuaian isi komik strip digital yang disajikan sesuai dengan kearifan lokal daerah Kerinci.	4
3.	Ketepatan cerita rakyat dengan isi komik strip digital yang dikembangkan	4
4.	Kejelasan isi komik strip digital yang disajikan	3
Kualitas Penggunaan Bahasa		
5.	Bahasa yang digunakan komunikatif	3
6.	Kesesuaian dengan kaidah Bahasa Indonesia	3
7.	Bahasa yang digunakan mudah dipahami dan dimengerti	3
8.	Kejelasan kata-kata yang digunakan dalam komik strip digital	3
Tampilan		
9.	Desain sampul komik strip digital menarik	5
10.	Ilustrasi disajikan secara jelas dan menarik	4
11.	Karakter dan latar belakang konsisten	4

12.	Proporsi warna sesuai	5
JUMLAH		45
JUMLAH SKOR MAKSIMAL		60
PERSENTASE (%)		75%

Berdasarkan hasil validasi draf I oleh ahli materi pada tabel 4.3 terdapat perbaikan pada aspek kelayakan isi dan kualitas penggunaan bahasa. Berdasarkan persentase skor penilaian didapati rata-rata persentase sebesar 75% dengan kategori “Layak”.

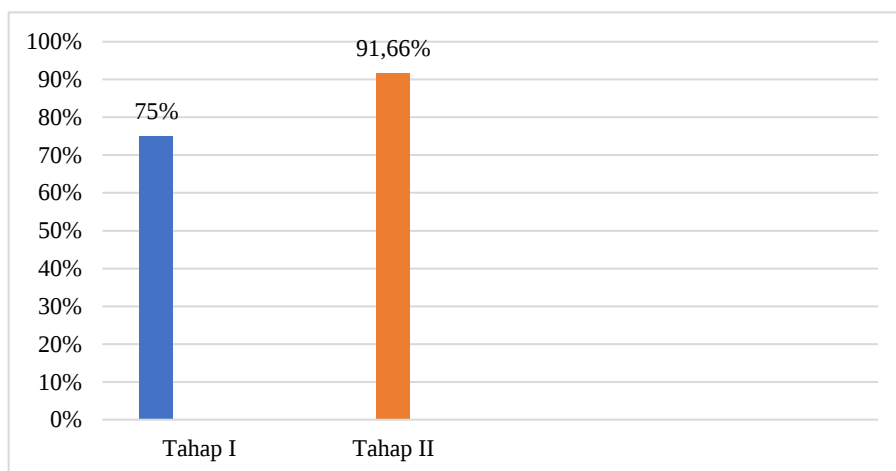
Tabel 4.4 Hasil Validasi Materi Tahap II

No.	Indikator	Skor
Kelayakan Isi		
1.	Isi komik strip digital yang disajikan mudah dipahami	5
2.	Kesesuaian isi komik strip digital yang disajikan sesuai dengan kearifan lokal daerah Kerinci.	4
3.	Ketepatan cerita rakyat dengan isi komik strip digital yang dikembangkan	4
4.	Kejelasan isi komik strip digital yang disajikan	5
Kualitas Penggunaan Bahasa		
5.	Bahasa yang digunakan komunikatif	4
6.	Kesesuaian dengan kaidah Bahasa Indonesia	4
7.	Bahasa yang digunakan mudah dipahami dan dimengerti	5
8.	Kejelasan kata-kata yang digunakan dalam komik strip digital	4
Tampilan		
9.	Desain sampul komik strip digital menarik	5
10.	Ilustrasi disajikan secara jelas dan menarik	5
11.	Karakter dan latar belakang konsisten	5
12.	Proporsi warna sesuai	5
JUMLAH		55
JUMLAH SKOR MAKSIMAL		60
PERSENTASE (%)		91,66%

Berdasarkan hasil validasi draf II oleh ahli materi pada tabel 4.4 sudah diperbaiki pada aspek kelayakan isi dan kualitas penggunaan bahasa. Berdasarkan persentase skor penilaian didapati rata-rata persentase sebesar 91,66% dengan kategori “Sangat Layak”.

Adapun grafik perbandingan hasil validasi tahap I dan tahap II dapat dilihat pada grafik di bawah ini, dengan kemajuan yang signifikan pada uji kelayakan tahap II.

Uji kelayakan yang telah dilakukan dan diujikan oleh ahli materi pada tahap I dan tahap II memiliki selisih sebesar 16,66%.



Gambar 4.5 Grafik Perbandingan Hasil Validasi Ahli Materi Tahap I dan II

b. Hasil Validasi Uji Kelayakan Ahli Media

Validasi ahli media bertujuan untuk menguji penyajian komik. Adapun validator yang menjadi ahli media merupakan dosen dari Universitas Jambi, yaitu Bapak Ferdiaz Saudagar, S.Pd., M.Pd. Hasil validasi dan penilaian ahli media dapat disajikan pada tabel 4.5.

Tabel 4.5 Hasil Validasi Media Tahap I

No.	Indikator	Skor
Tampilan		
1.	Komik strip digital mudah dan aman saat dioperasikan	4
2.	Kemenarikan desain sampul komik	3
3.	Ilustrasi disajikan secara jelas dan menarik	3
4.	Kesesuaian jenis, ukuran, dan bentuk huruf	3
5.	Karakter dan latar belakang konsisten	5
Kegrafisan		
6.	Penggunaan spasi antar baris	5
7.	Penggunaan tanda baca	5
8.	Ketepatan penempatan ilustrasi	3
9.	Ketepatan penempatan balon kata	5
10.	Kekontrasan warna huruf teks dengan latar belakang pada balon kata	5
11.	Keharmonisan penggunaan warna	4
12.	Penempatan gambar yang tepat	3
JUMLAH		48
JUMLAH SKOR MAKSIMAL		60
PERSENTASE (%)		80%

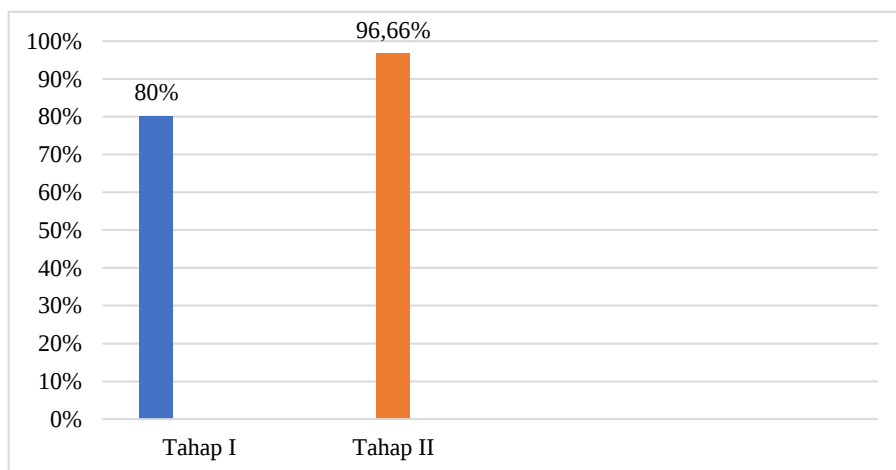
Berdasarkan hasil validasi draf I oleh ahli media pada tabel diatas terdapat perbaikan pada aspek tampilan dan kegrafisan. Berdasarkan persentase skor penilaian didapati rata-rata persentase sebesar 80% dengan kategori “Layak”.

Tabel 4.6 Hasil Validasi Media Tahap II

No.	Indikator	Skor
Tampilan		
1.	Komik strip digital mudah dan aman saat dioperasikan	5
2.	Kemenarikan desain sampul komik	5
3.	Ilustrasi disajikan secara jelas dan menarik	4
4.	Kesesuaian jenis, ukuran, dan bentuk huruf	5
5.	Karakter dan latar belakang konsisten	5
Kegrafisan		
6.	Penggunaan spasi antar baris	5
7.	Penggunaan tanda baca	5
8.	Ketepatan penempatan ilustrasi	5
9.	Ketepatan penempatan balon kata	5
10.	Kekontrasan warna huruf teks dengan latar belakang pada balon kata	5
11.	Keharmonisan penggunaan warna	5
12.	Penempatan gambar yang tepat	4
JUMLAH		58
JUMLAH SKOR MAKSIMAL		60
PERSENTASE (%)		96,66%

Berdasarkan hasil validasi draf II oleh ahli media pada tabel 4.6 sudah diperbaiki pada aspek tampilan dan kegrafisan. Berdasarkan persentase skor penilaian didapati rata-rata persentase sebesar 96,66% dengan kategori “Sangat Layak”.

Adapun grafik perbandingan hasil validasi tahap I dan tahap II dapat dilihat pada grafik di bawah ini, dengan kemajuan yang signifikan pada uji kelayakan tahap II. Uji kelayakan yang telah dilakukan dan diujikan oleh ahli media pada tahap I dan tahap II memiliki selisih sebesar 16,66%.



Gambar 4.6 Grafik Perbandingan Hasil Validasi Ahli Media Tahap I dan II

c. Hasil Validasi Uji Kelayakan Ahli Bahasa

Validasi ahli bahasa bertujuan untuk memastikan kualitas bahasa yang dipergunakan dalam komik strip. Adapun validator yang menjadi ahli bahasa merupakan dosen Universitas Jambi, yaitu Bapak Ade Bayu Saputra, M.Pd. Hasil validasi dan penilaian ahli bahasa dapat disajikan pada tabel 4.7.

Tabel 4.7 Hasil Validasi Bahasa Tahap I

No.	Indikator	Skor
Lugas		
1.	Ketepatan struktur kalimat	4
2.	Keefektifan kalimat	3
3.	Kebakuan istilah	5
Dialogis		
4.	Kesesuaian dengan kaidah Bahasa Indonesia	4
5.	Kalimat yang digunakan mudah dipahami dan dimengerti	4
6.	Tidak ada penafsiran ganda dari kata-kata yang digunakan	4
Kesesuaian Penggunaan Istilah		
7.	Ketepatan ejaan	4
8.	Ketepatan istilah yang digunakan	4
9.	Konsistensi penggunaan istilah	4
Komunikatif		
10.	Bahasa yang digunakan dalam komik strip digital komunikatif	4
11.	Kemudahan memahami alur cerita melalui penggunaan bahasa	4
12.	Ketepatan bahasa yang digunakan	4
JUMLAH		48
JUMLAH SKOR MAKSIMAL		60
PERSENTASE (%)		80%

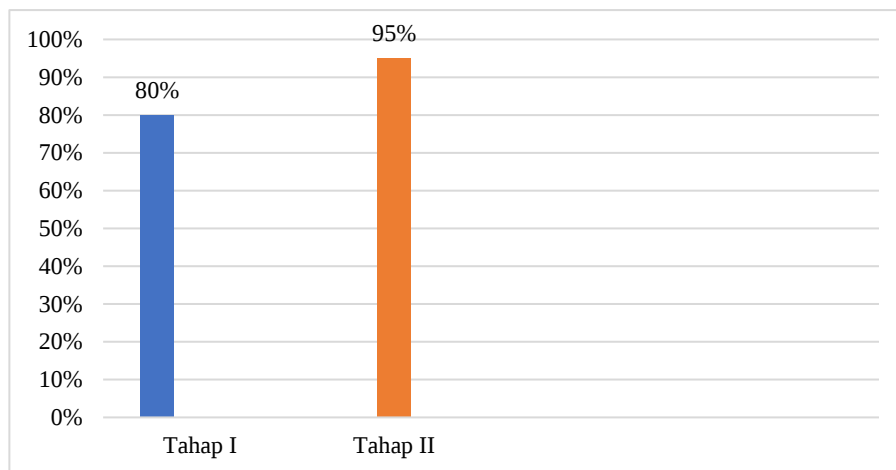
Berdasarkan hasil validasi draf I oleh ahli bahasa pada tabel 4.7 terdapat perbaikan pada aspek lugas, dialogis, kesesuaian penggunaan istilah, dan komunikatif. Berdasarkan persentase skor penilaian didapati rata-rata persentase sebesar 80% dengan kategori “Layak”.

Tabel 4.8 Hasil Validasi Media Tahap II

No.	Indikator	Skor
Lugas		
1.	Ketepatan struktur kalimat	5
2.	Keefektifan kalimat	4
3.	Kebakuan istilah	5
Dialogis		
4.	Kesesuaian dengan kaidah Bahasa Indonesia	5
5.	Kalimat yang digunakan mudah dipahami dan dimengerti	5
6.	Tidak ada penafsiran ganda dari kata-kata yang digunakan	5
Kesesuaian Penggunaan Istilah		
7.	Ketepatan ejaan	5
8.	Ketepatan istilah yang digunakan	5
9.	Konsistensi penggunaan istilah	5
Komunikatif		
10.	Bahasa yang digunakan dalam komik strip digital komunikatif	4
11.	Kemudahan memahami alur cerita melalui penggunaan bahasa	4
12.	Ketepatan bahasa yang digunakan	5
JUMLAH		57
JUMLAH SKOR MAKSIMAL		60
PERSENTASE (%)		95%

Berdasarkan hasil validasi draf II oleh ahli bahasa pada tabel 4.8 sudah diperbaiki pada aspek lugas, dialogis, kesesuaian penggunaan istilah, dan komunikatif. Berdasarkan persentase skor penilaian didapati rata-rata persentase sebesar 95% dengan kategori “Sangat Layak”.

Adapun grafik perbandingan hasil validasi tahap I dan tahap II dapat dilihat pada grafik di bawah ini, dengan kemajuan yang signifikan pada uji kelayakan tahap II. Uji kelayakan yang telah dilakukan dan diujikan oleh ahli bahasa pada tahap I dan tahap II memiliki selisih sebesar 15%.



Gambar 4.7 Grafik Perbandingan Validasi Ahli Bahasa Tahap I dan II

5. Revisi Desain

Peneliti melakukan revisi terhadap desain produk yang akan dikembangkan berdasarkan komentar dan saran perbaikan dari ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa. Adapun komentar maupun saran untuk perbaikan produk komik strip adalah sebagai berikut:

a. Komentar dan saran dari Ahli Materi

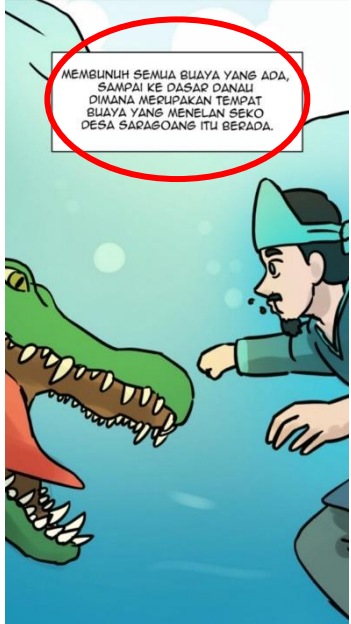
Tabel 4.9 Komentar dan Saran Ahli Materi

Aspek Penilaian	Komentar dan Saran
Kelayakan Isi	1. Kronologi cerita harus runtut 2. Tambahkan prolog untuk menjelaskan latar cerita
Kualitas Penggunaan Bahasa	3. Koreksi kembali kesalahan penulisan yang salah ketik 4. Perbaiki ejaan sesuai dengan EYD (Ejaan Yang Disempurnakan) versi 5
Tampilan	5. Tambahkan tokoh lain pada bagian pengenalan tokoh 6. Beri halaman setiap halaman komik (nomor halaman)

Berdasarkan komentar dan saran perbaikan yang diberikan oleh ahli materi, maka akan dilakukan perbaikan sesuai dengan komentar dan saran

tersebut. Tindak lanjut dari perbaikan menurut komentar dan saran dari ahli materi disajikan dalam tabel 4.10 yang ditandai dengan lingkaran berwarna merah.

Tabel 4.10 Hasil Revisi Ahli Materi

 (a)	 (b)
Masih terdapat kesalahan dalam penulisan kata yang salah ketik	Penulisan kata yang salah ketik telah diperbaiki
 (a)	 (b)
Penulisan ejaan yang tidak sesuai dengan EYD (Ejaan Yang Disempurnakan) versi 5	Penulisan ejaan sudah diganti sesuai dengan EYD (Ejaan Yang Disempurnakan) versi 5

PENGENALAN TOKOH




KETUA ADAT
DESA SARAGOANG

ORANG TUO
ILANG DI LAMEAN

(a)

Pada bagian pengenalan tokoh hanya tokoh utama saja yang ditampilkan

PENGENALAN TOKOH




KETUA ADAT
DESA SARAGOANG

ORANG TUO
ILANG DI LAMEAN






PEMUDA 1

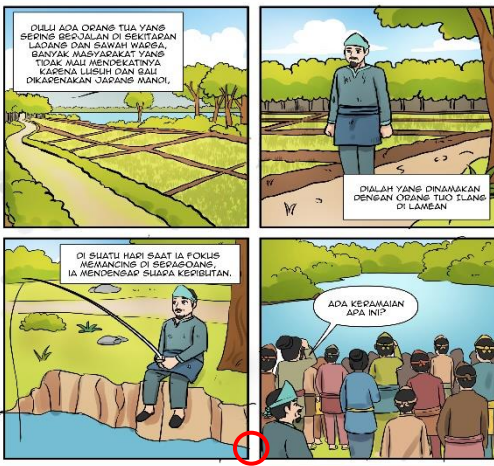
PEMUDA 2

PEMUDA 3

PEMUDA 4

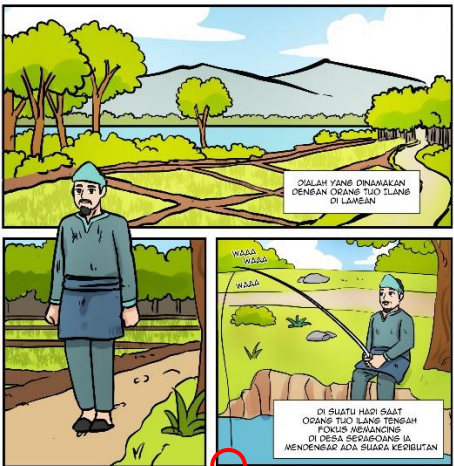
2
(b)

Penambahan tokoh lain pada bagian pengenalan tokoh



(a)

Komik tidak menggunakan nomor halaman



(b)

Komik sudah menggunakan nomor halaman

b) Komentar dan saran dari Ahli Media

Tabel 4.11 Komentar dan Saran Ahli Media

Aspek Penilaian	Komentar dan Saran
Tampilan	1. Gambar kurang hidup 2. Terdapat adegan yang tanpa penjelasan 3. Terdapat adegan yang kurang 4. Belum menggunakan teks <i>sound effect</i>
Kegrafisan	5. Belum <i>full page</i> 6. Variasi kolase yang monoton

Berdasarkan komentar dan saran perbaikan yang diberikan oleh ahli media, maka akan dilakukan perbaikan sesuai dengan komentar dan saran tersebut. Tindak lanjut dari perbaikan menurut komentar dan saran dari ahli media disajikan dalam tabel 4.12 yang ditandai dengan lingkaran berwarna merah.

Tabel 4.12 Hasil Revisi Ahli Media

INI HARUS ORANG TUA ILANG DI LAWEAN YANG MENGAMBIL INI... HEHEE... ORANG TUA ILANG PUN MELONPAT KE DANAU MENBUNUH SEMUA BUAYA YANG ADA. AMPAI KE DASAR DANAU DI TEMPAT BUAYA YANG M ENELAN SEKO DESA SARAGOANG ITU. BANGKAI BUAYA TIBA TIBA BERMUNCULAN SATU PERSATU	BUUCH! BUAKH! bleeh BANGKAI BUAYA TIBA TIBA BERMUNCULAN SATU PERSATU TIDAK LAMA SESUDAH ITU KELUARLAH ORANG TUA ILANG DI LAWEAN DARI DANAU SANGUL MEMBAWA SEKO DESA SARAGOANG
(a) Terdapat adegan yang kurang menunjukkan ciri khas dalam cerita	(b) Adegan sudah diperbaiki agar ciri khas lebih hidup dalam cerita

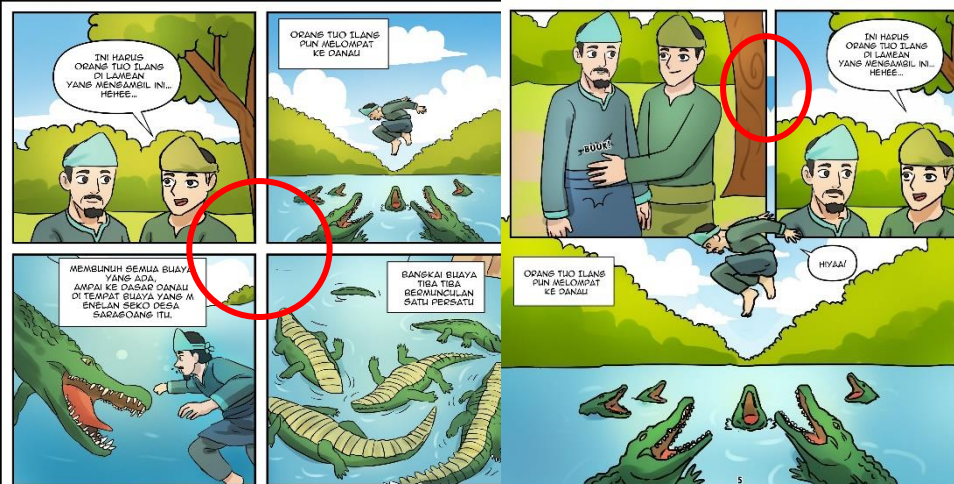


(a)

Grafik gambar yang terlihat monoton dan tidak hidup

(b)

Grafik gambar sudah disesuaikan agar terlihat lebih hidup dan tidak monoton

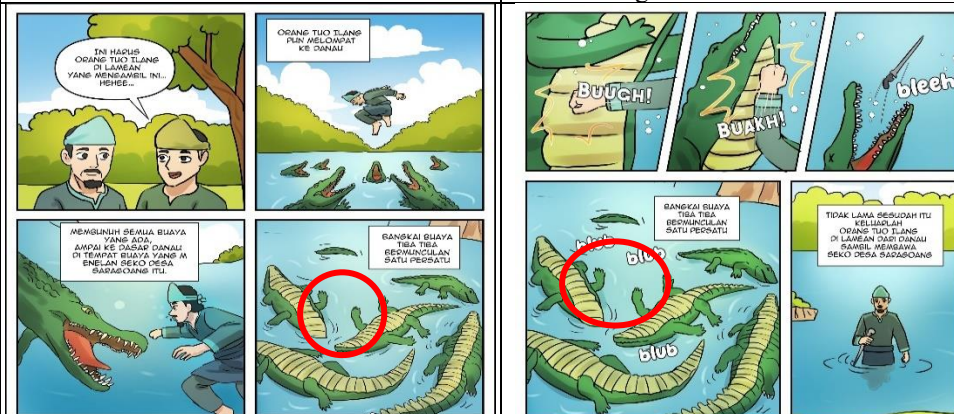


(a)

Variasi kolase komik yang monoton

(b)

Sudah mengganti template kolase komik agar tidak terlihat monoton



(a)

Belum menggunakan teks sound effect

(b)

Sudah menambahkan teks sound effect dalam komik

c) Komentaran dan saran dari Ahli Bahasa

Tabel 4.13 Komentaran dan Saran Ahli Bahasa

Aspek Penilaian	Komentaran dan Saran
Lugas	1. Pada cerita rakyat, prosa boleh tidak baku
Dialogis	2. Penggunaan prolog sebaiknya diganti kosakatanya atau jika tidak di hapus saja bagian prolog tersebut
Kesesuaian Penggunaan Istilah	3. Penggunaan kata sambung yang masih kurang sempurna
Komunikatif	4. Pada bagian judul komik cantumkan judul dengan versi bahasa Indonesia 5. Pada akhir cerita cantumkan kata “selesai” sebagai penanda berakhirnya cerita serta tidak ada lagi kelanjutan

Berdasarkan komentar dan saran perbaikan yang diberikan oleh ahli bahasa, maka akan dilakukan perbaikan sesuai dengan komentar dan saran tersebut. Tindak lanjut dari perbaikan menurut komentar dan saran dari ahli bahasa disajikan dalam tabel 4.14 yang ditandai dengan lingkaran berwarna merah.

Tabel 4.14 Hasil Revisi Ahli Bahasa

(a) Penggunaan kata sambung yang masih kurang sempurna	(b) Penggunaan kata sambung sudah diperbaiki sesuai arahan ahli bahasa



6. Uji Coba Produk

Setelah produk komik melalui tahap validasi dan telah selesai diperbaiki, selanjutnya komik strip digital akan diujicobakan kepada pendidik dan peserta didik yang terdiri dari uji coba penilaian kepada pendidik, yaitu Ibu Rina Suswinta, S.Pd dan uji coba kelompok besar yang dilakukan kepada 33 orang peserta didik kelas XI D SMA Negeri 4 Sungai Penuh. Uji coba ini bertujuan untuk mengetahui persepsi, pendapat dan penilaian dari pendidik dan peserta

didik guna mengetahui aspek kemenarikan dan efektivitas komik strip digital yang dikembangkan.

a. Hasil Respons Penilaian Pendidik

Uji coba ini dilakukan untuk mendapatkan masukan awal mengenai komik strip digital yang dikembangkan sebelum dilakukan uji coba kepada peserta didik. Uji coba ini dilakukan oleh guru Bahasa Indonesia, yakni Ibu Rina Suswinta, S.Pd. Penilaian pendidik meliputi kelayakan isi, kualitas penggunaan bahasa, tampilan dan tampilan menyeluruh. Hasil penilaian pendidik dijabarkan dalam tabel 4.15.

Tabel 4.15 Data Hasil Penilaian Pendidik

No.	Indikator	Skor
Kelayakan Isi		
1.	Isi komik strip digital yang disajikan mudah dipahami	4
2.	Kesesuaian isi komik digital yang disajikan dengan kearifan lokal daerah Kerinci	3
3.	Ketepatan cerita rakyat dengan isi komik strip digital yang dikembangkan	5
4.	Kejelasan isi komik strip digital yang disajikan	4
Kualitas Penggunaan Bahasa		
5.	Bahasa yang digunakan komunikatif	4
6.	Kesesuaian dengan kaidah Bahasa Indonesia	5
7.	Bahasa yang digunakan mudah dipahami dan dimengerti	5
8.	Kejelasan kata-kata yang digunakan dalam komik strip digital	3
Tampilan		
9.	Desain sampul komik strip digital menarik	4
10.	Ilustrasi dijelaskan secara jelas dan menarik	3
11.	Karakter dan latar belakang konsisten	4
12.	Proporsi warna sesuai	5
Tampilan menyeluruh		
13.	Kemenarikan media	5
14.	Kemudahan dalam penggunaan dan pengoperasian komik strip digital	4
JUMLAH		58
JUMLAH SKOR MAKSIMAL		70
PERSENTASE (%)		82,85%

Berdasarkan hasil penilaian dari pendidik didapati rata-rata persentase sebesar 82,85% dengan kategori “Sangat Menarik” hal ini dapat diartikan bahwasanya, produk yang dikembangkan mempunyai kriteria sangat menarik untuk digunakan dan diuji cobakan pada peserta didik.

b. Uji Coba Kelompok Besar

Uji coba kelompok besar yang dilakukan dengan mengambil sampel 33 orang peserta didik dari kelas XI D SMA Negeri 4 Sungai Penuh sebagai penilai dari produk komik strip digital. Penilaian pada uji coba kelompok besar dilakukan dengan cara memberikan angket respons peserta didik yang bertujuan untuk melihat kemenarikan dari media komik strip digital yang dikembangkan berdasarkan pendapat peserta didik secara lebih meluas. Adapun hasil dari angket tersebut disajikan pada tabel 4.16.

Tabel 4.16 Data Hasil Analisis Uji Kelompok Besar

Aspek Penilaian	ΣX Per Aspek	Skor Maksimal	Skor %	Kategori
Kualitas Media	550	660	83,33%	“Sangat Menarik”
Kualitas Isi Komik	556	660	84,24%	“Sangat Menarik”
Ketertarikan	293	330	88,78%	“Sangat Menarik”
Jumlah	1352	1650	256,35%	“Sangat Menarik”
Rata-Rata Persentase			85,45%	“Sangat Menarik”

Berdasarkan data hasil analisis uji coba kelompok besar pada tabel diatas maka dapat diketahui pada aspek kualitas media memperoleh persentase sebesar 83,33% dengan kategori “Sangat Menarik”, pada aspek kualitas isi komik memperoleh persentase sebesar 84,24% dengan kategori “Sangat Menarik”, dan pada aspek ketertarikan memperoleh persentase sebesar 88,78% dengan kategori “Sangat Menarik”. Berdasarkan persentase skor penilaian diperoleh rata-rata persentase sebesar 85,45% dengan kategori “Sangat Menarik”. Uji coba produk

yang diperoleh menunjukkan kategori “Sangat Menarik” jika dilihat pada tabel kategori. Hasil yang didapat ini membuktikan bahwa, komik strip digital yang dikembangkan sangat menarik untuk digunakan.

7. Revisi Produk

Setelah dilakukan uji coba terhadap pendidik dan peserta didik untuk mengetahui kemenarikan komik strip digital, produk dikatakan kemenarikannya sangat tinggi dan sangat layak sehingga tidak dilakukan uji coba ulang. Selanjutnya komik strip digital dapat dimanfaatkan sebagai salah satu media pembelajaran bagi pendidik dan peserta didik di SMA Negeri 4 Sungai Penuh.

4.2 PEMBAHASAN

4.2.1 Hasil Pengembangan Komik Strip Digital

Komik strip digital dihasilkan dengan menggunakan metode pengembangan *Research and Development* (R&D). Pada pengembangan ini, untuk dapat menghasilkan produk komik yang akan dikembangkan maka peneliti menggunakan prosedur penelitian dan pengembangan model Borg dan Gall yang telah dimodifikasi oleh (Sugiyono, 2014) dan hanya dibatasi sampai dengan tujuh langkah penelitian dan pengembangan, yaitu (1) potensi dan masalah, (2) pengumpulan data, (3) desain produk, (4) validasi desain, (5) revisi desain, (6) uji coba produk, dan (7) revisi produk.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara pada tahapan potensi dan masalah diperoleh informasi bahwa kegiatan pembelajaran saat ini masih cenderung menggunakan media konvensional, seperti papan tulis dan buku paket

serta aktivitas pembelajaran yang masih didominasi oleh para guru sehingga peserta didik kurang termotivasi untuk aktif berpartisipasi dalam proses pembelajarannya.

Setelah dilakukan tahapan potensi dan masalah, selanjutnya pengumpulan data yang dikumpulkan berupa rancangan pengembangan produk, observasi, dan wawancara. Rancangan produk diperlukan dalam tahap pengumpulan data untuk memberikan gambaran berupa waktu yang dibutuhkan oleh peneliti dalam menyelesaikan produk sesuai dengan potensi dan masalah yang diperoleh pada tahapan sebelumnya. Pada tahapan ini, peneliti memerlukan proses menerjemahkan bahasa dari cerita rakyat *Orang Tuo Penyelam Seko* yang sebelumnya menggunakan bahasa daerah Kerinci dialek Ambai ke dalam Bahasa Indonesia secara detail dan lengkap.

Langkah selanjutnya adalah desain produk. Pada tahap ini, rancangan produk yang dikembangkan meliputi sampul komik, pengenalan tokoh, isi cerita, sampul penutup. Desain produk dibuat dengan menggunakan *software* Ibis Paint X dan Freepik. Desain produk di buat berdasarkan hasil perumusan ide cerita, *sketching*, *inking*, pewarnaan, dan *lettering*. Produk di desain sesuai dengan karakteristik peserta didik usia sekolah dasar pada abad 21 yang senang berinteraksi dengan media elektronik, lebih menyukai komunikasi melalui gambar, simbol, ikon dari pada teks, serta memiliki rentang perhatian yang singkat (Pujiriyanto, 2019). Produk yang didesain dalam penelitian ini dapat digunakan di berbagai perangkat elektronik baik itu di lingkungan sekolah maupun di luar lingkungan sekolah.

Setelah mendesain produk, langkah selanjutnya adalah melakukan validasi desain untuk menguji kualitas desain produk yang dikembangkan oleh peneliti. Validasi dilakukan oleh ahli dibidangnya, validasi meliputi validasi materi, validasi media, dan validasi bahasa. Tim ahli yang menjadi validator dalam penelitian ini adalah Ibu Arum Gati Ningsih, M.Pd sebagai ahli materi, Bapak Ferdiaz Saudagar, S.Pd., M.Pd sebagai ahli media, dan Bapak Ade Bayu Saputra, M.Pd sebagai ahli bahasa. Setelah desain produk divalidasi oleh ahli, maka diperoleh hasil angket validasi, saran dan komentar dari validator untuk meningkatkan kualitas produk.

Setelah produk divalidasi oleh tim ahli, maka dilakukan perbaikan sesuai dengan komentar dan saran perbaikan dari validator. Komentar dan saran perbaikan bertujuan untuk memperbaiki kelemahan-kelemahan yang dimiliki oleh produk sehingga produk yang dikembangkan akan memiliki kualitas yang baik dan layak untuk digunakan.

Setelah dilakukan perbaikan, produk kemudian dilakukan uji coba untuk melihat kemenarikan dan efektivitas dari produk yang dikembangkan. Uji coba dilakukan bersama Ibu Rina Suswinta, S.Pd, selaku guru mata pelajaran Bahasa Indonesia, selanjutnya dilakukan uji coba kelompok besar yang terdiri dari 33 orang peserta didik kelas XI D SMA Negeri 4 Sungai Penuh. Uji coba ini dilakukan untuk melihat kemenarikan dan efektivitas produk yang dikembangkan.

4.2.2 Hasil Validitas Uji Kelayakan Komik Strip Digital

Komik strip digital dikembangkan dan dinilai berdasarkan angket validasi materi, bahasa, dan media. Angket tersebut diberikan kepada tim ahli yaitu, Ibu Arum Gati Ningsih, M.Pd sebagai ahli materi, Bapak Ferdiaz Saudagar, S.Pd., M.Pd sebagai ahli media, dan Bapak Ade Bayu Saputra, M.Pd sebagai ahli bahasa.

Penilaian dari angket validasi materi dinilai berdasarkan aspek kelayakan isi, kualitas penggunaan bahasa, dan tampilan. Berdasarkan hasil penilaian angket validasi materi yang diberikan kepada ahli materi, diperoleh beberapa komentar dan saran perbaikan yaitu 1) tambahkan tokoh lain pada bagian pengenalan tokoh, 2) kronologi cerita harus runtut, 3) cek kembali kesalahan penulisan yang salah ketik, 4) perbaiki ejaan sesuai EYD (Ejaan Yang Disempurnakan) versi 5, 5) tambahkan prolog untuk menjelaskan latar cerita, 6) beri halaman pada setiap halaman komik (nomor halaman). Berdasarkan hasil validasi materi tahap I maka diperoleh hasil sebesar 75% dengan kategori “Layak”. Selanjutnya, peneliti melakukan perbaikan sesuai dengan komentar dan saran perbaikan dari validator. Setelah itu, peneliti memberikan angket validasi materi tahap II dan memperoleh hasil sebesar 91,66% dengan kategori “Sangat Layak”.

Berdasarkan hasil dari angket validasi materi, komik strip digital yang dihasilkan pada penelitian ini sudah memuat materi yang sesuai dengan cerita rakyat, selain itu komik strip digital sudah menggunakan bahasa yang komunikatif dan mudah dipahami oleh peserta didik, media komik strip digital

juga dirancang semenarik mungkin sehingga dapat membantu peserta didik dalam memahami materi dari cerita rakyat yang disajikan dan melatih peserta didik untuk gemar membaca (Hardiyanti dkk., 2019).

Validasi media oleh ahli media menggunakan angket dengan penilaian dari aspek tampilan dan kegrafisan. Berdasarkan hasil penilaian angket validasi media yang diberikan kepada ahli media, diperoleh beberapa komentar dan saran perbaikan yaitu 1) gambar kurang hidup, 2) belum *full page*, 3) variasi kolase yang monoton, 4) terdapat adegan yang tanpa penjelasan, 5) terdapat adegan yang kurang, 6) belum menggunakan teks *sound effect*. Berdasarkan hasil validasi media tahap I maka diperoleh hasil sebesar 80% dengan kategori “Layak”. Selanjutnya, peneliti melakukan perbaikan sesuai dengan komentar dan saran perbaikan dari validator. Setelah itu, peneliti memberikan angket validasi media tahap II dan memperoleh hasil sebesar 96,66% dengan kategori “Sangat Layak”. Hal tersebut sesuai dengan aspek kevalidan media yang dimodifikasi dari Agiustora dkk (2022). Oleh karena itu, komik strip digital dinyatakan “Sangat Layak” dari aspek media sesuai dengan hasil yang diperoleh dari materi cerita rakyat yang ada. Berdasarkan hasil penilaian yang diberikan oleh ahli media pada angket validasi media sebagian besar butir penilaian diberikan skor 5.

Validasi bahasa oleh ahli bahasa menggunakan angket dengan penilaian dari aspek lugas, dialogis kesesuaian penggunaan istilah bahasa, dan komunikatif. Berdasarkan hasil penilaian angket validasi bahasa yang diberikan kepada ahli bahasa, diperoleh beberapa komentar dan saran perbaikan yaitu 1) penggunaan prolog sebaiknya diganti kosakatanya atau jika tidak dihapus saja bagian prolog,

2) penggunaan kata sambung yang masih kurang sempurna, 3) pada cerita rakyat, prosa boleh tidak baku, 4) pada bagian judul komik cantumkan judul dengan versi bahasa indonesia, 5) pada akhir cerita cantumkan kata “selesai” sebagai penanda berakhirnya cerita serta tidak ada lagi kelanjutan. Berdasarkan hasil validasi bahasa tahap I maka diperoleh hasil sebesar 80% dengan kategori “Layak”. Selanjutnya, peneliti melakukan perbaikan sesuai dengan komentar dan saran perbaikan dari validator. Setelah itu, peneliti memberikan angket validasi bahasa tahap II dan memperoleh hasil sebesar 95% dengan kategori “Sangat Layak”. Kriteria validitas bahasa didasarkan pada aspek kevalidan bahasa yang dimodifikasi dari Winda Annisha Bertiliya (2021). Oleh karena itu, komik strip digital dinyatakan “Sangat Layak” dari aspek kebahasaan sesuai dengan hasil penilaian yang diperoleh. Berdasarkan hasil penilaian yang diberikan oleh ahli media pada angket validasi media sebagian besar butir penilaian diberikan skor 5.

Validasi bahasa oleh ahli bahasa menggunakan angket dengan penilaian dari aspek kebahasaan yang meliputi keseluruhan komik. Komik strip digital sudah menggunakan bahasa yang mudah dipahami, sesuai dengan segmentasi pembaca, struktur kalimat yang ada dalam komik mudah dipahami oleh peserta didik, serta istilah yang digunakan sesuai dengan KBBI.

4.2.3 Hasil Uji Coba Produk Komik Strip Digital

Uji coba komik strip digital dinilai dari angket respons pendidik dan angket respons peserta didik. Angket respons pendidik diberikan kepada guru mata pelajaran Bahasa Indonesia yaitu Ibu Rina Suswinta, S.Pd. Angket respons

peserta didik diberikan kepada 33 orang peserta didik kelas XI D SMA Negeri 4 Sungai Penuh untuk dilakukan uji coba kelompok besar.

Penilaian dari angket respons pendidik dinilai berdasarkan aspek kelayakan isi, kualitas penggunaan bahasa, tampilan, dan tampilan menyeluruh. Berdasarkan hasil penilaian angket respons pendidik yang diberikan kepada guru Bahasa Indonesia, yakni Ibu Rina Suswinta, S.Pd, diperoleh beberapa komentar dan saran perbaikan yaitu 1) komik orang tua penyelam seko ceritanya terlalu singkat, 2) hanya menggunakan satu alur saja, 3) ceritanya menarik untuk dijadikan media pembelajaran di sekolah. Hasil uji kemenarikan dari respons pendidik dikategorikan “Sangat Menarik”. Hal ini dibuktikan dengan rata-rata persentase yang didapatkan sebesar 82,85%.

Berdasarkan hasil penilaian dari angket respons pendidik diperoleh dari aspek kelayakan isi, kualitas penggunaan bahasa, tampilan, dan tampilan menyeluruh dinyatakan bahwa komik strip digital memiliki unsur tata letak, gambar, ilustrasi yang harmonis dan konsisten sehingga menarik dilihat. Komik strip digital sudah menggunakan bahasa yang efektif dan sesuai dengan tingkat segmentasi pembaca, serta bahasa yang dimuat dalam komik strip digital tidak mengandung penafsiran ganda. Penggunaan komik strip digital yang mudah digunakan dapat memfasilitasi pembelajaran.

Penilaian dari angket respons peserta didik yang diberikan kepada 33 orang peserta didik kelas XI D SMA Negeri 4 Sungai Penuh. Berdasarkan hasil uji coba kelompok besar pada tabel diatas maka dapat diketahui pada aspek kualitas media memperoleh jumlah skor persentase sebesar 83,33% dengan kategori

“Sangat Menarik”, pada aspek kualitas isi komik memperoleh persentase sebesar 84,24% dengan kategori “Sangat Menarik”, dan pada aspek ketertarikan memperoleh persentase sebesar 88,78% dengan kategori “Sangat Menarik”. Berdasarkan persentase skor penilaian diperoleh rata-rata persentase sebesar 85,45% dengan kategori “Sangat Menarik”. Uji coba produk yang diperoleh menunjukkan kategori “Sangat Menarik” jika dilihat pada tabel kategori. Hasil yang didapat ini membuktikan bahwa, komik strip digital yang dikembangkan sangat menarik untuk digunakan.

Berdasarkan hasil angket respons peserta didik diperoleh bahwa komik strip digital yang dihasilkan menarik bagi peserta didik, penggunaan komik strip digital dapat digunakan di berbagai perangkat elektronik, tulisan yang digunakan dalam komik strip digital mudah dibaca, bahasa yang digunakan dalam komik juga mudah untuk dipahami oleh peserta didik. Dengan demikian, berdasarkan hasil angket respons peserta didik diperoleh bahwa komik strip digital yang dikembangkan sangat menarik untuk digunakan.