

PENGEMBANGAN KOMIK INTERAKTIF PAHLAWAN MADURA UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN LITERASI PADA PEMBELAJARAN TEKS ANEKDOT

Ayyu Subhi Farahiba
Universitas Trunojoyo Madura
Email: ayyu.farahiba@trunojoyo.ac.id

Abstrak

Media pembelajaran membantu guru dalam mengemas pembelajaran di kelas agar lebih interaktif dan menarik dapat dikembangkan dalam bentuk komik. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan komik interaktif tokoh pahlawan Madura untuk meningkatkan kemampuan literasi siswa melalui pembelajaran teks anekdot. Penelitian ini menggunakan model penelitian dan pengembangan (R&D). Subjek penelitian uji coba ini adalah siswa kelas X SMA Ma'arif 3 Pamekasan. Instrumen pengumpulan data dalam penelitian ini adalah wawancara, angket, dan tes. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data yang diperoleh dari hasil wawancara dan data berupa skor penilaian yang diperoleh dari ahli materi, ahli media, tanggapan siswa, dan tes. Hasil penelitian menunjukkan komik interaktif pahlawan Madura untuk meningkatkan kemampuan literasi siswa melalui pembelajaran teks anekdot sangat layak digunakan dengan persentase validasi ahli materi sebesar 96% dan validasi ahli media sebesar 91%. Hasil uji coba kelompok kecil diambil oleh 15 siswa kelas X SMA, hasil penilaian angket respon siswa diperoleh persentase sebesar 84% sehingga komik interaktif dikategorikan sangat layak uji coba di lapangan.

Kata kunci: *komik interaktif; pahlawan Madura; keterampilan literasi; teks-teks anekdot.*

Abstract

Learning media helps teachers in packaging classroom learning to be more interactive and interesting can be developed in comic form. This research aims to develop interactive comics of Madura hero figures to improve literacy skills for students through the learning of anecdotal texts. This research uses a research and development (R&D) model. The subject of this study trial was a student of class X High School Ma'arif 3 Pamekasan. The data collection instruments in this study are interviews, questionnaires, and tests. The data analysis techniques used in this study are data obtained from interview results and data in the form of assessment scores obtained from material experts, media experts, student responses, and tests. The results showed the interactive comic hero Madura to improve students' literacy skills through anecdotal text learning is very feasible to use with a percentage of material expert validation of 96% and validation of media experts by 91%. The results of the small group trial were taken by 15 students of class X High School, the results of the assessment of the student response questionnaire obtained a percentage of 84% so that interactive comics are categorized as very worthy of trial in the field.

Keywords: *interactive comics; Madura heroes; literacy skills; anecdotal texts.*

PENDAHULUAN

Media sangat berpengaruh dalam proses keberhasilan pembelajaran. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga terjadi proses belajar (Sadiman et al., 2012). Melalui media pembelajaran, siswa dituntut untuk terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran, seperti mengamati,

simulasi, akting, dan lain-lain. Media pembelajaran dapat meningkatkan motivasi belajar siswa di kelas sehingga dapat memahami materi pembelajaran dengan baik.

Komik dapat didefinisikan sebagai bentuk kartun yang mengungkapkan karakter dan memainkan cerita dalam urutan yang terkait erat dengan gambar dan dirancang untuk memberikan hiburan kepada pembacanya (Sudjana & Rivai, 2011). Komik menurut McCloud, (2008) adalah media penyampaian pesan yang berisi kumpulan

gambar dan simbol lain yang disusun berdampingan dalam urutan tertentu. Informasi ditampilkan dalam bentuk verbal dan visual, yang berkaitan dengan indera penglihatan. Di sisi lain, mengutip pernyataan Parmikoadi et al., (2013) bahwa manusia memiliki kemampuan menyerap informasi dengan persentase terbesar yaitu melalui mata (83%), disusul telinga (11%), hidung (3,5%), sentuhan (1,5%), dan rasa 1%. Media komik lebih disukai oleh siswa karena gambar dalam komik dapat menghidupkan deretan teks dan tulisan yang menyertainya, sehingga lebih mudah untuk dipahami dan diingat. Media komik juga mampu meningkatkan daya imajinasi melalui gambar-gambar yang ditampilkan.

Media komik merupakan media pembelajaran bahasa yang tidak diproyeksikan berupa tulisan disertai gambar-gambar menarik yang dapat dilihat dan dibaca (Sugiartiningsih, 2018). Ada beberapa macam media pembelajaran, misalnya komik, media animasi, media visual, dan lain sebagainya. Media komik diharapkan dapat membantu siswa memahami isi suatu cerita sehingga dapat menyampaikan isi cerita dengan baik (Musfiroh, 2018). Penggunaan media komik dalam proses pembelajaran bersama siswa tentunya akan lebih efektif menarik minat siswa dan komik memiliki sifat yang sederhana (Rohmawati & Wibisono, 2017). Komik adalah bentuk kartun yang mengekspresikan karakter dan memerankan sebuah cerita dalam urutan yang berkaitan erat dengan gambar dan dirancang untuk memberikan hiburan kepada pembaca. Komik sebagai media Pembelajaran merupakan alat yang berfungsi untuk menyampaikan pesan pembelajaran (Fathurohman & Indihad, 2018). Pada umumnya orang membaca komik hanya untuk hiburan, tetapi popularitas komik yang meluas telah mendorong banyak guru untuk bereksperimen dengan media ini untuk tujuan pembelajaran (Ramadhani, 2019).

Komik memiliki sifat yang sederhana, jelas, dan mudah dipahami sehingga menjadi informatif dan edukatif (Ramdhani, Magfirah, & Hambali, 2020). Komik juga dibuat dengan gambar-gambar yang menarik sehingga menarik pembaca untuk membaca teks dalam cerita (Khasanah, Nurhidayat, & Ferawati, 2019). Tujuan media pembelajaran komik adalah untuk memberikan nuansa baru dalam pembelajaran, Selain itu penggunaan komik dapat meningkatkan minat belajar siswa dan lebih mudah mengingat materi pelajaran yang

diajarkan (Mulyati, 2016). Komik dapat digunakan sebagai media pembelajaran di sekolah, salah satunya adalah penelitian Cahyawulan, Hanim, & Herdi, (2014). Hasil penelitian menunjukkan bahwa layanan informasi karir dengan media komik berpengaruh signifikan terhadap peningkatan kematangan karir siswa, baik terhadap sikap karir maupun kompetensi karir.

Komik interaktif adalah komik yang pembacanya dapat memilih beberapa cabang cerita yang ada, menjadi bagian dari penentuan jalan cerita para tokoh dalam komik tersebut (McCloud, 2008). Pengembangan komik interaktif dalam proses belajar mengajar merupakan sebuah inovasi dari segi media pembelajaran. Komik interaktif yang berisi gambar-gambar khas yang berurutan dan dilengkapi dengan campuran kata-kata dibuat semenarik mungkin sehingga diharapkan dapat membantu siswa dalam materi. Perpaduan gambar dan teks dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep yang dipelajari, sedangkan karakter tokoh dalam komik dapat dijadikan panutan untuk menyampaikan pesan nilai karakter. Dengan demikian, secara tidak sadar dengan membaca komik siswa telah mempelajari materi yang ingin disampaikan guru, serta nilai-nilai karakter.

Salah satu inovasi pembelajaran yang dapat digunakan guru adalah penggunaan media komik interaktif. Komik interaktif yang dikembangkan dalam penelitian ini mengangkat pahlawan Madura yaitu Pangeran Trunojoyo. Raden Trunojoyo adalah salah satu pahlawan dari Madura. Dalam cerita, Raden Trunojoyo melancarkan serangan terhadap orang-orang yang bertindak kejam dan tidak adil. Perjuangan Pangeran Trunojoyo melawan kekuasaan mutlak Mataram dan VOC merupakan upaya untuk mencapai sesuatu yang diharapkan, demi kejayaan dan kemakmuran, Trunojoyo berjuang di garis rakyat demi kepentingan rakyat kecil. Nilai perjuangan selalu ditanamkan pada bawahannya, nilai etika dimana keadilan adalah yang paling mendasar. Bahkan demi keadilan dan kepentingan rakyat kecil, Trunojoyo melarang masyarakat membayar upeti kepada Mataram. Upeti dimaksudkan untuk membangun daerahnya masing-masing, sehingga penderitaan rakyat kecil dapat dikurangi sedikit demi sedikit (Depdikbud, 1991).

Pada tahun (1646-1677), tahta kerajaan Mataram dipindahkan ke Amangkurat I, pada

masa pemerintahannya kerajaan Mataram Islam mengalami perubahan yang signifikan, salah satu penyebab utama terletak pada sultan, yaitu sifat buruk dan kejamnya. Kebijakan politik yang tidak memperhatikan kepentingan rakyat. Kekejaman Amangkurat I terlihat dalam berbagai kebijakan dan tindakan politik. Salah satu contohnya adalah perintah untuk membunuh semua pengawal adiknya, Pangeran Alit dan keluarganya hanya karena berita yang tidak jelas. Membunuh sekitar 6.000 cendekiawan dan keluarga mereka tanpa sisa. Dan masih banyak lagi kekejaman-kekejaman yang sangat merugikan rakyat dan stabilitas kerajaan. Pada masa pemerintahan absolut Amangkurat I, Trunojoyo tampil sebagai pejuang membela kebenaran dan melawan segala bentuk ketidakadilan, karena kekuasaan tidak ditempatkan sesuai porsinya, moral tidak dijadikan dasar dalam mewujudkan kekuasaan, oleh karena itu banyak kritik dan perlawanan terhadap kekuasaan Mataram. Pemikiran Trunojoyo terhadap kekuasaan Mataram dan VOC mutlak perlu dikaji dan diteliti, agar masyarakat lebih objektif dalam menilai apakah Trunojoyo dikatakan pemberontak dan penjahat, atau Trunojoyo adalah pahlawan yang membawa pencerahan dan pantas dinobatkan. sebagai Pahlawan Nasional Republik Indonesia Indonesia.

Media komik interaktif ini dikembangkan untuk materi teks anekdot. Anekdot memiliki unsur retorika teks: judul, abstrak, orientasi, krisis, reaksi, dan koda. Berikut penjelasan unsur-unsur struktur retorika anekdot menurut Pardiyono, (2007): (1) judul berupa frasa yang memuat topik peristiwa masa lalu untuk dibagikan kepada pembaca, (2) abstrak sangat umum dalam bentuk pernyataan retoris atau pernyataan dalam bentuk seruan. Bagian abstrak adalah bagian yang dapat menentukan apakah pembaca secara emosional tertarik untuk berbagi, (3) Orientasi berisi pengantar cerita, atau latar cerita, (4) Krisis berisi pemaparan peristiwa atau kejadian puncak yang inti dari kekonyolan cerita atau kekonyolan kejadian, (5) reaksi berisi reaksi atau solusi tindakan yang dilakukan atau diambil oleh pengarang untuk mengatasi atau menyelamatkan diri dari kejadian tersebut, (6) koda adalah akhir cerita yang merupakan akhir dari kejadian tersebut.

Menulis teks anekdot merupakan kegiatan berpikir berbasis ilmu pengetahuan, yaitu kegiatan yang dilakukan oleh seseorang dituntut untuk lebih pandai, menguasai bahasa,

berwawasan luas, dan tidak hanya fokus membangkitkan gelak tawa pembaca, tetapi mengungkap suatu kebenaran. yang lebih umum daripada cerita pendek. itu sendiri, atau untuk menggambarkan dan menggambarkan sifat karakter begitu ringan sehingga menyerang dalam sekejap pemahaman yang langsung ke intinya. Menulis teks anekdot juga mengandung peristiwa yang membuat Anda merasa jengkel atau konyol, dimana perasaan tersebut merupakan krisis yang ditanggapi dengan reaksi dari konflik antara nyaman dan tidak nyaman, puas dan frustrasi, dan tercapai dan gagal. Menulis teks anekdot juga biasanya untuk merefleksikan diri sendiri se rta isu-isu yang sedang hangat dan menjadi fenomena dalam kehidupan sosial (Mahsun, 2014).

Berdasarkan hasil survei yang dilakukan oleh PISA (Programme for International Student Assessment) yang menilai 600.000 anak berusia 15 tahun dari 79 negara, Indonesia berada di peringkat 10 terbawah dari 79 negara. Hasil kemampuan literasi membaca sebesar 371, keterampilan matematika 379, dan IPA 396. Hal ini menunjukkan bahwa 70% siswa Indonesia berada di bawah tingkat kompetensi minimum dalam membaca, 71% dalam matematika, dan 60% dalam IPA. Dapat dikatakan bahwa siswa pada level ini hanya mampu memahami membaca, belum mampu berpikir pada level tinggi. Kemampuan literasi siswa perlu terus ditingkatkan melalui inovasi dalam proses pembelajaran yang dilakukan di sekolah.

Media komik interaktif yang dikembangkan dilengkapi dengan soal literasi yang mirip dengan Penilaian Kompetensi Minimum (AKM). Penyajian soal literasi ini diharapkan dapat melatih dan meningkatkan kemampuan literasi siswa kelas X khususnya dalam pembelajaran teks anekdot. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media komik interaktif pahlawan Madura untuk meningkatkan kemampuan literasi siswa melalui pembelajaran teks anekdot.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan prosedur penelitian pengembangan model borg and gall. Sugiyono, (2014) menyatakan bahwa prosedur penelitian pengembangan memiliki sepuluh tahapan, yaitu: (1) identifikasi masalah, (2) pengumpulan informasi, (3) desain produk, (4) validasi desain, (5) perbaikan desain, (6) produk uji coba, (7) revisi produk, (8) uji coba

penggunaan, (9) revisi produk, (10) produksi massal. Selanjutnya langkah-langkah tersebut disederhanakan sesuai dengan kebutuhan peneliti. Penyederhanaan ini tentunya mengacu pada ketentuan pengembangan produk dengan mengikuti langkah-langkah yang dijelaskan oleh Borg and Gall, penyederhanaan menjadi 7 tahap, yaitu: (!) identifikasi masalah, (2) pengumpulan data, (3) desain produk, (4) validasi desain, (5) revisi desain, (6) uji coba produk, (7) revisi produk.

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini berupa media komik interaktif pembelajaran teks anekdot siswa kelas X dengan spesifikasi sebagai berikut: (1) komik interaktif mengangkat pahlawan Madura yaitu Pangeran Trunojoyo yang dapat ditelaah karakternya, (2) komik interaktif berupa gambar visual yang dikembangkan dengan memberikan unsur interaktif, dimana nantinya ketika ditekan tombol-tombol tertentu akan memunculkan tampilan yang berbeda, (3) para tokoh dalam komik ini nantinya akan menjelaskan materi yang berkaitan dengan teks anekdot, (4) komik ini dapat digunakan untuk memperkuat nilai karakter dalam diri siswa, (5) pemahaman materi teks anekdot dapat dilihat melalui evaluasi yang disajikan dalam komik, dan (6) komik interaktif berbasis digital sehingga dapat diakses dimana saja dan kapan saja. Selain itu, dapat dengan mudah digunakan untuk pembelajaran online.

Lokasi penelitian ini adalah SMA Ma'arif 3 Pamekasan. Subjek penelitian uji coba ini adalah siswa kelas X SMA Ma'arif 3 Pamekasan yang berjumlah 15 siswa. Instrumen pengumpulan data dalam penelitian ini adalah wawancara, angket, dan tes. Penelitian ini menggunakan wawancara tidak terstruktur, yaitu wawancara bebas tanpa menggunakan pedoman yang lengkap dan sistematis. Angket dari ahli materi dan ahli media berkaitan dengan kualitas materi dan kelayakan media sebagai dasar untuk merevisi produk. Angket respon siswa digunakan setelah siswa menggunakan dan mencoba media komik. Tes yang digunakan dalam penelitian ini berupa cukup *pretest* dan *posttest*.

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik analisis kualitatif dan analisis kuantitatif. Kelayakan media dapat diketahui melalui skor yang diperoleh dari angket kualitas produk (validasi ahli media dan validasi ahli materi) berupa data

kuantitatif. Data respon siswa ini dapat dianalisis menggunakan rumus berikut.

$$\text{Nilai Persentase} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100\%$$

Nilai persentase yang bisa, kemudian diubah dalam bentuk nilai Dalam mengubah nilai persentase mengacu pada konversi persentase 5 (Sunarti & Rahmawati, 2012).

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan dengan menggunakan metode Research and Development Borg and Gall. Metode R&D Borg and Gall yang digunakan peneliti, dalam pengembangannya dilakukan hingga tahap ketujuh sebagai berikut. Tahap pertama adalah mengumpulkan informasi yang diperoleh dari wawancara guru. Terkait jawaban guru mata pelajaran Bahasa Indonesia di SMA Ma'arif 3, SMA Pamekasan memperoleh beberapa fakta yang menunjukkan sekolah masih menggunakan media konvensional dengan metode ceramah. Selain itu, beberapa siswa tidak membawa buku paket karena beberapa alasan seperti tidak fleksibel, dan siswa lebih tertarik dengan gambar yang menarik.

Menentukan indikator pencapaian kompetensi untuk dikembangkan menjadi materi dan alur cerita yang berkaitan dengan materi teks anekdot. Pada tahap ini beberapa hal yang dilakukan antara lain: (1) menentukan KD yang akan dikembangkan menjadi komik interaktif, (2) mencari berbagai referensi dan literatur yang mendukung kelengkapan materi, (3) membuat teks cerita anekdot dengan Tokoh pahlawan Madura, (4) menyusun kisi-kisi literasi.

Pada tahap ketiga, menentukan desain utama yang digunakan untuk membuat komik membutuhkan program Clip Studio Paint Pro. Aplikasi ini merupakan aplikasi untuk membuat sketsa, ilustrasi, gambar, komik, dan animasi menjadi satu. Sama seperti aplikasi lainnya, Clip Studio Paint Pro memiliki ribuan pilihan kuas dan cat warna yang realistis untuk menghasilkan lukisan guas. Clip Studio Paint Pro juga menawarkan model 3D dan referensi pendukung sehingga Anda dapat mengimpor gambar dan model 3D yang dikonversi secara terus-menerus menjadi garis untuk digunakan dalam karya seni Anda atau hanya menyimpannya sebagai referensi. Selain itu, aplikasi lain yang digunakan untuk membuat komik adalah Ibis Paint X. Aplikasi ini sangat cocok digunakan oleh para seniman yang membutuhkan aplikasi untuk

PENGEMBANGAN KOMIK INTERAKTIF PAHLAWAN MADURA UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN LITERASI PADA PEMBELAJARAN TEKS ANEKDOT

menggambar ilustrasi. Ibis Paint X sendiri menyediakan lebih dari 300 kuas dan fitur lengkap untuk menggambar. Selain itu, Anda juga dapat mengunggah karya Anda melalui aplikasi sehingga dapat dilihat oleh pengguna lain. Setelah media komik selesai dibuat, komik tersebut dimasukkan ke dalam materi pembelajaran yang dikembangkan melalui aplikasi Lectora. Lectora Inspire adalah aplikasi untuk membuat presentasi seperti PowerPoint yang sudah dikenal luas namun memiliki fitur yang jauh lebih lengkap. Salah satu kelebihan adalah dapat membuat bahan ajar sekaligus kuis terintegrasi.

Pada tahap pengembangan desain yang dilakukan peneliti sebagai berikut: (1) penyusunan kerangka media pembelajaran komik ini disusun secara berurutan mulai dari KI, KD, indikator, tujuan pembelajaran, dasar, karakter komik, cerita komik, dan biodata pengarang, (2) penentuan secara sistematis materi yang disajikan dalam media komik disusun secara berurutan sesuai kompetensi dasar dan juga indikator pembelajaran. Selain itu, pengembangan materi alur cerita menggunakan indikator literasi, (3) media, media pembelajaran komik interaktif yang dikembangkan peneliti memiliki komponen yang bertujuan untuk memudahkan peserta didik dalam memahami materi dalam proses pembelajaran.

Pembuatan komik dilakukan dengan merancang karakter karakter yang akan ditampilkan dalam media pembelajaran berbasis komik. Selanjutnya penulis membuat dan mengisi panel komik dengan gambar dan balon dialog yang sesuai dengan pembahasan materi yang akan dikembangkan. Proses penggambaran dilakukan dengan menggunakan sketsa, setiap halaman komik dibagi menjadi beberapa bagian yang diisi dengan gambar dan juga balon dialog. Berikut adalah hasil dari proses pembuatan storyboard sketsa komik yang akan dikembangkan.

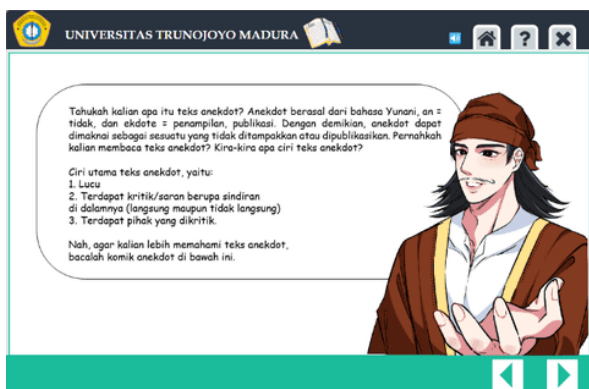


Gambar 1. Storyboard Komik Interaktif Trunojoyo

Sketsa komik yang telah dibuat kemudian diberi warna dan teks pada balon dialog. Hasil pengembangan media komik adalah sebagai berikut.



Gambar 2. Tampilan Depan Komik Interaktif "Trunojoyo"



Gambar 3. Materi dalam Komik Interaktif "Trunojoyo"



Gambar 4. Contoh Komik Interaktif "Trunojoyo"

Sebelum produk akan diujicobakan di lapangan, produk divalidasi terlebih dahulu dengan dosen ahli media dan ahli materi. Validasi ini dilakukan agar komik yang akan dikembangkan mendapatkan kepastian bahwa produk tersebut layak untuk dicoba secara langsung kepada peserta didik. Selain itu, validasi ahli ini sangat penting untuk dapat mengantisipasi kesalahan pada produk. Dengan validasi terlebih dahulu, produk yang akan

dikembangkan tidak lagi banyak kesalahan dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik di lapangan.

Penilaian dilakukan dengan menyediakan produk media pembelajaran komik dan juga lembar penilaian yang akan diisi oleh dosen ahli materi, penilaian dari ahli materi yang meliputi aspek kelayakan isi, kelayakan penyajian, dan juga bahasa. Validasi dengan ahli materi dilakukan dengan dua tahap yaitu tahap pertama revisi kemudian dilanjutkan dengan tahap setelah revisi. Tahap ini dilakukan dengan tujuan untuk mendapatkan produk yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Penulis menyerahkan media pembelajaran komik dan juga angket penilaian kepada dosen ahli materi pada hari Jumat tanggal 8 Oktober 2021 di Universitas Muhammadiyah Malang. Hasil validasi, serta penilaian ahli materi, dapat disajikan pada tabel di bawah ini.

Tabel 1. Hasil Validasi Ahli Materi

Aspek	$\sum X$ Per Aspek	Skor Maksimal	Skor %	Kategori
Kelayakan isi	24	24	100%	Sangat layak
Kelayakan penyajian	10	12	83%	Sangat layak
Kelayakan bahasa	16	16	100%	Sangat layak
Total			50	
Skor maksimal			52	
Persentase			96%	
Kriteria				Sangat layak

Media pembelajaran berbasis komik ini sebelum diujicobakan di lapangan, terlebih dahulu divalidasi dengan ahli materi. Hasil validasi dapat dilihat dari persentase skor ideal memperoleh skor 96% yang dinyatakan sangat layak uji coba. Namun ada beberapa saran untuk perbaikan produk, yaitu (1) sebaiknya pengenalan karakter karakter komik yang disajikan sebelum cerita komik, (2) bagian tugas dan masalah dibuat lebih interaktif dengan menggunakan lembar kerja yang dapat langsung dikerjakan oleh siswa, (3) susunan teks, dan (4) penggunaan bahasa dan konjungsi. Kemudian penulis melakukan perbaikan atau revisi sesuai dengan kritik dan saran dari validator, setelah perbaikan selesai maka penulis melakukan validasi ulang hingga produk dinyatakan sangat layak untuk dicoba di lapangan.

Hasil data penilaian validasi ahli materi selain disajikan dalam bentuk tabel, juga disajikan dalam bentuk diagram sebagai berikut.

PENGEMBANGAN KOMIK INTERAKTIF PAHLAWAN MADURA UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN LITERASI PADA PEMBELAJARAN TEKS ANEKDOT



Diagram 1. Hasil Validasi Ahli Materi

Penilaian dilakukan dengan menyediakan produk media pembelajaran komik dan juga lembar penilaian angket yang akan diisi oleh dosen ahli media. Penilaian akan diberikan oleh ahli materi, yang meliputi beberapa aspek tentang pengaruh strategi pembelajaran, penokohan, dan fotografi komik. Media pembelajaran komik dan lembar penilaian akan diserahkan kepada dosen ahli media pada 11 Oktober di UPN Veteran Jatim. Hasil validasi, serta penilaian yang telah diberikan oleh ahli media, dapat disajikan pada tabel di bawah ini.

Tabel 2. Hasil Validasi Ahli Media

Aspek	$\sum X$ Per Aspek	Skor maksimal	Skor %	Kategori
Pengaruh terhadap strategi pembelajaran	15	16	93%	Sangat layak
Penggambaran karakter	12	12	100%	Sangat layak
Tampilan grafis	28	32	87%	Sangat layak
Total			55	
Skor maksimal			60	
Persentase			91%	
Kriteria				Sangat layak

Media pembelajaran berbasis komik ini sebelum diujicobakan di lapangan, terlebih dahulu divalidasi dengan ahli media. Hasil validasi dapat dilihat dari persentase skor ideal memperoleh skor 91% yang dinyatakan sangat layak uji coba. Setelah perbaikan selesai maka penulis melakukan validasi ulang hingga produk dinyatakan sangat layak untuk dicoba di lapangan. Hasil data penilaian validasi ahli materi selain disajikan dalam bentuk tabel, juga disajikan dalam bentuk diagram sebagai berikut.




Diagram 2. Hasil Validasi Ahli Media

Berdasarkan masukan ahli, dilakukan beberapa revisi terhadap komik interaktif untuk penyempurnaan produk yang dikembangkan. Adapun hasil setelah validasi produk. Perbaikannya adalah sebagai berikut.

Tabel 3. Saran dan Perbaikan Media Komik

NO.	SARAN	TAMPILAN MEDIA
1.	Bagian pengenalan karakter karakter komik disajikan sebelum cerita komik	<p>Sebelum Revisi</p> <p>Setelah Revisi</p>
2.	Bagian tugas dan masalah dibuat lebih interaktif dengan menggunakan LKS yang dapat langsung dikerjakan	<p>Sebelum Revisi</p>

	oleh siswa.	<p>Setelah Revisi</p> 
3.	Struktur teks	<p>Sebelum Revisi</p>  <p>Setelah Revisi</p> 
4.	Penggunaan bahasa dan konjungsi	<p>Sebelum Revisi</p>  <p>Setelah Revisi</p> 

Tabel 4. Hasil Angket Respons Siswa

Responden	Skor	Skor maksimal	Skor %	Kategori
R1	38	40	95%	Sangat layak
R2	28	40	70%	Layak
R3	36	40	90%	Sangat layak
R4	33	40	82,5%	Sangat layak
R5	29	40	72,5%	Layak
R6	32	40	80%	Sangat layak
R7	36	40	90%	Sangat layak
R8	39	40	97,5%	Sangat layak
R9	39	40	97,5%	Sangat layak
R10	34	40	85%	Sangat layak
R11	35	40	87,5%	Sangat layak
R12	30	40	75%	Layak
R13	32	40	80%	Sangat layak
R14	36	40	90%	Sangat layak
R15	27	40	67,5%	Layak
Total	504	600	84%	Sangat layak

Berdasarkan angket respons yang diberikan kepada siswa, ditemukan bahwa sebanyak 84% dari seluruh item pertanyaan menyatakan komik Trunojoyo layak digunakan. Hasil angket menunjukkan bahwa komik yang dikembangkan mampu menarik dan memudahkan siswa dalam memahami materi yang disajikan. Hal ini sesuai dengan pendapat Darmawan, (2012) yang menyatakan bahwa buku cerita bergambar, atau komik, sangat memungkinkan anak-anak hanyut dalam cerita yang disajikan, dan menimbulkan kegairahan membaca lebih lama dibandingkan buku teks tanpa gambar. Hal ini dimungkinkan karena imajinasi dan persepsi anak dirangsang oleh bentuk-bentuk visual.

B. Pembahasan

Pengembangan komik interaktif tokoh pahlawan Madura untuk meningkatkan kemampuan literasi dan penguatan karakter spiritualitas siswa melalui pembelajaran teks anekdot telah selesai dikembangkan oleh peneliti. Komik ini dibuat secara digital menggunakan perangkat keras dan perangkat lunak. Perangkat keras yang digunakan adalah laptop dan juga meja pulpen, sedangkan untuk perangkat

Uji coba dilakukan secara kelompok kecil dengan mengambil 15 siswa dari kelas X SMA Ma'arif 3 Pamekasan. Responden diminta membaca komik selama 15 menit setelah itu diminta mengerjakan tugas dan isu literasi yang terdapat dalam komik. Setelah selesai, responden diminta untuk mengisi kuesioner yang telah disediakan oleh penulis. Hasil penilaian disajikan dalam bentuk tabel berikut.

PENGEMBANGAN KOMIK INTERAKTIF PAHLAWAN MADURA UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN LITERASI PADA PEMBELAJARAN TEKS ANEKDOT

lunaknya menggunakan aplikasi bernama Clip Studio Paint Pro dan Lectora Inspire. Tahap pembuatan komik dimulai dengan membuat konsep berupa penggambaran sketsa yang disusun per panel dan menyusun tata letak balon dialog. Setelah sketsa selesai, sketsa dibersihkan dan disetrum dengan tahap pewarnaan. Proses pembuatan sketsa dan pewarnaan dilakukan dengan menggunakan aplikasi Ibis Paint yang ringan dan cukup mudah digunakan karena fiturnya yang sederhana. Sedangkan untuk pemberian teks dilakukan melalui aplikasi photoshop.

Hasil validasi ahli materi dilakukan oleh salah satu dosen Universitas Muhammadiyah Malang. Berdasarkan penilaian ahli materi dari aspek kelayakan isi diperoleh persentase 100%, kelayakan penyajian 83%, dan kelayakan bahasa sebesar 100%. Keseluruhan aspek penilaian oleh validator ahli materi memperoleh persentase sebesar 96% sehingga media komik interaktif berkategori sangat layak untuk diujicobakan. Hasil validasi selanjutnya dilakukan oleh ahli media. Penilaian ahli media dilakukan oleh dosen UPN Veteran Jatim. Hasil penilaian ahli media menunjukkan pada aspek pengaruh media terhadap pembelajaran persentase 93%, aspek karakterisasi 100%, dan aspek grafik 87%. Penilaian keseluruhan aspek media komik interaktif memperoleh persentase sebesar 91% sehingga dapat dikategorikan sangat layak untuk dicoba.

Hasil uji coba kelompok kecil diambil oleh 15 siswa kelas X SMA Ma'arif 3 Pamekasan. Hasil penilaian angket respon siswa diperoleh persentase sebesar 84% dari 10 item pertanyaan terkait aspek materi dan media pembelajaran. Penilaian angket respon menunjukkan bahwa media komik interaktif berkategori sangat layak untuk diujicobakan di lapangan. Hal ini terlihat dari ekspresi dan sikap peserta didik dalam proses pembelajaran menggunakan media komik ini. Beberapa peserta didik juga memberikan respon positif agar media komik interaktif yang dikembangkan proses pembelajaran dapat lebih menyenangkan.

Media yang dikembangkan memiliki keunggulan mampu meningkatkan kinerja dan skala sikap nasionalisme siswa. Kelebihannya adalah pertama, media komik yang dikembangkan memiliki gambar yang sederhana dan menggunakan bahasa yang mudah dipahami siswa sehari-hari. Kedua, media komik yang dikembangkan di dalamnya menambahkan narasi

yang menjelaskan tampilan gambar dalam komik sehingga komik tersebut padat dengan ilmu pengetahuan. Ketiga, tampilan komik dengan pewarnaan yang menarik menambah motivasi belajar siswa. Dengan keunggulan tersebut, media pembelajaran komik sejarah perjuangan Raden Trunojoyo I dapat diterima oleh siswa dan tentunya mudah dipahami. Seperti yang dijelaskan Mc kepada Scout Mediawati, (2011) bahwa kelebihan komik adalah mudah dipahami, dan media komik sejarah yang dikembangkan memenuhi kriteria. Keefektifan komik sebagai media pembelajaran juga diungkapkan Mediawati, (2011) yang melakukan penelitian serupa pada pembelajaran akuntansi keuangan melalui media komik untuk meningkatkan prestasi belajar siswa. Hasil penelitiannya yang dipublikasikan dalam jurnal menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar yang signifikan pada siswa yang telah mendapatkan pembelajaran dengan media komik. Penelitian serupa juga dilakukan Rosalinda, (2015) tentang media komik Rengasdengklok pada pembelajaran sejarah. Hasil penelitiannya menyimpulkan bahwa media komik yang dikembangkan efektif digunakan sebagai media pembelajaran sejarah.

SIMPULAN

Berdasarkan landasan teori dan didukung dengan analisis data penelitian, dapat disimpulkan bahwa pengembangan komik interaktif tokoh pahlawan Madura untuk meningkatkan kemampuan literasi dan penguatan karakter spiritualitas siswa melalui pembelajaran teks anekdot sangat layak untuk dilakukan. penggunaan dengan persentase validasi ahli materi sebesar 96% dan validasi ahli media sebesar 91%. Hasil uji coba kelompok kecil diambil oleh 15 siswa kelas X SMA Ma'arif 3 Pamekasan. Hasil penilaian angket respon siswa diperoleh persentase sebesar 84% dari 10 item pertanyaan terkait aspek materi dan media pembelajaran. Penilaian angket respon menunjukkan bahwa media komik interaktif berkategori sangat layak untuk diujicobakan di lapangan. Uji coba produk media komik dilakukan di SMA Ma'arif 3 Pamekasan. Berdasarkan saran dari validator ahli materi, terdapat revisi terhadap permasalahan yang dikembangkan dalam kegiatan evaluasi. Permasalahan tersebut dikembangkan dengan memperhatikan tingkat literasi sesuai dengan Penilaian Kompetensi Minimum (AKM) yang

saat ini sedang dilaksanakan. Masalah dalam evaluasi disusun sesuai dengan kriteria AKM.

REFERENSI

- Ahmad, H. A. (2009). Why Digital Comics; Indonesia ICT Award 2009. Retrieved July 29, 2009, from Academia.edu website:
https://www.academia.edu/1721061/Kenapa_Komik_Digital
- Aprinta, G. (2013). The Function of Online Media as a Medium of Cultural Literacy for The Younger Generation. *Jurnal The Messenger*, 5(1).
- Arsyad, A. B. (2017). *Learning Media*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Cahyawulan, W., Hanim, W., & Herdi, H. (2014). Pengaruh Penggunaan Media Komik Dalam Layanan Informasi Karir Untuk Meningkatkan Kematangan Karir: Studi Kuasi Eksperimen Terhadap Peserta Didik Kelas VIII di SMP Labschool Jakarta. *Insight: Jurnal Bimbingan Konseling*, 3(2), 143–149. <https://doi.org/10.21009/insight.032.25>
- Darmawan, H. (2012). *How To Make Comic Menurut Para Master Komik Dunia*. Bandung: Mizan Media Utama.
- Daryanto. (2010). *Learning Media*. Yogyakarta: Gava Media.
- Depdikbud. (1991). *Proyek Penerbitan Buku Sastra Indonesia dan daerah, Kepahlawanan Trunajaya*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Pusat Pembinaan dan Pengembangan Bahasa.
- Ernalida, L. Y., Ansori, G. A., Hikmah, N., & Utami, R. (2018). Powtoon: Information Technology-Based Learning Media as an Effort to Create Exciting and Creative Learning. *Jurnal Logat*, 5(2), 132–137.
- Fathurohman, N., & Indihad, D. (2018). Penggunaan Media Komik dalam Keterampilan Menulis Laporan. *Pedadidaktika: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 5(4), 30–36. Retrieved from <https://ejournal.upi.edu/index.php/pedadidaktika/article/view/12647>
- Fuad, A. P. (2016). *Development of Comic-Shaped Learning Media to Increase Motivation to Learn Accounting on Competence to Compile Financial Statements of Students of Class X SMK Muhammadiyah 2 Moyudan School Year* (Universitas Negeri Yogyakarta). Universitas Negeri Yogyakarta. Retrieved from <http://eprints.uny.ac.id/id/eprint/31973>
- Hurlock, E. B. (1978). *Child Development* (6th ed). New York: Mc Graw Hill.
- Kemendikbud. (2013). *Student Book of High school Indonesian Education/MA Class X*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Khasanah, I. M., Nurhidayat, M., & Ferawati, F. (2019). Studi Komparasi Penggunaan Media Pembelajaran Komik dengan Media Modul Pembelajaran pada Metode Resitasi Pada Hasil Belajar Fisika SMA 12(2). <https://doi.org/>. *Radiasi: Jurnal Berkala Pendidikan Fisika*, 12(2), 61–69. <https://doi.org/10.37729/radiasi.v12i2.53>
- Kosasih. (2014). *Types of Text in Subjects Indonesian Curriculum 2013*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Lestari, D. W., Dian, H., & Sudrajat, R. T. (2018). Learning to Write Text Procedures Using CTL (Contextual Teaching and Learning) in Students of Class X MAN Cimahi. *Parole (Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia)*, 1(5), 815–820. Retrieved from <https://journal.ikipsiliwangi.ac.id/index.php/parole/article/view/1333>
- Mahsun, M. S. (2014). *Text in Indonesian Language Development (Curriculum 2013)*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- McCloud, S. (2008). *Understanding Comic*. Jakarta: Gramedia.
- Mediawati, E. (2011). Pembelajaran Akuntansi Keuangan Melalui Media Komik Untuk Meningkatkan Prestasi Mahasiswa. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 12(1), 61–68.
- Mulyati, L. (2016). Penggunaan Media Komik Strip dalam Meningkatkan Keterampilan

PENGEMBANGAN KOMIK INTERAKTIF PAHLAWAN MADURA UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN LITERASI PADA PEMBELAJARAN TEKS ANEKDOT

- Menulis Teks Anekdote di SMK Negeri 1 Sumedang. *Jurnal Riksa Bahasa*, 2(2), 187--194.
<https://doi.org/10.17509/rb.v2i2.9560>
- Musfiroh, D. (2018). *Pengaruh Penggunaan Media Komik terhadap Keterampilan Bercerita Siswa Kelas V SD Negeri Sinduadi 1 Kecamatan Mlati Kabupaten Sleman Tahun Ajaran 2016/2017* (Universitas Negeri Yogyakarta). Universitas Negeri Yogyakarta. Retrieved from <http://eprints.uny.ac.id/id/eprint/54094>
- Pardiyono. (2007). *Definitely Can! Teaching Genre-Based Writing*. Yogyakarta: CV. Andi Offset.
- Parmikoadi, D. M., Mutiaz, I. R., & Sriwarno, A. B. (2013). Transformasi Cara Penuturan Cerita dalam Bentuk Aplikasi Digital Storytelling sebagai Media Pengenalan Kembali Legenda "Calon Arang." *Jurnal Nirmana*, 15(1), 1–12.
<https://doi.org/10.9744/nirmana.15.1.121-126>
- Ramadhani, W. P. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Komik dan Motivasi Belajar terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa SMP. *Jupitek: Jurnal Pendidikan Matematika*, 2(2), 77–86.
<https://doi.org/10.30598/jupitekvol2iss2p77-86>
- Ramdhani, S. I., Magfirah, N., & Hambali, H. (2020). Pengaruh Penggunaan Media Komik Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Virus Kelas X di SMA Negeri 2 Gowa. *Orphanet Journal of Rare Diseases*, 21(1), 1–9.
<https://doi.org/10.1155/2010/706872>
- Rohmawati, N. E., & Wibisono, G. (2017). Penggunaan Media Komik Berbahasa Mandarin Terhadap Keterampilan Membaca Pemahaman Bahasa Mandarin Siswa Kelas X Perhotelan SMK 17 Agustus 1945 Surabaya. *Jurnal Mandarin Unesa*, 3(1), 1–5. Retrieved from <https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/manadarin/article/view/33304>
- Rosalinda, H. (2015). *Pengembangan Media Komik Peristiwa Rengasdengklok dalam Pembelajaran Sejarah di Sma Negeri 3 Surakarta*. Universitas Sebelas Maret.
- Sadiman, A. S., Rahardjo, R., Haryono, A., & Harjito. (2012). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sanaky. (2013). *Innovative Interactive Learning Media*. Yogyakarta: Kaukaba Dipantara.
- Sanjaya, W. (2008). *Planning and Design of Learning Systems*. Jakarta: Kencana.
- Sanjaya, W. (2011). *Learning Communication Media*. Jakarta: Kencana.
- Sudjana, N., & Rivai, A. (2011). *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Sugiartiningsih, R. (2018). Penggunaan Media Komik Strip dalam Meningkatkan Keterampilan Menulis Teks Ekplanasi di SMAN 1 Sukahaji. *Jurnal Riksa Bahasa*, 2(2), 187–194.
- Sugiyono. (2014). *Combination Research Methods (Mix Methods)*. Bandung: Alfabeta.
- Sunarti, & Rahmawati, S. (2012). *Penilaian Hasil Belajar untuk SD, SMP, dan SMA*. Yogyakarta: CV. Andi Offset.
- Yaumi, M. (2018). *Media and Learning Technology*. Jakarta: Kencana.

