

ARTIKEL

**PENGEMBANGAN KOMIK CERITA RAKYAT SEBAGAI
PENUNJANG GERAKAN LITERASI SEKOLAH PADA
SISWA SDN 2 TANJUNG**



**NADIA ULKHAIRO
NPM. 180102128**

Artikel ini disusun untuk memenuhi sebagian persyaratan
Untuk mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR (PGSD)
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN (FIP)
UNIVERSITAS HAMZANWADI
2022**

LEMBAR PENGESAHAN

**PENGEMBANGAN KOMIK CERITA RAKYAT SEBAGAI
PENUNJANG GERAKAN LITERASI SEKOLAH PADA
SISWA SDN 2 TANJUNG**



**NADIA ULKHAIRO
NPM. 180102128**

Pembimbing I,

A handwritten signature in black ink, appearing to read "Yuniar", written over a vertical line.

**Yuniar Lestarini, M.Pd.
NIDN. 0801068405**

Pembimbing II,

A handwritten signature in black ink, appearing to read "Yul Alfian Hadi", written over a horizontal line.

**Yul Alfian Hadi, M.Pd.
NIDN. 0826038601**

PENGEMBANGAN KOMIK CERITA RAKYAT SEBAGAI PENUNJANG GERAKAN LITERASI SEKOLAH PADA SISWA SDN 2 TANJUNG

Nadia Ulkhairo¹, Yuniar Lestarini², Yul Alfian Hadi³
^{1,2,3}Program Studi PGSD, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas
Hamzanwadi
Email: nadiaulkhairo99@gmail.com

ABSTRAK

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan Komik Cerita Rakyat Sebagai Penunjang Gerakan Literasi Sekolah Pada Siswa SDN 2 Tanjung. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Research and Development* (R&D) dengan mengacu kepada model pengembangan Borg & Gall yang disederhanakan menjadi tujuh tahapan yaitu: (1) Analisis Kebutuhan, (2) Perencanaan, (3) Pengembangan Produk Awal, (4) Pengujian Terbatas, (5) Revisi Hasil Uji Produk, (6) Uji Produk Utama, (7) Revisi Produk Akhir. Jumlah responden keseluruhan 20 orang siswa. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan validasi ahli media, validasi ahli bahasa dan angket. Hasil validasi dari ahli media dan ahli bahasa, Nilai skor ahli media adalah 53 dengan skor rata-rata 3,78 dikategorikan “Baik”, Nilai skor ahli bahasa 69 dengan skor rata-rata 4,6 dikategorikan “Sangat Baik”. Sedangkan dari hasil respon siswa keseluruhan mendapat skor 1827 dengan skor rata-rata 4,6 dan dikategorikan “sangat baik”. Kesimpulannya menunjukkan bahwa produk komik cerita rakyat sebagai penunjang gerakan literasi sekolah layak untuk digunakan.

Kata Kunci: Media, Komik Cerita Rakyat, Literasi Sekolah

ABSTRACT

Abstract: This research aims to develop folklore comics as support for the school literacy movement for students at SDN 2 Tanjung with a total of 20 students as respondents. The method used in this research is Research and Development (R&D) with reference to the Borg & Gall development model which is simplified into seven stages, namely: (1) Needs Analysis, (2) Planning, (3) Initial Product Development, (4) Testing Limited, (5) Revision of Product Test Results, (6) Main Product Test, (7) Final Product Revision. Data collection techniques in this study used validation and questionnaires. Based on the validation results from media experts and linguists, the score from media experts was 53 with an average score of 3.78 categorized as "Good". And the score of 69 linguists with an average score of 4.6 is categorized as "Very Good". Meanwhile, from the results of the overall student responses, they got a score of 1827 with an average score of 4.6 and was categorized as “Very Good”. The conclusion shows that the product of folklore comics as a support for the school literacy movement is feasible to use.

PENDAHULUAN

Berbicara lemahnya literasi di Indonesia khususnya pada peserta didik di sekolah dasar, ada berbagai macam faktor yang menyebabkan lemahnya literasi baik itu dari faktor eksternal dan faktor internal. Dimana lemahnya literasi ini dilihat dari faktor eksternal peserta didik seperti lingkungan tempat tinggal, pergaulan bersama teman-teman yang tidak terkontrol, adapun dari faktor internal seperti pengaruh *game online*, lingkungan keluarga, dan masih banyak lagi yang lain. Dalam hal ini tidak dapat dipungkiri bahwa peran guru di lingkungan sekolah sangat penting untuk menanamkan budaya literasi pada peserta didik, tidak terkecuali melalui metode dan strategi pembelajaran yang digunakan menjadi faktor pendukung untuk peningkatan budaya literasi.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan di SDN 2 Tanjung dengan wali kelas 3 menginformasikan bahwa lemahnya literasi dan kurangnya popularitas komik cerita rakyat dalam proses pembelajaran pada peserta didik khususnya siswa kelas 3. Oleh karena itu, sekiranya ada inovasi yang dilakukan oleh peneliti dalam mengemas komik cerita rakyat supaya meningkatkan minat pada peserta didik sehingga tercapainya tujuan untuk membangun gerakan literasi di sekolah.

Kegiatan literasi di sekolah tersebut masih kekurangan media bahan ajar yang digunakan dalam membantu proses belajar mengajar. Guru hanya menggunakan apa yang telah disediakan oleh sekolah, sehingga dalam kegiatan literasi siswa merasa bosan, jenuh, dan tidak sedikit dari siswa yang agak sulit mengerti apa yang tersedia di dalam bahan ajar tersebut. Fenomena ini menjadi dampak permasalahan yang nantinya akan menjadi faktor siswa tidak berminat lagi untuk membaca. Faktor tersebut yang membuat para siswa tidak memiliki minat membaca, disebabkan minimnya buku pelajaran ataupun non pelajaran yang berada di sekolah SDN 2 Tanjung. Adapun sumber belajar yang seadanya tidak membuat siswa tertarik untuk membacanya disebabkan buku yang sudah kusam, ataupun robek sehingga buku tersebut tidak menarik untuk dibaca.

Disisi lain, hasil wawancara yang dilakukan dengan salah seorang petugas Perpustakaan Daerah Kabupaten Lombok Timur mengatakan bahwa keberadaan komik cerita rakyat di perpustakaan Kabupaten Lombok Timur masih sangat minim. Buku mengenai cerita rakyat sebenarnya sudah ada, tetapi tidak banyak mengangkat cerita rakyat yang ada di Daerah dan masih menggunakan bahasa Indonesia. Lombok merupakan salah satu daerah yang memiliki beberapa cerita rakyat berjenis mitos yang perlu dikenalkan dan didokumentasikan.

Oleh karena itu, dilakukan upaya untuk menyediakan dukungan terhadap gerakan literasi dengan cara melakukan pengembangan komik cerita rakyat sebagai daya tarik dalam proses pembelajaran. Selain itu media komik dapat dijadikan sebagai penunjang pelaksanaan gerakan literasi sekolah. Ketertarikan peserta didik terhadap komik dapat dijadikan guru sebagai sumber belajar yang menarik.

Menurut Sudjana dan Rifai (2011: 68) menyatakan bahwa media komik dalam proses belajar mengajar menciptakan minat para peserta didik dalam mengefektifkan proses belajar mengajar, dapat meningkatkan minat belajar dan menumbuhkan minat apresiasinya. Komik merupakan salah satu media promosi yang cukup efektif karena di dalamnya memiliki gambar teks dan alur cerita. Sebagai media pembelajaran komik harus disertai dengan cerita-cerita yang dapat memberikan nilai-nilai yang mampu membangun karakter para peserta didik, salah satunya adalah menggabungkan komik dengan cerita rakyat, karena cerita rakyat biasanya mengandung pesan-pesan yang dapat ditiru atau dicontoh. Namun kenyataannya saat ini cerita rakyat jarang disukai oleh para peserta didik khususnya anak sekolah dasar.

Dengan demikian upaya pengembangan komik cerita rakyat untuk meningkatkan minat baca peserta didik perlu ditambahkan daya tarik seperti pemberian gambar-gambar dan warna-warna yang menarik. Dengan kata lain menjadikan cerita rakyat sebagai komik adalah sebuah motivasi akan membangkitkan imajinasi para peserta didik yang akan menjadi daya gedor gerakan literasi dikalangan peserta didik sekolah dasar.

METODE PENELITIAN

Pada penelitian ini, peneliti mengembangkan sebuah Komik Cerita Rakyat Sebagai Penunjang Gerakan Literasi Sekolah Pada Siswa SDN 2 Tanjung dengan menggunakan model penelitian dan pengembangan (*Research and Development –R&D-*) dengan desain penelitian Borg and Gall. Desain penelitian dan pengembangan Borg and Gall terdiri dari 10 langkah yaitu analisis kebutuhan, perencanaan, pengembangan produk awal, pengujian terbatas, revisi desain, ujicoba produk, revisi produk, ujicoba pemakaian, revisi hasil uji produk, uji produk utama, revisi produk, ujicoba lapangan skala luas, revisi produk akhir, desiminasi dan penggunaan. Namun peneliti menyederhanakan sepuluh langkah tersebut menjadi tujuh langkah yang meliputi analisis kebutuhan, perencanaan, pengembangan produk awal, pengujian terbatas, revisi hasil uji produk, uji produk utama dan revisi produk akhir. Peneliti memilih model desain tersebut karena sesuai dengan bahan yang akan dikembangkan dalam penelitian ini.

Subjek penelitian dalam penelitian ini adalah siswa SDN 2 Tanjung, secara khusus adalah siswa kelas 3. Jumlah subjek uji coba secara keseluruhan sebanyak 20 Siswa, laki-laki berjumlah 10 orang, dan perempuan berjumlah 10 orang. Teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini menggunakan validasi dan angket, yaitu validasi ahli media dan validasi ahli Bahasa. Validasi dilakukan oleh validator ahli yaitu dosen dan guru. Sedangkan untuk angket digunakan untuk mengetahui tanggapan produk komik cerita rakyat yang diberikan kepada siswa.

Teknik analisis data yang digunakan melalui kegiatan uji coba diklasifikasi menjadi dua, yaitu data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif berupa kritik dan saran yang dikemukakan ahli bahasa dan ahli media. Kemudian, data kuantitatif yang diperoleh dari lembar validasi ahli bahasa, lembar validasi ahli media selanjutnya dikonversikan ke dalam bentuk data kualitatif dengan skala lima yang mengacu pada Penilaian

Acuan Patokan (PAP) yang dikembangkan oleh Eko Putro Widoyoko (2016:90). Berikut teknik analisis yang dilakukan sebagai berikut:

Tabel 1. Konversi Data Kuantitatif ke Data Kualitatif Dengan Skala Lima

| Kategori | Interval skor |
|--------------------|--|
| Sangat baik | $x > X_i + 1,80 S_{bi}$ |
| Baik | $X_i + 0,60 S_{bi} < \leq X_i + 1,80 S_{bi}$ |
| Cukup baik | $X_i - 0,60 S_{bi} < \leq X_i + 0,60 S_{bi}$ |
| Kurang baik | $X_i - 1,80 S_{bi} < \leq X_i + 0,60 S_{bi}$ |
| Sangat kurang baik | $\leq X_i - 1,80 S_{bi}$ |

Sumber: Eko Putro Widyoko (Yekstiastruti & Ikhsan, 2016: 90)

Keterangan:

X_i (rerata ideal) = $\frac{1}{2}$ (skor maksimum ideal + skor minimum ideal)

S_{bi} (simpangan baku ideal) = $\frac{1}{6}$ (skor maksimum ideal – skor minimum ideal)
 X = skor empiris

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil uji coba produk diperoleh dengan dua tahap yaitu didapatkan dari hasil validasi tim ahli yaitu validasi ahli media dan validasi ahli bahasa. Kemudian diperoleh dari angket respon siswa yang diberikan setelah pengimplementasian produk yang dikembangkan dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil validasi oleh ahli media, maka diperoleh data bahwa produk komik cerita rakyat yang dikembangkan oleh peneliti memenuhi kriteria valid dan layak untuk diuji cobakan dengan beberapa saran perbaikan. Berdasarkan lembar validasi ahli media diketahui bahwa ada tiga aspek yang harus diisi oleh validator ahli media, yaitu berkaitan dengan kelengkapan sajian, desain produk, penyajian informasi. Ketiga aspek ini dikembangkan menjadi 14 butir pertanyaan. Adapun hasil perolehan skor validasi ahli media sebagai berikut.

Tabel 2. Perolehan Skor Hasil Validasi Ahli Media

| Komponen | Pernyataan | Interval |
|---------------------|---|-----------------|
| Kelengkapan Sajian | Halaman sampul memiliki gambar yang menarik. | 4 |
| | Kata pengantar berada setelah halaman sampul. | 5 |
| | Posisi tulisan tidak merusak tampilan gambar. | 4 |
| | Pewarnaan pada tulisan menciptakan efek tidak membosankan. | 3 |
| | Terdapat profil penulis pada bagian akhir. | 4 |
| Desain Produk | Tampilan menarik yang mudah dipahami dan dimengerti. | 3 |
| | Gambar komik cerita rakyat jelas. | 4 |
| | Desain produk mengacu pada desain komik yang selayaknya sudah ada. | 3 |
| | Tampilan setiap gambar disesuaikan dengan jalan cerita | 4 |
| | Menggunakan berbagai warna yang nantinya mampu menarik ketertarikan peserta didik. | 4 |
| Penyajian Informasi | Konsistensi letak penomoran pada komik cerita rakyat. | 4 |
| | Konsistensi ukuran tulisan untuk penomoran. | 4 |
| | Istilah-istilah yang digunakan merupakan istilah yang lazim dipahami peserta didik. | 4 |
| | Komik cerita rakyat disajikan secara menarik. | 3 |
| JUMLAH SKOR | | 53 |
| RATA-RATA | | 3,78 |
| KATEGORI | | BAIK |

Hasil validasi ahli media memperoleh skor sebanyak 53 dengan skor rata-rata 3,78. Artinya bahwa media komik cerita rakyat ini memenuhi kriteria “Baik” (layak digunakan) karena berada pada rentang skor $3,4 < X \leq 4,2$. Dari hasil validasi ahli media, menunjukkan bahwa

media komik cerita rakyat sebagai penunjang gerakan literasi sekolah layak digunakan untuk mengambil data dengan revisi sesuai saran.

Selanjutnya dari segi bahasa. Berdasarkan lembar validasi ahli bahasa diketahui bahwa terdapat enam aspek yang harus diisi oleh validator ahli bahasa, yaitu lugas, komunikatif, dialog dan interaktif, kesesuaian dengan kaidah bahasa, penggunaan istilah simbol dan ikon. Keenam aspek ini dikembangkan menjadi 15 butir pertanyaan. Adapun hasil perolehan skorvalidasi ahli bahasa sebagai berikut.

Tabel 3. Perolehan Skor Hasil Validasi Ahli Bahasa

| No | Aspek | Pernyataan | Interval |
|----|-------------------------------------|--|----------|
| 1. | Lugas | Struktur kalimat pada komik cerita rakyat sudah tepat. | 5 |
| | | Susunan kalimat sederhana sehingga sesuai untuk anak usia sekolah dasar. | 5 |
| | | Susunan kalimat dalam komik cerita rakyat mudah dipahami. | 5 |
| | | Kebakuan istilah. | 4 |
| 2. | Komunikatif | Kata-kata dalam kalimat tidak berbelit-belit. | 4 |
| | | Pemahaman terhadap pesan dan informasi. | 5 |
| 3. | Dialog dan interaktif | Perilaku baik tokoh dapat ditiru oleh peserta didik dalam kehidupan sehari-hari. | 5 |
| | | Peristiwa dalam cerita dapat mendorong kemampuan berpikir kritis peserta didik. | 4 |
| 4. | Kesesuaian dengan kaidah bahasa | Bahasa yang digunakan sesuai dengan EYD. | 5 |
| | | Penggunaan bahasa yang efektif dan efisien. | 5 |
| 5. | Penggunaan istilah, symbol dan ikon | Tidak menyertakan kata-kata yang tidak dapat dimaknai. | 5 |
| | | Menggunakan beberapa istilah yang ada sesuai dengan EYD. | 4 |
| | | Istilah yang digunakan merupakan istilah yang | 4 |

| | | | |
|--------------------|-----------------------------------|---|--------------------|
| | | lazim dipahami oleh peserta didik. | |
| | | Penggunaan symbol bersifat konsisten. | 4 |
| 6. | Pesan yang terkandung dalam komik | Terdapat pesan moral yang terdapat dalam komik cerita rakyat. | 5 |
| JUMLAH SKOR | | | 69 |
| RATA-RATA | | | 4,6 |
| KATEGORI | | | SANGAT BAIK |

Hasil validasi ahli bahasa memperoleh skor sebanyak 69 dengan skor rata-rata 4,6. Artinya bahwa media berupa komik cerita rakyat memenuhi kriteria “Sangat Baik” (layak digunakan) karena berada pada rentang skor $X > 42$ sehingga tanpa perlu direvisi.

Setelah produk komik cerita rakyat dinyatakan valid dan layak untuk diuji cobakan, kemudian dilakukan uji coba produk dengan melibatkan siswa atau responden. Adapun tabel perolehan hasil angket respon siswa sebagai berikut:

Tabel 4. Perolehan Skor Angket Respon Siswa

| Jumlah Skor | Rata-Rata | Rentang Skor | Kategori |
|--------------------|------------------|---------------------|-----------------|
| 1827 | 91,4 | $X > 4,2$ | Sangat Baik |
| | 4,6 | | |

Data hasil angket respon siswa diperoleh setelah siswa menggunakan produk yang telah dikembangkan oleh peneliti. Untuk memperoleh data angket respon siswa, peneliti memberikan lembar angket respon siswa yang berisi 20 pertanyaan. Berdasarkan data tabel di atas, hasil analisis angket respon siswa memperoleh jumlah keseluruhan sebanyak 1827 dengan skor rata-rata 4,6. Artinya bahwa media berupa komik cerita rakyat memenuhi kriteria “Sangat Baik”.

Komik cerita rakyat ini dikembangkan guna meningkatkan antusias siswa dalam melaksanakan pembelajaran di kelas 3 sekolah dasar. Terlibat juga terhadap respon siswa yang sangat baik terhadap produk yang sudah dikembangkan sehingga dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa dalam proses pembelajaran.

Komik cerita rakyat ini memiliki karakteristik yang berbeda dengan komik lainnya, yaitu dilihat berdasarkan sampul, gambar, cerita dan kepraktisannya, membuat siswa tertarik untuk membacanya. Komik cerita rakyat ini tidak hanya digunakan sebagai bahan bacaan siswa tetapi diharapkan siswa mampu memahami makna dan pesan moral yang terkandung dalam komik cerita rakyat tersebut.

Berdasarkan data hasil penelitian yang didapatkan dari validasi ahli media, ahli bahasa serta angket respon siswa menunjukkan bahwa komik cerita rakyat sebagai penunjang gerakan literasi sekolah layak digunakan dan produk yang dikembangkan dikatakan baik karena memenuhi kriteria. Dengan demikian validasi dan revisi sangat diperlukan dalam peningkatan kualitas produk. Berdasarkan hasil dari tim ahli dan angket respon siswa terhadap kualitas produk yang dikembangkan memperoleh kategori yang baik.

Berdasarkan kriteria maka pengembangan komik cerita rakyat sebagai penunjang gerakan literasi sekolah dari ahli media, ahli bahasa, dan siswa memenuhi kriteria “sangat baik” dan telah memenuhi syarat layak, sehingga dapat digunakan dalam kegiatan literasi di SDN 2 Tanjung.

KESIMPULAN

Prosedur pengembangan media komik cerita rakyat sebagai penunjang gerakan literasi sekolah menggunakan desain penelitian Borg and Gall. Ada sepuluh tahapan dalam penelitian R&D model Borg and Gall, namun peneliti menyederhanakan menjadi tujuh tahapan diantaranya adalah (a) analisis kebutuhan (b) perencanaan (c) pengembangan produk awal (d) pengujian terbatas (e) revisi hasil uji coba produk (f) uji produk utama (g) revisi produk akhir. Selain itu, kelayakan komik cerita rakyat divalidasi oleh ahli media dan ahli bahasa. Berdasarkan validasi oleh ahli media dan ahli bahasa diketahui bahwa komik cerita rakyat ini dikategorikan “Baik” dengan perolehan skor dari ahli media sebanyak 53 dengan rata-rata 3,78 dan pemerolehan skor dari ahli bahasa sebanyak 69 dengan rata-rata 4,6

dikategorikan “Sangat Baik”. Adapun respon siswa terhadap komik cerita rakyat yang dikembangkan oleh peneliti mendapat respon positif dan mendapat kategori “Sangat Baik” dengan skor keseluruhan sebanyak 1827 dengan rata-rata keseluruhan 4,6. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berupa komik cerita rakyat sebagai penunjang gerakan literasi sekolah ini efisien dan layak digunakan sebagai media pembelajaran di sekolah.

DAFTAR PUSTAKA

- Amir Hamzah, (2019). *Metode Penelitian & Pengembangan (Research & Development)*. Malang Literasi Nusantara Abdi.
- Borg & Gall dalam Assayuki, (2020). *Model Pengembangan Borg & Gall*. Dipublikasikan <https://www.researchgate.net/publication/347999352>. Institute Agama Islam Negeri Yogyakarta.
- Direktorat Jendral Pendidikan Dasar dan Menengah Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan. (2018). *Desain Induk Gerakan Literasi Sekolah*. Jendral Sudirman Senayan Jakarta.
- Farenda, F. M. (2018). *Pembelajaran Buku Cerita Bergambar Untuk Literasi Pembelajaran Sains di Sekolah Dasar*. UIN JAMBI
- Hakim A.F, (2017). *Pengembangan Komik Digital Sebagai Media Pembelajaran Alat-Alat Pembayaran Internasional Pada Materi Perekonomian Terbuka*. Fakultas Ekonomi Universitas Yogyakarta.
- Nindia Faradina, (2017). Pengaruh Program Gerakan Literasi Sekolah Terhadap Minat Baca Siswa di SD Islam Terpada Muhammadiyah An-Najah Jatinom Klaten. *Jurnal Hanata Widya*.
- Nurgiyantoro, Burhan. (2020). *Sastra Anak*. Yogyakarta: Gajah Mada University Press.
- Sudjana N. & A. Rifai. 2011. *Media Pengajaran*. Jakarta: Sinar Baru Algesindo
- Sugiyono. (2020). *Metode Penelitian Kualitatif Kuantitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Tuzzuhro, T. (2020). *Pengembangan Cerita Bergambar Berbasis Nilai Karakter Sebagai Penunjang Gerakan Literasi Di SDN 2 Kelayu Utara Tahun Pelajaran 2020/2021*. Universitas Hamzanwadi.
- Widoyoko, E.P. (2016). *Evaluasi Program Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Yunus Abidin, dkk. (2017). *Pembelajaran Literasi*. Jakarta: Bumi Aksara