

**PENGEMBANGAN KOMIK ANIMASI BERMUATAN CERITA RAKYAT SASAK
UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN LITERASI MEMBACA DAN MENULIS
SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR**

Moh. Irawan Zain¹, Muhammad Tahir², Lalu Wira Zain Amrullah³
^{1,2,3}Pendidikan Guru Sekolah Dasar, FKIP, Universitas Mataram, Indonesia
¹moh.irawanzain@unram.ac.id , ²mtahir_fkip@unram.ac.id ,
³l.wirazainamrullah@unram.ac.id

ABSTRACT

Folklore of sasak te godek-godek and te tuntel-tuntel is a story that has existed for generations but is only told by word of mouth and few records in the form of storybooks without pictures. So that its existence began to be rarely found. This encourages the need for the development of stories in the form of animated comics. The existence of animated comics as a medium for learning Indonesian is very important, especially to improve the literacy of reading and writing skills of grade IV elementary school students. In this regard, this study aims to design animated comics containing sasak folklore to improve the reading and writing literacy skills of grade IV elementary school students. The method that will be used in achieving the objectives of this research is design research developed by Plomp. This development model has 3 phases, namely the initial research stage, the development stage, and the assessment stage. The initial research stage consists of problem identification and needs analysis activities, reviewing literature, and developing an initial framework for product development. Then in the development stage consists of activities to develop a product prototype for testing while conducting a formative evaluation of the product. Finally, in the assessment stage, namely conducting a summative evaluation of the product being developed. The results of this study obtained a product value of 90% feasibility from media experts and 81% material experts, at the stage involving respondents from teachers and students, a feasibility of 98% was produced.

Keywords: Animated comics; Reading and writing literacy; Local wisdom; Elementary school

ABSTRAK

Cerita rakyat sasak te godek-godek dan te tuntel-tuntel merupakan cerita yang sudah ada sejak turun temurun tetapi hanya diceritakan dari mulut ke mulut dan sedikit catatan dalam bentuk buku cerita tanpa gambar. Sehingga keberadaannya mulai jarang ditemukan. Hal ini mendorong perlu adanya pengembangan terhadap cerita te godek-godek dan te tuntel-tuntel dalam bentuk komik animasi. Keberadaan komik animasi menjadi media pembelajaran bahasa indonesia sangat penting adanya terutama untuk meningkatkan kemampuan literasi membaca dan menulis siswa kelas IV sekolah dasar. Berkaitan dengan hal tersebut maka penelitian ini bertujuan untuk merancang komik animasi bermuatan cerita rakyat sasak untuk meningkatkan , kemampuan literasi membaca dan menulis siswa kelas IV sekolah dasar. Metode yang akan digunakan dalam pencapaian tujuan penelitian ini adalah design research yang dikembangkan oleh Plomp. Model pengembangan ini memiliki 3

fase, yaitu tahap penelitian awal, tahap pengembangan, dan tahap asesmen. Tahap penelitian awal terdiri atas kegiatan identifikasi masalah dan analisis kebutuhan, meninjau literatur, dan mengembangkan kerangka awal untuk pengembangan produk. Kemudian pada tahap pengembangan terdiri atas kegiatan mengembangkan prototype produk untuk diuji coba sekaligus melakukan evaluasi formatif terhadap produk. Terakhir, pada tahap asesmen yakni melakukan evaluasi sumatif terhadap produk yang dikembangkan. Hasil dari penelitian ini mendapatkan nilai produk sebesar kelayakan 90% dari ahli media dan ahli materi sebesar 81%, pada tahap yang melibatkan responden dari guru dan siswa dihasilkan kelayakan sebesar 98%

Kata Kunci: Komik aminasi; Literasi baca dan tulis; Kearifan lokal; Sekolah Dasar

A. Pendahuluan

Literasi bahasa dapat didefinisikan sebagai pemerolehan pengetahuan dari aktivitas membaca dengan menelusuri serta mencari informasi kemudian mengolahnya sedemikian rupa dengan menggunakan kaidah bahasa yang baik dan benar. (Neville dan Marlatt, 2022). Hellwig menjelaskan bahwa makna literasi bahasa secara lebih luas, yaitu melek terhadap sesuatu, misalnya melek budaya, melek digital, melek sains, dan melek hal-hal yang lain yang berfungsi untuk menggugah cara berpikir kritis, dan peka terhadap sesuatu. Lebih lanjut dijelaskan bahwa literasi dapat dikembangkan dengan berbagai faktor, seperti melibatkan faktor fisiologis, yang meliputi kesehatan fisik, pertimbangan neurologis, korbannya dan teks; faktor intelektual, berupa IQ, kematangan sosial, dan

emosi; faktor lingkungan, berupa latar belakang dan pengalaman anak di rumah, dan faktor sosial ekonomi keluarga; dan faktor psikologis, berupa motivasi, minat. (Hellwig, 2022). Literasi adalah kemampuan menginterpretasikan isi teks bacaan melalui aktivitas membaca, menulis, dan mendengar. (Gail, et.al., 2015). Pemerolehan informasi dengan baik melalui aktivitas membaca dan menuangkannya dalam tulisan inilah yang dimaksud dengan kemampuan literasi membaca dan menulis. Kemampuan ini merupakan kemampuan ideal yang harus dimiliki oleh setiap siswa sebagai pembelajar sepanjang hayat.

Kenyataannya kemampuan literasi bahasa di Indonesia berdasarkan survei Program for International Student and Assessment (PISA), yang dirilis

oleh Organization for Economic Co-operation and Development (OECD) pada tahun 2019, Indonesia berada di bawah Singapura, Vietnam, Malaysia dan Thailand. Hasil survei Puspendik Kemendikbud dalam program Indonesian National Assessment Program (INAP) juga menunjukkan bahwa keterampilan membaca siswa kelas IV adalah 46,83% berkategori kurang, sebanyak 47,11 berkategori cukup, dan hanya 6,06% berkategori baik. (Puspendik, 2019). Kualitas pendidikan di NTB yang menempati posisi 33 dari 34 provinsi (Zamhuri, 2019). Selanjutnya dikatakan literasi membaca NTB pada tahun 2019 adalah 68,36%, ini berarti bahwa posisi NTB dalam kategori sangat rendah dibanding dengan provinsi lain di Indonesia.

Solusi yang dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan literasi membaca dan menulis siswa adalah komik. Komik memiliki berbagai fungsi dan manfaat. Waluyanto (2005), menyatakan bahwa komik berfungsi untuk meningkatkan kemampuan berpikir siswa, komik bisa dibuat menjadi lebih mudah dan menyenangkan sehingga memudahkan siswa

memahami materi yang ada dalam teks komik. Penelitian Rina juga menunjukkan bahwa komik sangat efektif untuk meningkatkan nilai-nilai pendidikan karakter siswa. (Rina, et.al., 2020). Rutta, et.al. (2019), mengungkapkan bahwa komik digital juga terbukti efektif sebagai suatu strategi yang dapat digunakan dalam pembelajaran secara menyeluruh. Riwanto dan Wulandari (2018), menyatakan hal yang sama bahwa komik digital juga memiliki pengaruh yang kuat terhadap efektifitas pembelajaran, dimana siswa menjadi lebih termotivasi dan lebih cepat memahami materi yang disajikan. Rina, et.al. (2020) juga mengungkapkan bahwa komik digital juga dapat dipergunakan dalam pembelajaran pendidikan karakter secara umum. Perpaduan antara komik dengan cerita rakyat juga sudah cukup banyak dilakukan orang, contohnya, 'Timun Mas', menceritakan tentang ketabahan dan keuletan 'Timun Emas' dalam menjalani kesulitan hidup (Lesmana, et.al., 2012). Cerita 'Sasakala Kaliwedi' yang menceritakan tentang asal usul 'kaliwedi' yang berada di Karawang (Ramadhania, et.al. 2022). Cerita

rakyat Bali yang disajikan dalam bentuk buku cerita digital berjudul 'Kebo Iwa' yang menceritakan asal usul danau Batur. Dikisahkan sosok raksasa bernama 'Kebo Iwa' yang digambarkan sebagai raksasa yang baik hati, dan suka menolong penduduk (Masykuroh, 2016).

Beberapa penelitian di atas menunjukkan bahwa setidaknya ada dua model komik yang telah dikembangkan, yaitu penelitian tentang komik berbasis cerita rakyat, dan komik digital tapi tidak dipadukan dengan cerita rakyat. Artinya belum ada penelitian tentang komik yang berisi tentang cerita rakyat Sasak yang disajikan dalam bentuk animasi (digital). Kenyataan inilah yang menyebabkan perlunya mengembangkan komik digital berbasis cerita rakyat Sasak dengan mengukur tingkat keefektifannya terhadap kemampuan literasi membaca dan menulis siswa.

Komik animasi berisi cerita rakyat Sasak yang dikembangkan berupa gambar komik yang dirancang sedemikian menarik, isinya adalah cerita rakyat Sasak. Kalimat yang disajikan disesuaikan dengan gambar, bahasa yang

digunakan adalah bahasa siswa sekolah dasar kelas tinggi (kelas IV sekolah dasar). Setiap siswa diajak untuk membaca cerita rakyat yang disajikan pada tiap halaman komik.

Di akhir setiap bab disediakan sinopsis tentang isi cerita dalam bab tersebut. Diujung cerita, siswa dituntut dapat menjawab setiap soal essay yang diajukan di akhir halaman. Jika sudah menjawab soal tersebut, siswa diperbolehkan melanjutkan ke bab berikutnya. Demikian seterusnya sampai akhir cerita.

Komik animasi berbasis cerita rakyat Sasak dianggap cukup interaktif untuk membantu siswa dalam meningkatkan kemampuan literasi membaca dan menulis siswa. Untuk menjembatani kebutuhan siswa dengan realitas lapangan yang ada, maka mengembangkan cerita rakyat Sasak yang dikemas dalam bentuk komik animasi merupakan pilihan yang sangat tepat. Pemecahan masalah dapat dilakukan dengan mengembangkan materi literasi membaca dan menulis siswa, dikemas dalam bentuk komik animasi berbasis cerita rakyat Sasak.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (research and development/R&D) dengan menggunakan design research yang dikembangkan oleh Plomp (2010). Model pengembangan ini memiliki 3 fase yang perlu dilakukan oleh peneliti, yaitu tahap penelitian awal (preliminary research), tahap pengembangan (prototyping phase), dan tahap asesmen (assessment phase). Bagan design research model Plomp yang digunakan dalam penelitian ini ditunjukkan pada Gambar 1



Gambar 1 Design Research Model Plomp

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian ini bertujuan menghasilkan sebuah komik animasi cerita sasak berupa komik fabel yang disajikan dalam bentuk digital sebagai media pembelajaran dalam kemampuan literasi membaca dan menulis siswa kelas IV sekolah Dasar. Pengembangan komik fabel ini dilakukan dengan menggunakan model Model Plomp yang menggunakan 3 tahapan pengembangan yaitu Preliminary

Research, Prototyping phase, Assesment Phase. Adapun uraian tahapan model yang dilakukan sebagai berikut :

1) Tahap *Preliminary Research*

Tahap penelitian awal, terdiri dari identifikasi masalah dan analisis kebutuhan, meninjau literatur, mengembangkan kerangka konseptual atau teoritis (kerangka awal) untuk pengembangan produk berupa komik animasi bermuatan cerita rakyat sasak untuk meningkatkan efektifitas kemampuan literasi membaca dan menulis siswa. Analisis yang dilakukan pada tahap ini berupa kegiatan analisis masalah untuk mendapatkan informasi mengenai fakta, kondisi dan kendala yang dihadapi oleh pendidik dalam melaksanakan pembelajaran dalam upaya peningkatan kemampuan literasi membaca dan menulis peserta didik melalui pengembangan komik animasi tipe fabel di sekolah dasar. Hasil analisis yang telah lakukan bahwa kemampuan literasi membaca dan menulis siswa cukup rendah sehingga dibutuhkan media yang dapat menarik perhatian siswa. Pada pengembangan komik animasi ini memiliki tujuan untuk mengajarkan atau memberi informasi dalam bentuk pembelajaran tentang bagaimana cara bersosialisasi dan mengembangkan karakter yang santun dan baik.

2) Tahap Pengembangan

Tahap pengembangan, yakni mengembangkan prototype produk untuk diuji coba dengan menggunakan literasi berdasarkan siklus kecil dengan evaluasi formatif sebagai dasar untuk melakukan penyempurnaan produk yang dikembangkan. Termasuk di dalam evaluasi ini yaitu melakukan uji validitas, kepraktisan, dan efektivitas produk. Apabila data sudah



Gambar 2 Halaman depan Komik

Sasaran	Nilai (%)	Keterangan
Ahli Materi	81	Layak
Ahli Media	90	Sangat Layak
Responden Guru	98	Sangat Layak

jenuh dan siap untuk dilakukan uji coba dengan subjek yang lebih luas, maka proses evaluasi akan dihentikan.

3) Tahap Assessment

Tahap asesmen sebagai tahapan akhir (evaluasi sumatif), digunakan untuk mengevaluasi dan menyimpulkan apakah produk pengembangan telah memenuhi spesifikasi yang ditentukan berdasarkan penilaian pengguna dengan cakupan yang lebih luas.

Berdasarkan 3 tahapan pengembangan model plomp pada tahapan pengembangan dan penilaian diperoleh hasil uji validasi materi dan hasil uji validasi media serta hasil responden terhadap penggunaan media, sebagaimana ditampilkan pada gambar 2 dan dan tabel 1.

Tabel 1 Hasil penilaian komik animasi bermuatan cerita rakyat sasak

Berdasarkan tabel 1 dapat dijelaskan bahwa uji validitas yang terdiri dari uji validitas materi memperoleh nilai sebesar 81% dan uji validitas media yang mendapatkan nilai sebesar 90%, untuk uji kepraktisan mendapatkan nilai 98% dari responden. Selanjutnya tahap uji efektivitas produk melalui tahap assessment (assessment phase) mendapatkan nilai sebesar 90%. Artinya dari 3 tahapan yang telah dilalui maka produk dapat disimpulkan layak digunakan untuk meningkatkan kemampuan literasi membaca dan menulis siswa sekolah dasar. Hal ini sesuai dengan pendapat Nugraheni dkk, 2019 (dalam Dicky, 2020) bahwa media animasi terutama dalam hal ini adalah komik animasi dapat meningkatkan kemampuan membaca dan menulis siswa sekolah dasar.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa: 1) Pengembangan media

pembelajaran komik animasi berorientasi pada peningkatan kemampuan literasi bahasa peserta didik setelah melalui serangkaian uji validasi dari ahli media dan ahli materi menunjukkan tingkat kelayakan 90% dan 81% dengan kategori layak; 2) Tingkat respon siswa mendapatkan skor 98%.

Ucapan Terima Kasih

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Rektor Universitas Mataram melalui LPPM yang telah memberi dukungan finansial terhadap penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Amri, Kholil. 2022. Urgensi Pendidikan Karakter dalam Pencegahan Diskriminasi Antar Umat Beragama Di Lingkungan Masyarakat. preprint. Open Science Framework. doi: 10.31219/osf.io/7x5me.
- Anggidesialamia, Helena. 2020. "Upaya Meningkatkan Minat Baca Melalui Review Konten Cerita Rakyat pada Aplikasi Youtube." *Comm-Edu (Community Education Journal)* 3(2):75. doi: 10.22460/comm-edu.v3i2.3779.
- Astington, J. W., and L. A. Dack. 2008. Theory of Mind. Pp. 343–56 in *Encyclopedia of Infant and Early Childhood Development*. Elsevier.
- Danesi, Marcel. 2004. *Messages, Signs, and Meaning: A Basic Textbook in Semiotics and Communication Theory*. 3rd edition. Toronto: Canadian Scholars' Press Inc.
- Dantes, I Nyoman. 2012. *Metode Penelitian*. Andi Offset.
- Gail, Thomkins., Campbell Rod., Green David and Smith Calor. 2015. *Literacy for the 21st Century: a Blanced Approach*. ISBN: 013283779X. Published by Pearson Education. Australia. 2015. p.2. https://books.google.com/books/about/Literacy_for_the_21st_Century.html?hl=id&id=oK6aBQAAQBAJ.
- Gumelar,. M.S.n.d. *Comic Making Cara Membuat Komik*. 2011th ed. Jakarta: PT Indeks.
- Hellwig, Birgit. 2022. 2 Language Acquisition and Language Socialization. Pp. 33–52 in *Approaches to Language and Culture*, edited by S. Völkel and N. Nassenstein. De Gruyter.
- Kemdikbud. 2015. *Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan No. 23 tahun 2015. Gerakan Literasi Sekolah*
- Kepmendikbud. 2022. *Literasi Bahasa*. 2021. <https://pmpk.kemdikbud.go.id/readnews/index.html>
- Kepmendikbud. 2022. *ditpsd.kemdikbud.go.id.n.d. Profil Pelajar Pancasila*. Retrieved

- (<https://ditpsd.kemdikbud.go.id/hal/profil-pelajar-pancasila>).
- Kemdikbud Republik Indonesia. 2010. Panduan Penguatan Pendidikan Karakter Tingkat Sekolah Dasar dan Sekolah Menengah Pertama. (Online, e-Book, 2010). Website: <http://cerdasberkarakter.kemdikbud.go.id>; email: pendidikankarakter@kemdikbud.go.id. Diunduh pada 20 Juli 2022.
- Lesmana, Moh. Eka., Riky A. Siswanto, Syarif Hidayat. 2015. Perancang Komunikasi Visual Komik Berbasis Cerita Rakyat. *E-Prociding of Arts and Design*. Vol. 2 No. 1. h. 112-118.
- <https://openlibrarypublications.telkomuniversity.ac.id/index.php/artdesign/article/view/2409>
- Lestari, Puji. 2019. Urgensi Habitiasi Nilai Karakter Kemandirian Dan Tanggung Jawab Peserta Didik Sekolah Menengah Keguruan. *Jurnal Ilmiah Ilmu Sosial* 4(2). doi: 10.23887/jiis.v4i2.16525.
- Masykuroh, Qanitah. 2016. Physical and Verbal Violence in Indonesian Folktales Retold in Children's Books. *Kajian Linguistik dan Sastra*. Vol. 1, No. 1. <https://journals.ums.ac.id/index.php/KLS/article/view/2475/1665>
- Neville, Mary, and Rick Marlatt. 2022. Literacy to Me Is about Power': Reading Book- Length Fiction and Non-Fiction Texts in a Disciplinary Literacy Teacher Education Course. *English Teaching: Practice & Critique* 21(4):455–68. doi: 10.1108/ETPC-11-2021-0146.
- Puspendik: Gerakan Literasi Sekolah. 2018. <https://gln.kemdikbud.go.id/glnsite/wp-content/uploads/2019/07/Desain-Induk-Gerakan-Literasi-Sekolah-2019.pdf>
- Qudri, Nabila., dan Romanti. 2022. Hadapi Arus Globalisasi dengan Kegiatan Literasi. <https://itjen.kemdikbud.go.id/web/hadapi-arus-globalisasi-dengan-kegiatan-literasi/>
- Rahmita, R., Imron A. Hakim., and Evy Ratna Kartika Waty. 2019. Pendampingan Anak Oleh Orang Tua dalam Menanamkan Kemandirian di Desa Sungai Keli Kabupaten Ogan Ilir. *Jurnal Pendidikan dan Pemberdayaan Masyarakat* 6(1):115–25. doi: <https://doi.org/10.36706/jppm.v6i1.8315>.
- Rabiah, Siti. 2018. Language as a tool for communication and culture reality is closer. *International Conference. (Prociding International Seminar)*. Universitas Muhammadiyah Yogyakarta. 1st Tahun 2018. hh. 1-11. <https://osf.io/preprints/inarxiv/nw94m/>
- Ramadhania, Annisa Dian., Ahmad Abdul Karim, Annisa Istia

- Wardhanai, lis Ismawati, Bintang Cardova Zackyan: Revitalisasi Sasakala Kaliudi ke Dalam Komik Sebagai Upaya Konservasi Cerita Rakyat Karawang. Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan. Vol. 4, No. 3, Tahun 2022. Hal. 3638-3651.
<https://edukatif.org/index.php/edukatif/article/view/2655>.
- Ramdhani, Sandy, Nur Adiyah Yuliasri, Siti Diana Sari, and Siti Hasriah. 2019. Penanaman Nilai-Nilai Karakter Melalui Kegiatan Storytelling Dengan Menggunakan Cerita Rakyat Sasak Pada Anak Usia Dini." *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 3(1):153. doi: 10.31004/obsesi.v3i1.108.
- Ratmaja, Lalu. 2011. "Bahan Ajar Muatan Lokal Budaya Sasak." Selong: Gumi Sasak
- Rina, Nofha, Jenny Ratna Suminar, Ninis Agustini Damayani, and Hanny Hafiar. 2020. Character Education Based On Digital Comic Media. *International Journal of Interactive Mobile Technologies (IJIM)* 14(03):107. doi: 10.3991/ijim.v14i03.12111.
- Riwanto, Mawan Akhir, dan Mey Prihandani Wulandari. 2018. Efektivitas Penggunaan Media Komik Digital (Cartoon Story Maker) dalam pembelajaran Tema Selalu Berhemat Energi. *Jurnal Pancar*. Vol. 2. No. 1. hal.14-18.
<https://ejournal.unugha.ac.id/index.php/pancar/article/view/195/160>
- Rutta, Carolina Beniamina, Gianluca Schiavo, Massimo Zancanaro, dan Elisa Rubegni. 2019. Comic-based digital storytelling for content and language integrated learning. *Educational Media International*. Vol. 58 No. 1, p. 21-36.
<https://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1080/09523987.2021.1908499>.
- Syam, Andi Sri Mardianty. 2022. Mengukur Perkembangan Bahasa Anak Dengan Macarthur-Bates Communicative Development Inventories (MB-CDI) : Sebuah Uji Confirmatory Factor Analysis. *Jurnal Pendidikan Dasar dan Keguruan* 7(1):15–24.doi:10.47435/jpdk.v7i1.949.
- Wahidah, Baiq Yulia Kurnia. 2020. Melestarikan Bahasa Sasak Melalui Cerita-Cerita Rakyat Pada Lingkungan Keluarga Dan Sekolah Untuk Anak Usia Dini Yang Ditinjau dari Pendekatan Sociolinguistik. *Jurnal Ilmiah Global Education* 193–97. doi: 10.55681/jige.v1i2.54.
- Waluyanto, Heru Dwi. 2005. Komik sebagai Media Komunikasi Visual Pembelajaran. *Nirman* Vol. 7 No. 1, Januari 2005. H. 45-55.

Wulandari, Riska. 2021. Characteristics and Learning Models of the 21st Century. Social, Humanities, and Educational Studies (SHEs): Conference Series 4(3):8. doi: 10.20961/shes.v4i3.49958.

Wulandari, Trisna. 2021. 6 Profil Pelajar Pancasila Yang Dirumuskan Kemendikbud Baca Artikel Detikedu, 6 Profil Pelajar Pancasila Yang Dirumuskan Kemendikbud.” DetikEdu.

Yoana, Rian, Oding Supriadi, and Sahlan Mujtaba. 2021. Ragam Konjungsi Pada Rubrik Nusantara Surat Kabar Digital Mediaindonesia.Com Edisi Mei 2021 Dan Pemanfaatannya Sebagai Bahan Ajar Teks Berita Di Kelas VIII SMP. Silampari Bisa: Jurnal Penelitian Pendidikan Bahasa Indonesia, Daerah, dan Asing 4(2). doi: 10.31540/silamparibisa.v4i2.1379.

Yusutria, Yusutria, and Rina Febriana. 2019. Aktualisasi Nilai–Nilai Kemandirian dalam Membentuk Karakter Mandiri Siswa. Ta’dib: Jurnal Pendidikan Islam 8(1):577–82. doi: 10.29313/tjpi.v8i1.4575.