

PEMANFAATAN KOMIK PENDIDIKAN DALAM PENGAJARAN BAHASA INDONESIA

Indra Perdana¹, Nirena Ade Christy²

^{1,2}Universitas Palangka Raya

indraperdana@fkip.upr.ac.id¹; nirenaadechristy@fkip.upr.ac.id²

ABSTRAK

Topik penelitian dalam artikel ini berjudul Pemanfaatan Media Pembelajaran Komik Digital dalam Pengajaran Bahasa Indonesia. Tujuan dari penelitian ini yaitu: (1) untuk menyusun prosedur pembuatan komik pendidikan dalam pengajaran bahasa Indonesia; dan (2) untuk mengetahui kelayakan pemanfaatan media komik pendidikan dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Jenis penelitian ini adalah Reasearch and Devlopment (R&D) dengan metode yang digunakan dalam penelitian ini yakni model Analyze, Design, Develop, Implement, dan Evaluate(ADDIE) atau dalam bahasa Indonesia disebut dengan model analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Secara ringkas, penerapan model ADDIE dalam metode penelitian ini yakni: (1) Tahapan kegiatan analyze (analisis) dilakukan dengan menyusunkonsep untuk mengidentifikasi masalah dan solusi dalam pengejaran bahasa Indonesia; (2) Tahap kegiatan design (desain) dilakukan dengan menuliskan ide media pembelajaran komik pendidikan ke dalam rumusan produk yang jelas yakni deskripsi umum dan khusus produk, diagram alur, dan story board; (3) Tahapan kegiatan develop (pengembangan) yakni membuat produk media pembelajaran komik pendidikan, lembar penilaian, dan meminta pakar untuk memvalidasi produk; (4) Tahapan kegiatan implement (implementasi) dilakukan dengan cara mempersiapkan tempat penggunaan produk, orang yang terlibat, prosedur penggunaan produk, uji coba dan penilaian produk; dan (5) Tahapan kegiatan evaluate (evaluasi) dilakukan untuk menilai kualitas proses dan produk media pembelajaran komik pendidikan. Hasil uji coba produk dalam penelitian ini berupa komik pendidikan yang dapat dimanfaatkan sebagai media pengajaran bahasa Indonesia. Kelayakan media pembelajaran komik pendidikan berdasarkan penilaian dari beberapa validator sebagai berikut (1) uji coba dari ahli media mendapat kriteria layak dengan nilai 80; (2) uji coba dari ahli materi mendapat kriteria layak sebesar dengan nilai 85; dan (3) uji coba dari pendidik/guru dan peserta didik/siswa mata pelajaran bahasa Indonesia mendapat kriteria layak dengan nilai 92,5 untuk penilaian peserta didik dan nilai 90 dari pendidik. Berdasarkan hasil uji coba tersebut dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan komik pendidikan layak memperkaya pedagogik pendidik dalam pengajaran bahasa Indonesia, mengatasi kendala interaksi dalam proses pembelajaran bahasa Indonesia, dan pendistribusian materi bahasa Indonesia dapat lebih efektif dan variatif.

Kata kunci: media pembelajaran, komik pendidikan, pengajaran bahasa Indonesia

ABSTRAK

The research topic of this article is titled "Utilization of Digital Comic Media in Indonesian Language Teaching." The research aims are formulated as follows: (1) to create procedures for developing educational comics for Indonesian language teaching; and (2) to assess the feasibility of using educational comic media in Indonesian language instruction. This research falls under the category of Research and Development (R&D), and the method employed in this study is the Analyze, Design, Develop, Implement, and Evaluate (ADDIE) model. In summary, the application of the ADDIE model in this research method involves: (1) The "Analyze" phase, which entails formulating a concept to identify issues and solutions within Indonesian language education; (2) The "Design" phase, involving the formulation of ideas for educational comic media into clear product descriptions, including general and specific product descriptions, flowcharts, and storyboards; (3) The "Develop" phase, which includes creating educational comic media products, assessment sheets, and seeking expert validation of the product; (4) The "Implement" phase, carried out by preparing the product's usage environment, involving relevant personnel, outlining product usage procedures, conducting tests, and assessing the product; and (5) The "Evaluate" phase, aimed at evaluating the quality of the process and the educational comic media product. The outcome of product testing in this research is in the form of educational comics that can be utilized as instructional media for Indonesian language teaching. The feasibility of the educational comic media is assessed based on evaluations from various validators: (1) Test results from media experts received an acceptable score of 80; (2) Test results from subject matter experts obtained an acceptable score of 85; and (3) Test results from educators/teachers and students studying Indonesian language were rated as acceptable, with a score of 92.5 for student assessment and a score of 90 from educators. Based on the outcomes of these tests, it can be concluded that the utilization of educational comics is viable for enriching pedagogical practices in Indonesian language teaching, overcoming interaction challenges in the process of Indonesian language education, and enhancing the effectiveness and variety of Indonesian language material distribution.

Keywords: instructional media, educational comics, Indonesian language teaching

PENDAHULUAN

Pendidikan di Indonesia beradaptasi dengan perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK), mendorong pendidik untuk mengoptimalkan pembelajaran. Era revolusi industri 4.0 menekankan pentingnya media pembelajaran berkualitas, didukung oleh teknologi digital dan internet (Gunawan & Ritogona, 2019; Firmadani, 2020). Dalam pembelajaran bahasa Indonesia, teknologi digital merangsang motivasi belajar melalui beragam media seperti bahan cetak, proyeksi, audio visual, dan multimedia (Rosidi, Safruddin, & Tahir, 2022). Meski berfungsi sebagai alat bantu, media pembelajaran, termasuk komik, memicu motivasi dan pemahaman peserta didik (Kristanto, 2016). Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran komik menjadi alternatif menarik dalam pendidikan.

Beberapa penelitian dilakukan untuk mengetahui keberhasilan pembelajaran bahasa Indonesia melalui penggunaan media pembelajaran komik. *Pertama*, komik digital sebagai media pembelajaran bahasa mampu mendorong minat dan kreatifitas peserta didik dalam memahami pembelajaran (Payanti, 2022). Dalam penelitian tersebut, komik digital digunakan dalam pembelajaran teks Anekdote yang mengangkat isu sosial dan politik. Penggunaan komik digital menyederhanakan pemahaman siswa terhadap teks tersebut dan merangsang kemampuan berpikir, serta menjadi solusi atas kurangnya minat peserta didik dalam pembelajaran bahasa Indonesia. *Kedua*, media pembelajaran komik strip digunakan sebagai media pendidikan literasi kesehatan dalam pembelajaran bahasa Indonesia pada masa Covid-19 (Pramesti, Sunendar, & Damayanti, 2020). Pada masa pandemi Covid-19, aktivitas pembelajaran pembuatan komik strip untuk memberikan nilai edukasi kepada siswa dalam menerapkan pola hidup sehat selama masa pandemi. *Ketiga*, media pembelajaran komik digunakan untuk mengembangkan kompetensi berbahasa pada pelajaran bahasa Indonesia yang diterapkan untuk peserta didik di jejang pendidikan dasar kelas 3 (Pandanwangi, Kristin, & Anugraheni, 2019).

Pembelajaran bahasa Indonesia bertujuan mengembangkan keterampilan berbahasa peserta didik meliputi membaca, berbicara, menulis, dan menyimak (Pamuji & Setyami, 2021). Penguasaan ini mencakup semua tingkat pendidikan dan terkait dengan teori belajar bahasa untuk meningkatkan mutu pengajaran dan komunikasi antarbudaya (Yarni & Kaban, 2015). Media pembelajaran, seperti komik pendidikan, dapat membantu mengatasi faktor-faktor yang memengaruhi hasil belajar bahasa Indonesia. Artikel ini akan mengeksplorasi pemanfaatan komik pendidikan dalam pengajaran bahasa Indonesia dengan fokus pada konsep, elemen, dan prosedur pembuatan. Penggunaan media pembelajaran komik pendidikan memiliki peran penting dalam mencapai tujuan pembelajaran bahasa Indonesia.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah *Research and Development* (R&D) dengan metode yang digunakan dalam penelitian ini yakni model *Analyze, Design, Develop, Implement, dan Evaluate* (ADDIE) (Cahyadi, 2019). Penerapan ADDIE dalam penelitian ini: (1) Analisis, identifikasi masalah dan solusi dalam pengajaran Bahasa Indonesia; (2) Desain, ide media komik pendidikan termasuk deskripsi produk, alur, dan storyboard; (3) Pengembangan, membuat produk komik pendidikan, penilaian, validasi pakar; (4) Implementasi, persiapan penggunaan, prosedur, uji coba, penilaian; dan (5) Evaluasi, menilai kualitas proses dan produk komik pendidikan.

Validasi layak atau tidaknya penggunaan media pembelajaran komik pendidikan dari angket ahli media (1 orang), ahli materi (1 orang), dan pendidik/guru (1 orang) dan peserta didik/siswa (10 orang) kemudian dianalisis menggunakan analisis skala *Likert* (Sugiyono, 2013).

Tabel 1. Penilaian Validasi Skala *Likert*

Nilai	Keterangan
81-100	Sangat baik
61-80	Baik
41-60	Cukup
21-40	Kurang
1-20	Sangat kurang

Perhitungan validasi materi, media, dan guru serta siswa menggunakan rumus berikut:

$$P = \frac{\sum R}{N} \times 100$$

Keterangan:

P= nilai akhir

$\sum R$ = Jumlah hasil penilaian

N= jumlah skor minimal

Hasil nilai yang diperoleh dapat dilihat kualitasnya dengan kriteria berikut:

Tabel 2. Validasi Materi, Media, Pendidik dan Peserta Didik

Nilai	Keterangan
$75 \leq P \leq 100$	Valid tanpa revisi
$50 \leq P \leq 75$	Valid dengan sedikit revisi
$25 \leq P \leq 50$	Valid dengan banyak revisi
$P < 25$	Tidak valid

Berdasarkan data pada media komik pendidikan akan ditentukan tingkat validasinya melalui perhitungan di atas. Segala unsur validasi dari tim ahli, guru dan siswa dapat dilihat nilai kepraktisannya berdasarkan presentasi pada tabel berikut.

Tabel 3. Interpretasi Skor pada Model Ratingscle

Presentase	Interprestasi
0%-25%	Tidak baik
26%-50%	Cukup baik
51%-75%	Baik
76%-100%	Sangat baik

Pada penelitian ini produk yang akan dikembangkan yaitu komik pendidikan untuk materi teks cerita rakyat kelas X SMA Swasta Golden Christian School. Penelitian ini menggunakan instrumen mulai dari proses pengembangan hingga proses analisis yaitu angket validasi ahli dan juga angket uji coba lapangan. Angket validasi ahli berisikan pertanyaan untuk mendapatkan validator. Lembar validasi digunakan untuk mengukur validitas materi dan media pada media pembelajaran komik pendidikan. Lembar angket guru digunakan untuk mengetahui kualitas dari keefektifan dan kepraktisan penggunaan media komik pendidikan. Angket uji coba lapangan digunakan untuk mengukur ketertarikan media yang di kembangkan dengan uji coba angket diberikan kepada siswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dalam penelitian ini diperoleh berdasarkan tahapan penerapan Model ADDIE pembuatan Media Pembelajaran Komik Pendidikan dalam pengajaran bahasa Indonesia. Berikut ini paparan dari hasil dan pembahasan dalam penelitian ini.

Tahapan Kegiatan *Analyze* (Analisis)

Analisis terhadap kebutuhan pembelajaran berupa analisis kurikulum pembelajaran. Kurikulum pembelajaran diidentifikasi masalah meliputi kompetensi dasar dan penyusunan indikator yang dapat dijadikan sebagai acuan pendidik dalam membuat komik pendidikan yang sesuai dengan kurikulum dan karakteristik peserta didik. Kurikulum yang digunakan di SMA Swasta Golden Christian School adalah kurikulum 2013. Peserta didik kelas X SMAS Swasta Golden Christian School usia ± 16 tahun memerlukan media pembelajaran untuk mendukung belajar, terutama dalam pembelajaran Bahasa Indonesia materi cerita rakyat. Analisis kebutuhan media mencakup isi, aksesibilitas, dan kemampuan pengoperasian oleh pendidik. Analisis menunjukkan bahwa peserta didik saat ini terbatas pada narasi teks dalam buku cerita rakyat. Mereka kesulitan merangkum cerita dan mengolah ulangnya. Dengan komik pendidikan, peserta didik bisa lebih menarik dan efektif mengembangkan keterampilan menyusun kembali cerita rakyat dalam bentuk visual yang sesuai dengan kebutuhan mereka.

Tahap Kegiatan *Design* (Desain)

Dalam tahap desain, ide media pembelajaran komik pendidikan dituliskan dalam deskripsi produk yang jelas, termasuk diagram alur dan storyboard. Tahap desain dimulai dengan menyusun silabus dan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), lalu dilanjutkan dengan pembuatan storyboard dan perancangan tampilan. Rancangan dialog berisi alur cerita dari awal hingga akhir, sedangkan tampilan mencakup warna, latar belakang, jenis dan ukuran huruf. Komik pendidikan ini menggunakan warna-warna tegas seperti merah, biru, kuning, hijau, putih, hitam, dan coklat, serta huruf jenis *Arial Bold* dengan ukuran 80 untuk menu dan 30 untuk keterangan. Bahasa yang digunakan dalam komik ini mudah dipahami oleh peserta didik.

Tabel 4. Skenario Desain Komik Pendidikan

Nama Sekolah	: SMA Swasta Golden Christian School			
Mata Pelajaran	: Bahasa Indonesia			
Kelas	: X			
Kompetensi Dasar	: 4.7 Menceritakan kembali isi cerita rakyat (hikayat) yang didengar dan dibaca			
Indikator	: 4.7.1 Membuat kerangka cerita rakyat yang didengar dan dibaca. 4.7.2 Menyusun kembali isi cerita hikayat yang didengar dan dibaca.			
Tujuan Pembelajaran	: 1. Siswa mampu membuat kerangka cerita rakyat yang didengar dan dibaca. 2. Siswa mampu menyusun kembali isi cerita hikayat yang didengar dan dibaca.			
Judul Cerita Rakyat	: Legenda Pulau Nusa			
Nama Tokoh	: 1. Nusa 2. Istri Nusa 3. Adik ipar Nusa 4. Warga-warga			
Sinopsis	: Cerita Legenda Pulau Nusa dari Kalimantan Tengah menceritakan Nusa, bersama keluarganya, adalah masyarakat Dayak yang tinggal di tepi sungai Kahayan. Mereka hidup dengan bercocok tanam di hutan setempat. Saat kemarau melanda dan tanaman tak tumbuh, Nusa berkelana mencari makan. Di hutan lain, Nusa menemukan dan memakan telur besar. Tubuhnya berubah jadi naga. Desa dihantam hujan badai, warga takut dan membuang Nusa ke sungai Kahayan. Nusa tinggal di sana, memakan ikan. Ikan takut, warga buat rencana tipu-tipu dan Nusa terluka parah. Ikan menyerang dan Nusa mati, dan pulau ini pun disebut Pulau Nusa.			
Panel	Alur Cerita	Tokoh	Aset Visual	Narasi
1	Pengenalan tokoh	Nusa, istri Nusa, dan Adik ipar Nusa	Dialog: - Aset Visual: 3 tokoh sedang berada di pekarangan rumah Tipe Angle: <i>slanted</i>	Alkisah dahulu kala ada seprang bernama Nusa yang tinggal di sebuah desa di tepi sungai Kahayan.
2	Nusa dan adik iparnya berkebun	Nusa	Dialog: - Aset Visual: 1 tokoh sedang membersihkan rumput dan memanen jagung Tipe Angle: <i>slanted</i>	Nusa dan adik iparnya bercocok tanam di sebuah ladang kecil dekat rumahnya. Mereka bekerja keras hingga hasil panennya melimpah.
3	Terjadi bencana kekeringan dan Nusa mencari sumber makanan lain untuk keluarganya.	Nusa dan adik iparnya	Dialog: - Aset Visual: 4 ekor binatang hutan sedang minum air sungai yang hampir kering. 2 tokoh yang sedang melewati sungai dengan perahu Tipe Angle: <i>Slanted, High angle</i>	Namun, suatu hari desa tempat tinggal Nusa dan keluarganya dilanda kekeringan. Akhirnya Nusa dan adik iparnya pergi berburu di sungai Ruhan. Sebuah sungai kecil di aliran sungai Kahayan.
4	Nusa dan adik iparnya berburu hingga sore dan saat itu mereka menemukan telur yang sangat besar.	Nusa dan adik ipar Nusa	Dialog: - Aset Visual: 2 tokoh yang sedang menebang pohon, dan satu tokoh menemukan telur raksasa. Tipe Angle: <i>Slanted, High angle</i>	Karena hari semakin sore. Akhirnya mereka membagi tugas. Adik ipar Nusa menebang pohon untuk dijadikan kayu bakar. Sementara Nusa masuk ke hutan untuk berburu. Dalam hutan Nusa menemukan sebuah telur yang sangat besar kemudian dibawanya telur raksasa itu pulang ke rumah.

5	Istri Nusa khawatir dengan keberadaan telur raksasa di rumahnya dan menyarankan Nusa untuk mengembalikannya	Nusa, istri Nusa, dan Adik ipar Nusa	<p>Dialog: Istri: Kanda, sebagainya kita kembalikan saja telur ini. Aku tidak mau memakan telur yang tidak jelas asal usulnya. Nusa: Tidak! Aku akan tetap memasak dan memakan telur ini sendirian.</p> <p>Aset Visual: 2 tokoh berdialog, telur raksasa</p> <p>Tipe Angle: <i>slanted</i></p>	Istri Nusa sempat khawatir karena telur yang dibawa Nusa sangat besar. Apalagi telur itu tidak diketahui berasal dari hewan apa. Menurutnya, mereka sebaiknya tidak memakan telur itu.
6	Nusa merebus dan memakan telur raksasa	Nusa	<p>Dialog: -</p> <p>Aset Visual: Telur raksasa di rebus, nusa makan.</p> <p>Tipe Angle: <i>slanted</i></p>	Tapi Nusa tetap ingin memakan telur raksasa itu. Nusa pun merebus telur itu dan memakanya sampai habis.
7	Dampak memakan telur raksasa	Nusa	<p>Dialog: Nusa: Aaahh... Tidaaaakk!</p> <p>Aset Visual: Nusa berdialog</p> <p>Tipe Angle: <i>Aye level</i></p>	Namun suatu hal terjadi tubuh Nusa dipenuhi bercak merah yang terasa sakit dan gatal, saat digaruk, bercak itu berubah menjadi sisik.
8	Tubuh Nusa bersisik dan ia diasingkan	Nusa, istri Nusa, dan beberapa warga	<p>Dialog: -</p> <p>Aset Visual: Nusa, istri Nusa, dan warga bertemu</p> <p>Tipe Angle: <i>Aye level, High angle</i></p>	Dengan bantuan warga sekitar adik ipar Nusa membawa Nusa ke sungai Kahayan yang sedang mengering. Tubuh Nusa membesar dan terasa panas. Ia meminta dimasukan ke dalam sungai.
9	Nusa diletakkan di sungai yang hampir mengering kemudian berubah menjadi naga.	Nusa, istri Nusa, dan adik ipar Nusa, dan warga	<p>Dialog: Nusa: Dinda bawalah adik ipar ketempat yang tinggi karena air akan pasang.</p> <p>Aset Visual: Nusa, istri Nusa, dan warga bertemu</p> <p>Tipe Angle: <i>Aye level, High angle</i></p>	Di dalam air tubuh Nusa berubah menjadi naga yang besar. Nusa kemudian berpesan pada istrinya untuk mengajak adiknya dan warga desa untuk mengungsi karena malam itu akan turun hujan badai.
10	Nusa yang berubah menjadi naga besar kemudian mendiami sungai Kahayan.	Nusa	<p>Dialog: -</p> <p>Aset Visual: Nusa</p> <p>Tipe Angle: <i>Aye level, High angle</i></p>	Begitu lebatnya hujan badai di malam harinya. Sampai tubuh Nusa yang sudah menjadi naga besar terbawa arus sungai. Hingga akhirnya terdampar dekat muara sungai.
11	Naga Nusa hidup di muara sungai dan memakan ikan-ikan yang ada di sana.	Naga Nusa dan ikan	<p>Dialog: -</p> <p>Aset Visual: Naga Nusa yang siap memangsa ikan-ikan</p> <p>Tipe Angle: <i>Aye level</i></p>	Kedatangan Nusa membuat ikan-ikan di muara menjadi cemas karena mereka menjadi mangsa.
12	Naga Nusa ditantang untuk bertarung dengan Naga lain. Namun Nusa tidak sadar kalau itu tipuan para ikan.	Naga Nusa dan ikan	<p>Dialog: Naga Nusa: Baiklah, aku akan menunggu di sini. Ikan: Wahai naga Nusa di sana ada musuh naga lain yang ingin bertarung denganmu.</p> <p>Aset Visual: Nusa, istri Nusa, dan warga bertemu</p> <p>Tipe Angle: <i>Aye level</i></p>	Para ikan pun menjalankan rencana untuk mengusir Nusa. Salah seekor ikan saluang memberi tahu Nusa bahwa ada naga lain yang menantangnya. Padahal itu hanya akal-akalan para ikan.

13	Naga Nusa lengah saat menunggu naga yang akan bertarung dengannya.	Naga Nusa dan ikan	Dialog: Ikan: Semua ikan, serang sekaraaaang! Aset Visual: Naga Nusa yang menunggu naga dan ikan yang akan menyerang Nusa. Tipe Angle: <i>Aye level</i>	Karena naga yang ditunggu Nusa tidak kunjung tiba ia tertidur. Ikan saluang yang sudah mengamati dari jauh pun menghampirinya dan membangunkan Nusa. Ia mengatakan bahwa musuhnya sudah datang.
14	Ekor naga Nusa putus	Naga Nusa	Dialog: - Aset Visual: Naga Nusa panik dan mengigit ekornya Tipe Angle: <i>High angle, Low Angle</i>	Nusa pun panik dan langsung mencari dimana musuhnya. Saat melihat ekor, ia langsung mengigitnya tapi ternyata Nusa mengigit ekornya sendiri sampai putus.
15	Naga Nusa tertipu dan serang oleh ikan-ikan	Naga Nusa dan ikan-ikan	Dialog: - Aset Visual: Naga Nusa berusaha menyelamatkan dirinya dari serangan ikan. Tipe Angle: <i>Bird Eye View</i>	Melihat hal itu, ikan saluang segera memberi tahu ribuan ikan sungai untuk menyerang bagian ekor naga Nusa yang terluka di tubuhnya. Naga Nusa pun berusaha kabur dari kejaran ribuan ikan itu hingga kelelahan dan akhirnya ia mati.
16	Tubuh naga Nusa di makan ikan hingga tersisa kerangka tulang. Dalam waktu yang cukup lama kerangka tulang itu dihinggapi lumut sampai menjadi sebuah pulau.	Kerangka naga Nusa	Dialog: - Aset Visual: Naga Nusa yang tersisa seperti tulang kemudian berubah menjadi sebuah pulau hijau Tipe Angle: <i>Bird Eye View</i>	Para ikan memakan naga itu sampai tinggal kerangkanya. Kerangka naga Nusa lama kelamaan ditumbuhi semak belukar dan menjadi sebuah pulau
17	Terbuntulah pulau Nusa	Naga Nusa yang berubah menjadi pulau	Dialog: - Aset Visual: Naga Nusa berubah menjadi pulau yang ditumbuhi oleh pepohonan hijau Tipe Angle: <i>Bird Eye View</i>	Pulau itu dikenal dengan nama Pulau Nusa.

Tahapan Kegiatan Develop (Pengembangan)

Pada tahap pengembangan, dibuat media pembelajaran komik pendidikan dengan aplikasi ibisPaint X dan Comica. Langkah pertama adalah membuat gambar karakter dan lokasi menggunakan ibisPaint X. Gambar tersebut dikombinasikan dengan gambar alur cerita. Semua gambar disimpan dalam format jpg. Kemudian, hasil gambar digabungkan menggunakan Comica dengan memilih panel yang sesuai. Di Comica, gambar karakter dimasukkan, dan teks dimasukkan melalui balon kata. Hasil akhir disimpan dalam format pdf sebagai tampilan komik pendidikan.

Tabel 5. Validasi Materi

No	Indikator Validasi Materi	Nilai
1	Materi materi dengan tuntutan kurikulum.	10
2	Materi standar kompetensi, indikator penilaian, dan tujuan pembelajaran.	10
3	Materi relevan untuk dimanfaatkan dalam bentuk media pembelajaran komik pendidikan.	10
4	Materi diberikan sesuai dengan kebenaran keilmuan.	8
5	Materi diberikan sesuai dengan kebenaran cerita rakyat daerah Kalimantan Tengah.	7
6	Materi mendukung peserta didik untuk berpikir kritis	9
7	Materi mendukung siswa untuk lebih imajinatif	8
8	Materi mampu menuntun peserta didik untuk mandiri dalam menyelesaikan evaluasi	7
9	Materi dikemas menggunakan bahasa sopan dan mudah dipahami peserta didik.	8
10	Materi yang disajikan tidak memiliki ambiguitas	8
Jumlah		85

Hasil validasi oleh ahli materi menunjukkan skor akhir 85, menandakan materi pada media komik pendidikan valid tanpa revisi dan sangat layak. Oleh karena itu, materi ini sesuai untuk pembelajaran bahasa Indonesia.

Validasi media melibatkan Dr. Indra Perdana, M.Pd., dosen Prodi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia. Hasil validasi dapat dilihat dalam tabel berikut.

Tabel 6. Validasi Media

No	Indikator Validasi Media	Nilai
1	Desain media sesuai dengan judul cerita rakyat	9
2	Pemilihan karakter tokoh sesuai dengan cerita rakyat	9
3	Penyajian warna sesuai dengan cerita rakyat	9
4	Pemilihan huruf yang disajikan	7
5	Konsistensi proposi <i>layout</i>	7
6	Tampilan media menarik untuk dilihat	8
7	Kesesuaian penggunaan media dengan materi	8
8	Penyajian media membantu meningkatkan kreatifitas peserta didik	7
9	Penyajian media meningkatkan minat peserta didik untuk belajar	8
10	Penyajian media menambah wawasan peseta didik	8
Jumlah		80

Hasil validasi menunjukkan bahwa materi media komik pendidikan memiliki kevalidan dengan skor 80, menandakan kelayakan untuk digunakan dalam pembelajaran. Ini diinterpretasikan sebagai sangat layak. Dengan validasi oleh para ahli, materi dan media ini sangat cocok untuk implementasi di sekolah.

Tahapan Kegiatan *Implement* (Implementasi)

Tahap implementasi melibatkan persiapan tempat, orang, prosedur, uji coba, dan penilaian produk media komik pendidikan. Implementasi dilakukan di SMA Swasta Golden Christian School Palangka Raya, melibatkan 10 peserta didik kelas X dan guru bahasa Indonesia. Peralatan yang digunakan termasuk laptop dan LCD Proyektor untuk menampilkan komik pendidikan. Peserta didik belajar berpasangan, melalui aprsepsi, paparan materi, hingga evaluasi. Setelah uji coba, peserta didik menilai media dan materi menggunakan angket.

Tabel 7. Angket Penilaian Peserta Didik

No	Pernyataan	Nilai dari responden (10 orang)										Total	Rata-rata nilai
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		
1	Komik pendidikan membantu saya menceritakan kembali cerita rakyat	20	20	20	20	15	20	20	20	15	20	190	19
2	Cerita rakyat menjadi lebih menarik menggunakan komik pendidikan	20	20	20	20	20	20	15	20	20	20	195	19,5
3	Media komik digital sesuai dengan materi cerita rakyat	20	20	20	20	15	20	20	20	15	20	190	19
4	Saya senang mengerjakan evaluasi dari pembelajaran cerita rakyat	20	15	20	20	15	15	15	20	15	15	150	15
5	Saya senang menggunakan komik digital karena dapat mengembangkan teks cerita rakyat	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	200	20
Jumlah											925	92,5	

Hasil perhitungan tersebut diperoleh nilai sebesar 92,5. dengan interpretasi sangat baik. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran komik pendidikan dalam bahasa pembelajaran bahasa Indonesia materi menulis tesk cerita rakyat dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar peserta didik.

Selain itu, pada tahap uji coba media pembelajaran komik pendidikan dalam pembelajaran bahasa Indonesia dilakukan pada guru pengampu mata pelajaran yakni Frenky Siswantu, S.Pd. selaku guru bahasa Indonesia di SMA Swasta Golden Christian School Palangka Raya. Berikut ini hasil dari angket pendidik atau guru.

Tabel 8. Angket Penilaian Pendidik/Guru

No	Pertanyaan	Total
1	Materi cerita rakyat sesuai dengan kompetensi dasar dan tujuan pembelajarana	20
2	Komik pendidikan meningkatkan kreativitas dan pengetahuan peserta didik	20
3	Cerita rakyat sesuai dengan cerita rakyat di Kalimantan Tengah	15
4	Penyajian komik telah runtut	15
5	Komik pendidikan mudah untuk digunakan sebagai media pembelajaran	20
Jumlah nilai		90

Hasil perhitungan tersebut menunjukkan penilaian pendidik terhadap penggunaan media pembelajaran komik pendidikan ada pada kategori sangat layak dengan presentase 90%. Berdasarkan penelitian di tahap implementasi diperoleh kesimpulan bahwa dari segi uji validitas materi dan media oleh para ahli serta penilaian media dan materi dari pendidik dan peserta didik maka, komik pendidikan dalam pembelajaran bahasa Indonesia pada materi cerita rakyat sangat layak digunakan.

Tahapan Kegiatan *Evaluate* (Evaluasi)

Tahap kegiatan evaluasi dilakukan untuk menilai kualitas proses dan produk media pembelajaran komik pendidikan. Berikut ini hasil perbandingan antara kompetensi peserta didik sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran komik pendidikan untuk materi cerita rakyat.

Tabel 9. Hasil Observasi Belajar Peserta Didik Sebelum Menggunakan Media Pembelajaran Komik Pendidikan

Kompetensi Dasar	Indikator	Nilai dari responden (10 orang)										Total Nilai	Rata Nilai
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		
4.7 Menceritakan kembali isi cerita rakyat (hikayat) yang didengar dan dibaca	4.7.1 Membuat kerangka cerita rakyat yang didengar dan dibaca.	60	65	80	70	70	55	60	75	75	75	685	68,5
	4.7.2 Menyusun kembali isi cerita hikayat yang didengar dan dibaca.	60	60	70	70	70	50	60	60	50	50	600	60

Hasil observasi sebelum menggunakan media pembelajaran komik pendidikan menunjukkan nilai rata-rata 68,5 (indikator pertama) dan 60 (indikator kedua), di bawah standar ketuntasan minimal 75. Dari 10 peserta didik, hanya sebagian kecil yang mencapai kriteria ketuntasan minimal dalam materi cerita rakyat. Uji coba media pembelajaran komik pendidikan dalam pelajaran Bahasa Indonesia dilakukan dengan menceritakan kembali isi cerita rakyat.

Tabel 10. Hasil Observasi Belajar Peserta Didik Sesudah Menggunakan Media Pembelajaran Komik Pendidikan

Kompetensi Dasar	Indikator	Nilai dari responden (10 orang)										Total Nilai	Rata Nilai
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		
4.7 Menceritakan kembali isi cerita rakyat (hikayat) yang didengar dan dibaca	4.7.1 Membuat kerangka cerita rakyat yang didengar dan dibaca.	85	80	90	85	85	80	80	85	85	85	840	84
	4.7.2 Menyusun kembali isi cerita hikayat yang didengar dan dibaca.	90	90	90	90	90	80	90	80	85	85	870	87

Hasil observasi belajar peserta didik Tabel 11 menunjukkan peningkatan dalam hasil belajar mereka. Indikator pertama mencapai nilai rata-rata 84, sedangkan indikator kedua mencapai rata-rata 87, menunjukkan efektivitas media pembelajaran komik dalam mendalami pengetahuan Bahasa Indonesia, terutama dalam menulis cerita rakyat. Evaluasi dari ahli materi menghasilkan indikator dan tujuan pembelajaran komik pendidikan menjadi lebih terperinci untuk materi menulis cerita rakyat. Evaluasi dari ahli media menyarankan peningkatan dialog dalam komik untuk membuat cerita lebih menarik dan bervariasi. Uji coba dengan pendidik dan peserta didik menunjukkan peserta didik mampu menulis ulang cerita rakyat dengan bahasa sendiri setelah membaca komik pendidikan. Peserta didik menjadi lebih kreatif dan termotivasi untuk menulis ulang cerita rakyat melalui komik. Serta, saran dari guru adalah menghubungkan komik pendidikan dengan materi Bahasa Indonesia lainnya untuk mencapai tujuan keterampilan berbahasa dengan lebih baik.

KESIMPULAN DAN SARAN

Penelitian ini mengeksplorasi pemanfaatan media pembelajaran komik dalam pengajaran Bahasa Indonesia dengan fokus pada menceritakan kembali cerita rakyat. Langkah-langkah penelitian ini meliputi: analisis, mengidentifikasi masalah dan solusi dalam pengajaran Bahasa Indonesia; desain, merancang konsep media pembelajaran komik dengan deskripsi produk, diagram alur, dan story board; pengembangan, membuat produk media pembelajaran komik, lembar penilaian, dan memvalidasi oleh pakar; implementasi, mempersiapkan penggunaan produk, melibatkan pihak terkait, uji coba, dan evaluasi; dan evaluasi, menilai kualitas proses dan produk media pembelajaran komik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pemanfaatan komik pendidikan dalam pengajaran Bahasa Indonesia mendapat validasi dari ahli materi sebesar 85, dan validasi media dari ahli sebesar 80, menunjukkan validitas dan kelayakan untuk digunakan dalam pengajaran Bahasa Indonesia. Hasil uji coba angket pada peserta didik menunjukkan skor 92,5, menunjukkan kelayakan yang sangat baik. Sedangkan penilaian angket dari pendidik atau guru mendapat skor 90, juga menunjukkan kualitas yang sangat baik.

Saran dalam penelitian ini yakni perlunya integrasikan komik pendidikan dalam kurikulum Bahasa Indonesia untuk meningkatkan minat dan pemahaman siswa. Libatkan ahli dalam pengembangan, validasi, dan penilaian komik. Hasil positif uji coba menunjukkan potensi terus gunakan media ini dalam pembelajaran untuk hasil lebih baik dan pengalaman belajar yang menarik.

REFERENSI

- Gunawan, & Ritogona, A. A. 2019. *Media Pembelajaran Berbasis Industri 4.0*. Depok: Rajawali Press.
- Kristanto, A. 2016. *Media Pembelajaran*. Surabaya: Bintang Surabaya.
- Kustianingsari, N., & Dewi, U. 2015. Pengembangan Media Komik Digital pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Tema Lingkungan Sahabat Kita Materi Teks Cerita Manusia dan Lingkungan Untuk Siswa Kelas V SDN Putat Jaya III/379 Surabaya. *Jurnal Mahasiswa Teknologi Pendidikan*, 1-9.
- Pamuji, S. S., & Setyami, I. 2021. *Keterampilan Berbahasa*. Yogyakarta: Gupedia.

- Pandanwangi, N. A., Kristin, F., & Anugraheni, I. 2019. Pengembangan Media Komik untuk Meningkatkan Kompetensi Berbahasa Pada Siswa Kelas 3 SD. *Cakrawala Pendas*, 124-132.
- Payanti, D. A. (2022). Peran Komik Digital sebagai Media Pembelajaran Bahasa yang Inovatif. *Seminar Nasional Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, pp. 464-475.
- Pramesti, U. D., Sunendar, D., & Damayanti, V. 2020. Komik Strip sebagai Media Pendidikan Literasi Kesehatan dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia pada Masa Pandemi COVID-19. *Bahterasia: Jurnal Ilmiah Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 45-54.
- Rosidi, M. F., Safruddin, & Tahir, M. 2022. Pengembangan Media Pembelajaran Kereta Kata pada Kemampuan Membaca Siswa Kelas 1 SDN Merang Baru 2021/2022. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 208-215.
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Penerbit Alfabeta.
- Yarni, G., & Kaban, S. 2015. *Pembelajaran Bahasa Indonesia di Kelas Tinggi Sekolah Dasar*. Jakarta: Lembaga Pengembangan Pendidikan Universitas Negeri Jakarta.

RIWAYAT HIDUP

Nama Lengkap	Institusi	Pendidikan	Minat Penelitian
Dr. Indra Perdana, S.Pd., M.pd.	Universitas Palangka Raya	S3 Pendidikan Bahasa	Pembelajaran Bahasa, Penggunaan ICT dalam pembelajaran Bahasa
Nirena Ade Christy, M.Pd.	Universitas Palangka Raya	S2 Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia	Bahasa dan Sastra Indonesia