

TRANSFORMASI TEKS CERITA RAKYAT SASAKALA SITUGUNUNG KE DALAM BENTUK KOMIK DIGITAL SEBAGAI BAHAN AJAR MEMBACA SISWA SMP

Ridwan¹ Andoyo Sastromiharjo², Sumiyadi³

Universitas Pendidikan Indonesia¹²³

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan teks cerita Sasakala Situgunung ke dalam bentuk komik digital sebagai bahan ajar membaca untuk siswa Sekolah Menengah Pertama (SMP). pendekatan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini penelitian dan pengembangan *Research and Development* (R&D). Model pengembangan ADDIE yang dipilih oleh peneliti dengan beberapa alasan model ADDIE ini sesuai untuk Pengembangan penelitian yang sedang diteliti. Adapun tahapan penelitian pengembangan ADDIE, yaitu: 1) *analysis*, 2) *Design*, 3) *Development*, 4) *implementation*, 5) *evaluation*. Draf produk hasil penelitian ini diuji oleh dua orang ahli materi, satu orang ahli media, dan dua puluh lima siswa kelas VII SMPIT Adzkia Sukabumi. Validasi oleh ahli materi mendapatkan penilaian Sangat Baik. Hasil validasi oleh ahli media memperoleh penilaian Baik. Hasil uji keterbacaan oleh siswa dalam lingkup kecil di SMPIT Adzkia memperoleh penilaian Sangat Baik. Hasil uji keterbacaan oleh siswa pada uji kelompok besar di peroleh penilaian Sangat Baik. ata tersebut dapat disimpulkan bahwa komik digital yang dikembangkan dari teks cerita rakyat Sasakala Situgunung Sangat baik/layak digunakan sebagai bahan ajar membaca pada siswa Sekolah Menengah Pertama (SMP).

Kata kunci: Transformasi, Cerita rakyat, Sasakala Situgunung, Komik digital, bahan ajar membaca

PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi yang sangat cepat dalam berbagai bidang mendorong kita untuk mengimbangi dan selalu memperbaharui keterampilan dalam bidang teknologi. Bidang Pendidikan pun terus mengalami perkembangan yang sangat cepat, maka untuk mengimbangnya diperlukan transformasi agar nilai-nilai baik di masa lalu masih bisa dipelajari oleh anak-anak di masa kini. Hal ini sejalan dengan perkataan Ali Bin Abi Thalib “Ajarilah anak-anakmu sesuai dengan zamannya, karena mereka hidup pada zaman mereka bukan pada zamanmu. Sesungguhnya mereka diciptakan untuk zamannya, sedangkan kalian diciptakan untuk zaman kalian.” Hal senada juga disampaikan oleh Socrates “Jangan paksakan anak-anakmu mengikuti jejakmu, mereka diciptakan untuk kehidupan di zaman mereka, bukan zamanmu.”

Hasil wawancara dan observasi kepada pendidik kelas VII (Tujuh) di SMPIT Adzkia Sukabumi menghasilkan temuan beberapa persoalan saat proses pembelajaran bahasa Indonesia khususnya pada materi cerita rakyat, seperti: (1) pemilihan bahan ajar yang digunakan oleh pendidik hanya bersumber dari buku teks kemdikbud riset dan teknologi; (2) pendidik belum berupaya mendekati materi pembelajaran kepada siswa (kontekstual); dan (3) bahan ajar yang diterapkan masih konvensional sehingga hanya bisa didapatkan pada buku teks dan belum menarik minat siswa.

Selain itu juga peneliti mewawancarai siswa kelas VII (tujuh) SMPIT Adzkia dan menanyakan tentang ketertarikan terhadap bahan ajar yang digunakan oleh guru ketika mengajar Bahasa Indonesia. Lebih dari 75% siswa (9 orang dari 12 responden) menyatakan merasakan kebosanan ketika membaca/belajar dengan menggunakan bahan ajar yang kurang menarik hanya mengandalkan penjelasan dan paparan dan buku teks dengan gambar yang minim, sehingga minat baca siswa rendah. Di sisi lain, bahan ajar yang dipakai memiliki kelebihan adalah hal mendapatkannya, khususnya buku paket yang banyak tersedia di perpustakaan dan di dalamnya terdapat penjelasan yang rinci. Tapi, tidak banyak siswa yang gemar membaca bahan ajar tersebut. Maka dari peneliti ingin membuat bahan ajar yang dapat membuat siswa tertarik membacanya. Adapun bahan ajar yang dimaksud adalah komik digital. Pemilihan komik digital sebagai bahan ajar berdasarkan pertimbangan pendapat (Budi, Romadiazri, dan Maslikhah, 2016) “komik memiliki alur atau rangkaian cerita yang sesuai dan terstruktur sehingga dengan mudah untuk diingat disertai tampilannya yang menarik.”

Pemilihan bahan ajar komik digital untuk siswa Sekolah Menengah Pertama (SMP) kelas tujuh sudah tepat karena didukung oleh pendapat Sudjana dan Rivai (Saputro, 2015) bahwa untuk menyampaikan pesan dalam berbagai ilmu pengetahuan, media komik dapat diterapkan. Hal ini disebabkan oleh latar belakang yang bagus dan menarik, serta format komik yang memuat pada penjelasan yang serius dan sungguh-sungguh dari pada sifat yang kita tahu hanyalah sekedar hiburan semata. Media komik pada hakikatnya dapat membantu serta mendorong para peserta didik supaya dapat menumbuhkan atau menaikkan minatnya dalam proses pembelajaran. Selain itu, juga dapat membantu mereka untuk dapat meningkatkan keahlian berbahasa, kegiatan seni serta penjelasan yang kreatif pada saat bercerita, dramatisasi, teks, penulisan dan penyusunan, melukis, menggambar, dan menolong mereka menafsirkan serta mengingat isi dari materi bacaan di dalam buku teks.

Cerita Sasakala Danau Situgunung memiliki nilai historis yang baik untuk diteladani di dalam cerita tersebut terkandung nilai-nilai sejarah perjuangan rakyat Indonesia dalam melawan penjajah Belanda. Selain nilai historis juga terdapat nilai-nilai budaya yang dapat dilestarikan dan dipelajari untuk terus diaktualisasikan dalam kehidupan masa kini.

Berdasarkan pemaparan di atas, maka penulis menyimpulkan perlunya melakukan transformasi cerita rakyat Sasakala Situgunung yang berada di Desa Gedepangrango, Kecamatan Kadudampit, Kabupaten Sukabumi, Provinsi Jawa Barat dalam bentuk komik digital. Upaya ini bertujuan menghasilkan bahan ajar membaca dalam bentuk digital yang dapat menarik minat siswa untuk membacanya

sekaligus melestarikan cerita rakyat Sasakala Situgunung. Terdapat nilai-nilai karakter yang dapat diteladani dan dipelajari oleh anak-anak masa kini dengan tetap menyenangkan sesuai dengan kebiasaan anak-anak sekarang yang cenderung menggunakan literasi digital dengan memanfaatkan berbagai teknologi digital. Peneliti memilih komik digital karena lebih memudahkan untuk mengaksesnya, hanya dengan membagikan tautan maka siswa dapat mengakses bahan ajar komik digital tersebut, sehingga memudahkan dan praktis bisa dibuka dimana pun dan kapan pun.

METODE PENELITIAN

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian dan Pengembangan (*Research and Development*). *Research and Development (R&D)* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2016: 297). Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahapan meliputi: 1) analisis (*analysis*), 2) desain (*design*), 3) pengembangan (*development*), 4) implementasi (*implementation*), 5) evaluasi (*evaluation*).

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas VII (tujuh) SMPIT Adzkie sebanyak 25 siswa. Objek penelitian adalah cerita rakyat Sasakala Danau Situgunung yang sudah ditransformasi ke dalam komik digital dengan judul “Asal-Usul Situgunung.” Data penelitian bersumber dari data kualitatif yang dihasilkan dari data lalu diinterpretasikan dan dideskripsikan yang selanjutnya dibuat simpulan secara umum. Sedangkan data kuantitatif dihasilkan penilaian dari validator dan dari respon siswa dalam menjawab kuisisioner. Dalam pengumpulan data digunakan teknik wawancara, observasi dan kuisisioner. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini angket validasi komik digital dan respons jawaban siswa terhadap angket. Angket validasi komik digital digunakan untuk mengetahui penilaian dan pendapat dari validator materi dan validator media komik digital. Validator terdiri satu guru ahli dan satu guru kelas VII (tujuh), sedangkan validator media yaitu satu orang ahli dibidang media digital. Angket respons siswa yang digunakan dimaksudkan untuk mengetahui respons/tanggapan siswa terhadap komik digital yang dikembangkan. Analisis data dalam penelitian ini menggunakan analisis data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif yang dihasilkan yaitu komentar pada penilaian produk oleh validator kemudian dianalisis secara deskriptif. Analisis dilakukan sebagai revisi produk yang dikembangkan. Data kuantitatif berupa hasil validasi ahli materi, ahli media, dan respons siswa diubah menjadi data interval kemudian dikonversikan menjadi data kualitatif. Kriteria penskorannya menggunakan skala likert dengan skala lima angka. Kriteria penilaian ini berdasarkan kriteria analisis penilaian pakar (Widoyoko, 2009)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini menghasilkan produk komik digital berjudul “Sasakala Situgunung” yang dapat dijadikan bahan ajar membaca dan memirsakan cerita fantasi bahasa Indonesia. Desain Pengembangan yang digunakan adalah ADDIE, langkah-langkah penelitian pengembangan ADDIE meliputi lima tahapan yaitu *Analysis*,

Design, Development, Implementation, Evaluation. Hasil pengembangan pada setiap tahapan dalam penelitian ini diuraikan sebagai berikut:

Analisis (analysis)

Langkah kesatu yang dilakukan dalam penelitian ini adalah analisis. Analisis yang dilakukan, antara lain: 1) Analisis kebutuhan dilakukan untuk menganalisis keadaan dan ketersediaan bahan ajar sebagai pendukung terlaksananya suatu pembelajaran. Analisis kebutuhan dilakukan dengan wawancara semi struktur dan observasi tidak terstruktur. Berdasarkan wawancara dan observasi yang dilakukan terhadap guru bahasa Indonesia kelas VII (tujuh) SMPIT Adzkia, didapatkan data bahwa guru tersebut belum pernah menggunakan komik digital selama berada di kelas guru hanya menggunakan buku teks yang disediakan pemerintah. Guru kelas IV juga mengungkapkan bahwa belum pernah mencoba mengembangkan bahan ajar yang menarik, terutama pada materi cerita rakyat sehingga pembelajaran di kelas monoton karena siswa hanya menggunakan buku paket. Guru hanya mengandalkan buku paket yang memuat materi cerita rakyat yang berasal dari daerah lain sehingga siswa tidak mengenal sastra daerahnya sendiri. Sehingga siswa sangat membutuhkan bahan ajar yang menarik dalam proses pembelajaran seperti komik digital Sasakala Situgunung yang kontekstual karena 95% siswa SMPIT Adzkia sudah mengenal dan pernah berkunjung ke Situgunung. Hal ini sesuai dengan pernyataan Sudjana dkk. (2011:64) media komik merupakan media yang berbentuk gambar kartun yang mengungkapkan karakter dan memerankan suatu cerita dalam urutan yang erat dihubungkan dengan gambar.

SMPIT Adzkia Sukabumi mulai tahun ajaran 2023/2024 sudah mulai menggunakan kurikulum Merdeka (Mandiri berubah) artinya pada jenjang SMP berada pada fase D. dalam situsnya kemdigbud.go.id menjelaskan “Capaian elemen membaca dan memirsa yaitu peserta didik memahami informasi berupa gagasan, pikiran, pandangan, arahan atau pesan dari berbagai jenis teks misalnya teks deskripsi, narasi, puisi, eksplanasi dan eksposisi dari teks visual dan audiovisual untuk menemukan makna yang tersurat dan tersirat. Peserta didik menginterpretasikan informasi untuk mengungkapkan simpati, kepedulian, empati atau pendapat pro dan kontra dari teks visual dan audiovisual. Peserta didik menggunakan sumber informasi lain untuk menilai akurasi dan kualitas data serta membandingkan informasi pada teks. Peserta didik mampu mengeksplorasi dan mengevaluasi berbagai topik aktual yang dibaca dan dipirsa. Dengan demikian komik digital Sasakala Situgunung dapat dijadikan bahan ajar membaca dan memirsa teks naratif karena terdapat atau sesuai capaian pembelajaran pada fase D kurikulum merdeka.

Desain (design)

Tahap ini adalah tahap merancang komik digital yang dikembangkan. Komik digital Sasakala Situgunung dibuat menggunakan aplikasi gabungan untuk ilustrasi menggunakan aplikasi *illustrator*, sedangkan untuk *layout* menggunakan aplikasi *indesign*. Ada pun *out put* atau hasil akhirnya menggunakan fail dalam format *portable document file* (PDF) interaktif menggunakan aplikasi *heyzine*.

a. Penentuan Judul

Judul dari komik digital ini sesuai dengan aslinya yang menggambarkan asal mula Danau Situgunung yang ada di wilayah Desa Gedepangrango, Kecamatan Kaduampit, Kabupaten Sukabumi, Provinsi Jawa Barat, Indonesia yaitu “Sasakala Situgunung”. Peneliti memilih menggunakan judul tersebut karena sudah merepresentasikan isi cerita komik.

b. Perancangan Alur Cerita

Dalam penyusunan komik digital Sasakala Situgunung peneliti membagi menjadi tiga bagian alur yaitu: 1) keberangkatan, 2) perjalanan, dan 3) Pembangunan. Peneliti membuat alur cerita sedikit berbeda dengan bahan ajar cetak (tulisan) dan disesuaikan dengan struktur cerita dan kaidah kebahasaan komik digital.

c. Pembuatan *Story Board*

Dalam pembuatan *story board* (penulisan naskah detil dan percakapan komik dalam bentuk sketsa. Gambar harus disesuaikan dengan isi cerita rakyat Sasakala Situgunung. perancangan sketsa dilakukan menggunakan teknik menggambar secara manual menggunakan pensil dan kertas, lalu diterangkan menggunakan drawing pen 2.0 agar sketsa terlihat jelas. Kemudian sketsa tersebut diberi warna menggunakan spidol dan pensil warna. Setelah itu, di-*scan* menggunakan aplikasi CamScanner, lalu ilustrasi/gambar yang sudah di-*scan* jika tidak diwarnai *background*-nya maka dihilangkan dengan menggunakan aplikasi *Background Eraser*. Setelah itu, ilustrasi/gambar di edit di aplikasi ilustrator. Dalam proses ini peneliti menambah dengan elemen-elemen grafis yang tersedia pada aplikasi, jika ilustrasi yang dibuat sendiri dirasa kurang, maka peneliti memanfaatkan fasilitas-fasilitas pada aplikasi ilustrator. Kemudian dibuat *layout* tata letak gambar dan tulisan atau percakapan disesuaikan dengan isi cerita dan gambar.

Daryanto (2013) mengemukakan “Komik memiliki kelebihan yaitu cara penyajiannya mengandung unsur visual dan cerita yang kuat. Ekspresi yang divisualisasikan membuat pembaca terlibat secara emosional sehingga membuat pembaca untuk terus membacanya hingga selesai.” Hal ini dapat menarik minat siswa dalam belajar khususnya membaca dan memirsa teks naratif dalam pembelajaran bahasa Indonesia.



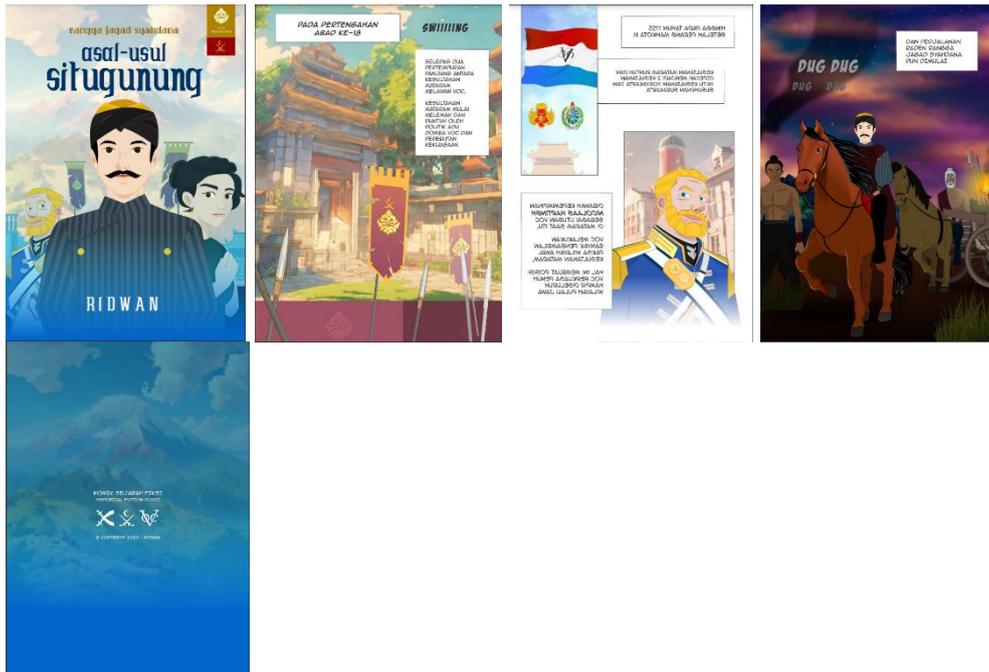
Gambar 1. Contoh *storyboard* komik Sasakala Situgunung

d. Penyusunan Komik Sasakala Situgunung

Komponen komik Sasakala Situgunung terdiri dari gambar dan teks yang disatukan dengan bantuan aplikasi *illustrator* untuk ilustrasinya, *indesign* untuk tata letak/*layout* dan aplikasi *heyzine* untuk *out put* atau hasil akhir berbentuk *soft file* PDF. Komik digital ini memiliki ukuran Aa (29,7 cm x 21 cm) dan memiliki 38 halaman termasuk *cover* depan dan belakang. Komik digital ini terdiri dari tiga bagian yang masing-masing bagiannya ditandai dalam satu halaman. Komik sasakala Situgunung ini dikembangkan warna variatif (*full colour*). Warna biru mendominasi komik digital, warna biru muda dijadikan background dan warna hijau yang menggambarkan pegunungan sebagaimana isi cerita dalam komik dengan ilustrasi yang berwarna cerah dan beraneka ragam, serta teks berwarna hitam dan kotak dialog warna putih sehingga kontras dan mudah untuk dibaca dengan menggunakan huruf kapital.

Penyusunan komik digital ini dilakukan dengan memerhatikan struktur komik, yaitu: 1) halaman judul, 2) Halaman *preliminaries*, 3) Bagian inti (isi), 4) Bagian *postliminary*.

Komik digital yang desainnya menarik dengan ilustrasi yang baik dan cerita yang sangat kuat akan menarik minat membaca dan belajar siswa. Hal ini sejalan dengan pendapat Daryanto (2013) “Komik memiliki kelebihan yaitu cara penyajiannya mengandung unsur visual dan cerita yang kuat. Ekspresi yang divisualisasikan membuat pembaca terlibat secara emosional sehingga membuat pembaca untuk terus membacanya hingga selesai.”



Gambar 2. Cover depan, isi, dan cover belakang komik Sasakala Situgunung

Pengembangan (*development*)

a. Pembuatan komik dalam bentuk PDF

Setelah komik selesai (melalui proses ilustrasi dan *layout*) kemudian diproses menjadi *soft file portable document file* (PDF) dengan menggunakan aplikasi *Heyzine*. Setelah komik dalam bentuk PDF maka akan mudah diaplikasikan atau di terapkan dalam aplikasi lain, contohnya aplikasi *flip book publuu* dapat dilihat dalam tautan <https://publuu.com/flip-book/296529/692253/page/1>

b. Validasi Produk

Validasi dilakukan oleh orang yang kompeten dalam bidang materi dan orang yang kompeten dalam bidang media. Validasi ahli materi bertujuan untuk menguji kelayakan materi yang ada dalam komik digital yang telah dikembangkan. Berikut hasil validasi oleh ahli materi.

Tabel 1. Hasil validasi komik digital oleh ahli materi.

Aspek yang dinilai	Skor yang diperoleh			
	Jumlah Skor	Rata-rata Jumlah Skor	Rerata skor	Kriteria
Struktur cerita	29	14,5	4,8	Sangat Baik

Kaidah kebahasaan	49	24,5	4,9	Sangat Baik
Struktur komik	124	62,5	4,8	Sangat Baik
Penyajian cerita	37	19	4,7	Sangat Baik
Keseluruhan komik	239	120,5	4,8	Sangat Baik

Dengan memerhatikan tabel di atas (Tabel 1) rata-rata jumlah skor dari aspek struktur komik digital Sasakala Situgunung yaitu 62,5 sehingga termasuk dalam kategori sangat baik dengan rerata skor 4,8. Rata-rata jumlah skor dari aspek struktur cerita komik digital Sasakala Situgunung yaitu 14,5 sehingga termasuk dalam kategori sangat baik dengan rerata skor 4,8. Rata-rata jumlah skor dari aspek kaidah kebahasaan Komik digital Sasakala Situgunung yaitu 24,5 sehingga termasuk dalam kategori sangat baik dengan rerata skor 4,9. Rata-rata skor dari aspek penyajian materi/cerita yaitu 19 sehingga termasuk dalam kategori sangat baik dengan rerata skor 4,7. Rata-rata jumlah skor dari seluruh aspek yaitu 115,5 sehingga termasuk dalam kategori sangat baik dengan rerata skor 4,8. Aspek penilaian pertama berkaitan dengan struktur komik digital Sasakala Situgunung. Semua bagian struktur komik digital sudah termuat di dalam komik digital Sasakala Situgunung. Untuk menyusun sebuah komik dengan kesatuan yang utuh, maka buku hendaknya disusun berdasarkan struktur yang baik dan rapi. Struktur dan bagian-bagian komik secara umum ialah terdapat cover, halaman, *preliminaries*, bagian utama (isi), dan bagian *postliminary*. Di mana dari setiap struktur terdapat bagian-bagiannya (Suwarno, dalam Farenda, 2018). Kedua, berkaitan dengan struktur komik. Semua bagian struktur komik sudah termuat di dalam komik digital Sasakala Situgunung. Struktur teks sangat diperlukan dalam proses penulisan sebuah teks. Struktur teks perlu diperhatikan dalam pembuatan sebuah teks. Di dalam komik digital Sasakala Situgunung yang dikembangkan sudah termuat kaidah kebahasaan yang sesuai untuk komik digital. Selain struktur teks, kaidah kebahasaan teks cerita fiksi juga dianggap sebagai karakteristik dalam teks cerita fiksi. Sesuai dengan pendapat Fandini (2018: 4-5) adanya struktur dan kaidah kebahasaan teks cerita fiksi dapat memunculkan pemahaman dan ketertarikan seseorang untuk mengetahui isi teks cerita fiksi. Keempat, berkaitan dengan penyajian materi. Penyajian materi komik digital Sasakala Situgunung sesuai dengan tuntutan kurikulum dan karakteristik siswa. Salah satu ciri buku cerita bergambar yang baik untuk peserta didik adalah buku cerita bergambar harus cocok dengan tingkatan umur dan kemampuan peserta didik. Karena pada setiap tingkatan umur, karakteristik dan kemampuan peserta didik dalam memperoleh pengetahuan akan berbeda-beda.

Validasi ahli media bertujuan untuk menguji kelayakan desain atau tampilan komik digital yang telah dikembangkan. Berikut hasil validasi oleh ahli media.

Tabel 2. Hasil validasi komik digital oleh ahli media.

Aspek yang dinilai	Skor yang diperoleh			Kriteria
	Jumlah Skor	Rata-rata Jumlah Skor	Rerata skor	
Tampilan /layout	18	18	4,5	Sangat Baik
Teks	23	23	4,6	Sangat Baik
Gambar/ilustrasi	19	18	4,5	Sangat Baik
Keseluruhan komik	60	59	4,5	Sangat Baik

Dengan memerhatikan secara saksama tabel 2 rata-rata jumlah skor dari aspek tampilan yaitu 18 sehingga termasuk dalam kategori sangat baik dengan rerata skor 4,5. Rata-rata jumlah skor dari aspek teks yaitu 23 maka termasuk dalam kategori sangat baik dengan rerata skor 4,6. Rata-rata jumlah skor dari aspek gambar yaitu 19 sehingga termasuk dalam kategori sangat baik dengan rerata skor 4,5. Rata-rata jumlah skor dari seluruh aspek yang dinilai yaitu 59 sehingga termasuk dalam kategori sangat baik dengan rerata skor 4,5.

elemen pertama berkaitan dengan tampilan komik digital Sasakala Situgunung. Elemen tampilan ini berkaitan dengan isi komik digital yang menarik seperti gradasi warna yang digunakan. Komik digital hendaknya menggunakan warna-warna cerah sehingga dapat menarik perhatian siswa untuk membacanya. Komik digital yang dikembangkan sudah menggunakan tampilan *full colour* dengan kombinasi warna menarik dan sesuai. Sesuai dengan pendapat Effendy, dkk. (2013) salah satu kriteria buku cerita yang baik adalah menggunakan tampilan warna yang mampu memberikan kesan dan mudah ditangkap oleh indera penglihatan anak. Kedua, berkaitan dengan teks. Teks yang digunakan menggunakan huruf kapital yang memudahkan untuk dibaca, tidak menggunakan huruf latin sehingga dapat dibaca dengan jelas. Selain itu perbandingan antara gambar dan tulisan sudah sesuai. Ketiga, berkaitan dengan gambar. Gambar yang terdapat pada komik digital tercetak dengan jelas dapat terbaca dan ukurannya sudah sesuai dengan teks. Gambar yang dirancang menyampaikan isi cerita dengan jelas, dengan demikian dapat membantu siswa untuk memahami alur cerita pada komik digital. Menurut *Read is Fundamental* (dalam Rahmawati, 2018) “Kriteria buku bacaan yang baik untuk anak salah satunya adalah ilustrasi harus menarik dan dapat memvisualisasikan teks serta memberi petunjuk mengenai makna dari kata-kata yang jarang terdengar oleh peserta didik.”

c. Revisi Produk

untuk menyempurnakan produk komik Digital Sasakala Situgunung ada beberapa bagian materi yang perlu diperbaiki atas saran dan masukan dari validator ahli materi dan ahli media diantaranya yaitu dalah dalam pengetikan dan menggunakan tanda baca, mengecilkan ukuran font, memmerhatikan jumlah halaman, menyempunakan ilustrasi dan kombinasi warna komik digital, merapikan tata letak tulisan dan gambar.

Implementasi (*Implementation*)

Implementasi dilakukan untuk mengetahui respons siswa terhadap komik digital yang dikembangkan. Adapun uji coba yang dilakukan adalah uji kelompok kecil dan kelompok besar.

a. Uji Kelompok Kecil

Uji terbatas (kelompok kecil) dilakukan kepada lima orang siswa. Berikut hasil jawaban siswa siswa pada uji kelompok kecil.

Tabel 3. Respon siswa kelompok kecil

Aspek yang dinilai	Skor yang diperoleh			Kriteria
	Jumlah Skor	Rata-rata Jumlah Skor	Rerata skor	
Penyajian media	92	18,6	4,6	Sangat Baik
Penyajian materi	83	16,4	4,1	Sangat Baik
Tampilan/ <i>layout</i>	75	14,2	4,7	Sangat Baik
Keseluruhan komik	250	49,2	4,4	Sangat Baik

Merujuk tabel 3 di atas didapatkan rata-rata jumlah skor dari aspek penyajian media adalah 18,6 maka termasuk dalam kategori “sangat baik” dengan rerata skor 4,6. Sedangkan rata-rata jumlah skor dari aspek penyajian materi adalah 16,4 sehingga termasuk dalam kategori “baik” dengan rerata skor 4,1. Sementara rata-rata jumlah skor dari aspek tampilan/*layout* adalah 14,2 maka termasuk dalam kategori “sangat baik” dengan rerata skor 4,7. Rata-rata jumlah skor dari keseluruhan aspek adalah 49,2 sehingga termasuk dalam kategori sangat baik dengan rerata skor 4,4.

b. Uji Lanjutan (Kelompok Besar)

Uji kelompok besar dilakukan terhadap 26 siswa. Tabel berikut menggambarkan respons siswa pada uji kelompok besar:

Tabel 4. Respon siswa kelompok besar

Aspek yang dinilai	Skor yang diperoleh			Kriteria
	Jumlah Skor	Rata-rata Jumlah Skor	Rerata skor	
Penyajian media	489	18,8	4,7	Sangat Baik
Penyajian materi	463	17,8	4,4	Sangat Baik
Tampilan/ <i>layout</i>	378	14,5	4,8	Sangat Baik
Keseluruhan komik	1.330	51,1	4,6	Sangat Baik

Merujuk tabel 4 rata-rata jumlah skor dari aspek penyajian media adalah 18,8 sehingga masuk pada dalam kategori “sangat baik” dengan rerata skor 4,7. Rata-rata jumlah skor dari aspek penyajian materi adalah 17,8 sehingga masuk dalam kategori “sangat baik” dengan rerata skor 4,4. Rata-rata jumlah skor dari aspek tampilan adalah 14,5 sehingga termasuk dalam kategori “sangat baik” dengan rerata skor 4,8. Rata-rata jumlah skor dari keseluruhan aspek adalah 51,1 sehingga termasuk dalam kategori sangat baik dengan rerata skor 4,6. Penyajian media berkaitan dengan judul pada *cover*, warna dan gambar yang ada pada komik

digital. Judul komik digital hendaknya mampu mewakili keseluruhan isi cerita dan dapat menarik minat untuk membaca lebih lanjut. Warna yang digunakan dalam komik digital ialah warna-warna cerah, terang, mencolok dengan pertimbangan bahwa warna-warna cerah mampu memberikan kesan anak-anak. Gambar atau ilustrasi pada komik digital harus ditampilkan dengan ukuran besar agar terlihat jelas, karena anak-anak memiliki ketertarikan lebih pada gambar dibanding tulisan. Dua dari dua puluh lima siswa mengatakan kurang tertarik dengan warna yang ada pada komik digital. Hal ini menunjukkan bahwa media disajikan dengan baik dan menarik karena sebagian besar siswa tertarik dengan penyajian media pada komik digital. Tulisan dalam komik digital tidak menggunakan huruf latin, namun menggunakan huruf kapital dan agak besar sehingga terlihat jelas. Cerita yang ada pada komik digital memudahkan siswa dalam membaca karena bacaannya tidak banyak dan disertai dengan gambar-gambar. Bahasa yang digunakan hendaknya bahasa yang komunikatif, dan alur cerita yang digunakan hendaknya alur maju agar siswa tidak bingung saat membaca. Dua belas dari dua puluh lima siswa mengatakan kurang memahami bahasa yang digunakan dalam komik digital, namun siswa masih dapat memahami alur cerita dengan baik karena dibantu oleh gambar atau ilustrasi yang tersedia pada komik digital.

Aspek tampilan ini berdampak pada minat siswa setelah membaca komik digital tersebut. Seluruh siswa memberikan respons “baik” pada aspek tampilan. Siswa menyatakan dengan belajar menggunakan komik digital merasa senang dan termotivasi sehingga tidak membosankan dalam mengikuti pembelajaran. Hal ini disebabkan komik digital yang *full colour* disertai gambar-gambar menarik jelas membuat siswa tertarik membaca komik digital tersebut. Penggunaan komik digital dapat memberikan suatu motivasi belajar siswa. Motivasi sangat besar pengaruhnya terhadap keberhasilan belajar, jika guru tidak memerhatikan motivasi belajar siswa, maka siswa tidak akan belajar dengan baik. Bahan ajar yang menarik motivasi siswa lebih mudah dipelajari dan disimpan karena motivasi akan menambah semangat siswa dalam belajar. “Motivasi belajar merupakan salah satu aspek psikis yang membantu dan mendorong seseorang untuk mencapai tujuannya” (Emosda, 2017: 272).

Evaluasi (*evaluation*)

Berdasarkan uji coba yang dilakukan, peneliti mendapatkan respons yang “sangat baik” sehingga mendapat penilaian “sangat baik” dari guru dan siswa terhadap komik digital yang dikembangkan. Komik digital “sangat menarik” sehingga bisa dikatakan bahwa komik digital Sasakala Situgunung yang dikembangkan telah selesai dengan produk akhir komik digital.

SIMPULAN

Penelitian transformasi cerita rakyat Sasakala Situgunung ke dalam komik digital dapat disimpulkan bahwa langkah pengembangan komik digital dimulai dari analisis yang terdiri dari: 1) analisis kebutuhan, 2) analisis kurikulum, 3) analisis peserta didik, kemudian komik digital dirancang (desain), setelah itu tahap pengembangan yang terdiri dari: 1) penyajian komik dalam bentuk *soft file* (PDF), 2) validasi ahli materi dan media, 3) revisi produk, kemudian komik digital

diimplementasikan pada kelompok kecil dan besar, dan terakhir evaluasi. Kelayakan produk Transformasi cerita rakyat Sasakala Situgunung ke dalam komik digital sangat layak digunakan. Hal ini berdasarkan penilaian keseluruhan aspek oleh validator ahli materi dengan rata-rata jumlah skor dari keseluruhan aspek yaitu sehingga termasuk dalam kategori sangat layak dengan rerata skor 4,8. Penilaian keseluruhan aspek oleh validator ahli media dengan rerata skor 4,5 dari keseluruhan aspek yang dinilai yaitu sehingga termasuk dalam kategori sangat layak. Penilaian yang diberikan oleh siswa pada uji kelompok kecil pada keseluruhan aspek memperoleh rerata skor 4,4 sehingga termasuk dalam kategori sangat layak. Pada tahap uji kelompok besar diperoleh nilai dengan rerata skor dari keseluruhan aspek yaitu 4,6 sehingga termasuk dalam kategori sangat layak..

DAFTAR RUJUKAN

- Budi, C., Romadiasri, Y., & Maslikhah, S. (2016). *Pengembangan Perangkat Pembelajaran melalui E-Comic Berbasis Scientific Approach pada Mata Pelajaran Matematika Materi Limit Fungsi*. Jurnal Pendidikan Matematika FKIP Unissula, 4(1), 71–83
- Daryanto. 2010. *Media Pembelajaran*. Gava Media
- Emosda, E. 2017. *Pengaruh Penggunaan Buku Cerita Bergambar Terhadap Motivasi Belajar Pada Siswa Sekolah Dasar*. Jurnal Gentala Pendidikan Dasar, 2(2), 256-274.
- Saputro, A. D. (2015). *Aplikasi Komik sebagai Media Pembelajaran*. Muaddib: Studi Kependidikan dan Keislaman, 5(1), 1–19.
- Fandini, Intan. 2018. *Penguasaan Struktur Teks dan Unsur Kebahasaan Cerita Fantasi Siswa Kelas VII A SMP Negeri 3 Wonomulyo Kabupaten Polewali Mandar*. Jurnal Skripsi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Universitas Negeri Makassar.
- Farenda, Mas Fitra. 2018. *Pengembangan Buku Cerita Bergambar untuk Literasi Pembelajaran Sains di Sekolah Dasar*. Skripsi Universitas Jambi.
- Rahmawati, Sri. 2018. *Pengembangan Buku Cerita Bergambar Berbasis Pendekatan Whole Language pada Materi Cerita Rakyat untuk Kelas V SD/MI*. Skripsi Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Widoyoko, S. Eko Putro. 2009. *Evaluasi Program Pembelajaran Panduan Praktis bagi Pendidik dan Calon Pendidik*. Pustaka Pelajar
- Sudjana dan Rivai. 2011. *Media Pengajaran*. Sinar Baru Algensindo
<https://guru.kemdikbud.go.id/kurikulum/referensi-penerapan/capaian-pembelajaran/sd-sma/bahasa-indonesia/fase-d/>
<https://publuu.com/flip-book/296529/692253/page/1>