

PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK BERBASIS KEARIFAN LOKAL DALAM PEMBELAJARAN PEMAHAMAN DAN KETERAMPILAN MENULISCERITA FANTASI PESERTA DIDIK KELAS VII

Fatmasari

Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
fatmasari.19087@mhs.unesa.ac.id

Syamsul Sodiq

Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
syamsulsodiq@unesa.ac.id

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kecenderungan ketertarikan peserta didik terhadap teks bergambar daripada teks tulisan panjang. Namun, dalam pembelajaran bahasa Indonesia, terutama materi cerita fantasi, penggunaan teks bergambar sebagai media pembelajaran belum dimaksimalkan. Berdasarkan hal tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan proses pengembangan, kevalidan, keefektifan, dan kepraktisan media komik berbasis kearifan lokal dalam pembelajaran cerita fantasi peserta didik kelas VII. Prosedur pengembangan ADDIE digunakan dalam penelitian ini. Adapun sampel yang digunakan merupakan peserta didik kelas VII-H UPT SMPN 9 Gresik. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari deskriptif, skala Likert, dan Uji t. Adapun hasil yang didapatkan dari penelitian, yaitu 1) proses pengembangan media komik berbasis kearifan lokal dapat dilakukan dengan baik menggunakan prosedur ADDIE; 2) media komik berbasis kearifan lokal mendapatkan persentase kevalidan materi dan bahasa 97,33% (sangat layak), serta persentase kevalidan desain 73,75% (layak); 3) media komik berbasis kearifan lokal secara signifikan efektif digunakan dalam pembelajaran pemahaman dengan ditemukannya hasil t hitung (6,655) lebih besar daripada t tabel, baik pada signifikansi 5% maupun 1%, efektif dalam meningkatkan antusiasme dan keaktifan peserta didik dalam pembelajaran, serta cukup efektif membuat peserta didik mampu menulis cerita fantasi singkat; 4) media komik berbasis kearifan lokal merupakan media yang praktis digunakan dalam pembelajaran pemahaman dan keterampilan menulis cerita fantasi.

Kata Kunci: media komik, kearifan lokal, cerita fantasi, ADDIE.

Abstract

This research is motivated by the tendency of students' interest in picture text rather than long written text. However, in Indonesian learning, especially fantasy story material, the use of picture text as a learning medium has not been maximized. Based on this, this study aims to describe the development process, validity, effectiveness, and practicality of comic media based on local wisdom in learning fantasy stories of grade VII students. The ADDIE development procedure was used in this study. The samples used were students of class VII-H UPT SMPN 9 Gresik. The data analysis techniques used in this study consisted of descriptive, Likert scale, and t test. The results obtained from the research, namely 1) the process of developing comic media based on local wisdom can be carried out properly using the ADDIE procedure; 2) comic media based on local wisdom get a percentage of material and language validity of 97.33% (very feasible), and a percentage of design validity of 73.75% (feasible); 3) Local wisdom-based comic media is significantly effective in comprehension learning with the discovery of t count results (6,655) greater than t tables, both at 5% and 1% significance, effective in increasing the enthusiasm and activeness of students in learning, and quite effective in making students able to write short fantasy stories; 4) Local wisdom-based comic media is a practical medium used in learning understanding and skills in writing fantasy stories.

Keywords: comics media, local wisdom, fantasy stories, ADDIE.

PENDAHULUAN

Kecenderungan ketertarikan peserta didik terhadap media pembelajaran berbentuk teks gambar (komik)

daripada teks panjang berakibat pada kurangnya keaktifan dan antusiasme mereka dalam proses pembelajaran cerita fantasi. Hal tersebut diketahui dari hasil observasi tidak terstruktur dan tanya jawab dengan 30 peserta didik kelas

VII UPT SMPN 9 Gresik. Sejumlah 23 dari 30 peserta didik menjawab lebih tertarik pada media pembelajaran berupa teks gambar (komik) daripada cerita teks panjang, tetapi media dalam bentuk teks gambar belum digunakan secara maksimal dalam pembelajaran cerita fantasi. Kurangnya antusiasme peserta didik pada media pembelajaran teks panjang berdampak pada munculnya kesulitan dalam memahami, menemukan, menjabarkan, dan mengembangkan informasi penting dalam cerita fantasi yang memerlukan pembacaan menyeluruh. Dengan demikian, pengembangan media pembelajaran berupa teks gambar (komik) perlu dilakukan.

Penelitian pengembangan media komik cukup banyak dilakukan, tetapi sebagian besar di antaranya menasar bukan pada mata pelajaran bahasa Indonesia. Puspananda (2022:87–88) menunjukkan bahwa dari 20 penelitian pengembangan media komik dari tahun 2016–2021 mata pelajaran yang disasar lebih banyak pada Matematika, Akuntansi, IPA, IPS, dan bahasa Indonesia jenjang SD. Lebih lanjut, ditemukan tujuh artikel jurnal penelitian dan pengembangan media komik yang digunakan dalam pembelajaran bahasa Indonesia, lima dilakukan di jenjang SD dan dua di jenjang SMP. Penelitian media komik dalam pembelajaran bahasa Indonesia jenjang SMP pada penelitian Sholihah (2020) dengan materi puisi dan Noprianti (2021) dengan materi cerita fantasi, tetapi cerita yang digunakan cerita modern dan baru sampai uji validasi. Semua penelitian tersebut menunjukkan bahwa komik sangat layak dan memiliki pengaruh positif dalam pembelajaran. Dengan demikian, komik terbukti dapat digunakan sebagai media pembelajaran, tetapi memang penggunaannya dalam pembelajaran bahasa Indonesia masih belum dimaksimalkan, khususnya untuk materi cerita fantasi jenjang SMP atau dalam kurikulum merdeka dimasukkan dalam fase D.

Komik sebagai media pembelajaran (komik pendidikan) berfungsi menyampaikan pesan pembelajaran (Soedarso, 2015:503). Berbeda istilah, Caldwell (2012) menyebut bahwa jenis komik yang bertujuan memberikan informasi, pendidikan, ataupun pengajaran kepada peserta didik disebut sebagai komik informatif. Sementara itu, Akcanca (2020:1557) menyebut bahwa komik dapat digunakan sebagai media pembelajaran jika penyusunannya didasarkan pada dua unsur pedagogis, yaitu cerita disusun untuk menarik minat peserta didik dan pemvisualan materi dihubungkan dengan kenyataan lingkungan sekitar peserta didik. Dengan demikian, komik pendidikan merupakan komik yang berisi informasi/pengetahuan mendidik dan disusun dengan penyesuaian konsep materi pembelajaran sehingga mendorong ketercapaian pembelajaran secara optimal.

Unsur-unsur komik pendidikan tidak berbeda dengan komik pada umumnya. Forceville (2014:4–13) menyebut

bahwa unsur komik terdiri dari karakter, latar. Bahasa visual, dan grafis. Sementara itu, Soedarso (2015:505) dan Akcanca (2020:1555–1556) menambahkan bahwa tema juga termasuk unsur komik. Selain itu, Soedarso (2015:503) juga menyebut bahwa pesan moral selalu ada dalam setiap komik. Dengan demikian, unsur komik terdiri dari tema, karakter (tokoh dan penokohan), latar, alur (mengandung amanat), bahasa, dan grafis.

Dengan adanya unsur-unsur komik tersebut, penggunaan media komik diharapkan mampu menunjang pembelajaran menulis cerita fantasi yang merupakan tujuan akhir dari pembelajaran materi cerita fantasi. Cerita fantasi berarti karangan cerita fiktif-imajinatif dengan menonjolkan unsur supernatural/keajaiban yang tidak logis dan tidak mungkin terjadi di dunia nyata melalui tokoh, latar, serta hubungan antartokoh (Kapitan dkk., 2018:101; Laetz & Johnston, 2017:167; Hopkins & Weisberg, 2021:2). Laetz & Johnston (2017:167) menambahkan bahwa cerita fantasi dapat berupa mitos, legenda, dan cerita rakyat. Dengan demikian, menulis cerita fantasi dapat diartikan sebagai penyajian karangan cerita fiktif-imajinatif dengan menonjolkan unsur-unsur irasional, baik melalui tokoh, latar, maupun hubungan antartokoh, dengan memperhatikan kesesuaian unsur, struktur, dan kaidah kebahasaan yang tepat. Bentuk cerita fantasi dapat berupa mitos, legenda, cerita rakyat, ataupun cerita rekaan modern yang tidak mungkin ditemui di dunia nyata. Sebagai salah satu bentuk teks naratif, cerita fantasi memiliki unsur pembentuk, struktur, dan kaidah kebahasaan. Unsur pembentuk cerita fantasi terdiri dari tema, tokoh, penokohan, alur, latar, dan amanat (Ramadhanti & Yanda, 2022:74–76; Istiqomah dkk., 2020:223).

Berdasarkan penjabaran di atas, unsur-unsur dalam komik memiliki kemiripan dengan unsur-unsur cerita fantasi sehingga komik dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran cerita fantasi. Selain itu, cerita fantasi memiliki keterkaitan dengan kearifan lokal, dapat dilihat dari bentuk cerita fantasi berupa mitos, legenda, dan cerita rakyat. Kearifan lokal merupakan kebiasaan/budaya hidup yang terbentuk dari pengalaman dan pengetahuan tentang keselarasan hidup sebagai makhluk ciptaan dan social, serta dijadikan sebagai pedoman hidup suatu masyarakat tertentu (Jumriani et al., 2021:104; Albantani & Madkur, 2018:82; Mungmachon, 2012:176). Bentuk kearifan lokal dapat berupa abstrak ataupun konkret (Mungmachon, 2012:176). Lebih rinci, Hamid (2018:142–143) menyebutkan bahwa terdapat beberapa bentuk kearifan lokal, yaitu cerita rakyat, puisi rakyat, permainan rakyat, upacara adat, cara berpakaian, dan tradisi. Oleh karena itu, pengembangan media komik untuk pembelajaran cerita fantasi dalam penelitian ini

menggunakan basis kearifan lokal dengan mengadaptasi cerita rakyat “Asal Mula Balongpanggang”.

Sebagai media pembelajaran yang dikembangkan, kualitas media komik berbasis kearifan lokal dalam pembelajaran pemahaman dan keterampilan menulis cerita fantasi perlu diukur. Van den Akker (1999:10) dan Haviz (2013:32) menyebut bahwa kualitas media pembelajaran dapat dinilai dari kevalidan, kepraktisan, dan keefektifannya dalam proses pembelajaran. Pertama, kevalidan media pembelajaran, menurut van den Akker (1999:10) dan Fitria (2017:17), merupakan pengukuran kelayakan suatu produk mengacu pada aspek penilaian isi dan komponen penyusunnya. Artinya, kevalidan media pembelajaran merupakan pengukuran tingkat kelayakan suatu media berdasarkan isi dan desain melalui pengujian oleh para ahli. Kedua, keefektifan media merupakan pengukuran tingkat keberhasilan suatu media pembelajaran dalam penerapannya yang diukur berdasarkan kekonsistenan antara hasil penerapan dengan tujuan (van den Akker, 1999:10; Fitria, 2017:17). Artinya, keefektifan media pembelajaran merupakan pengukuran tingkat keberhasilan atau pengaruh positif suatu media terhadap pencapaian tujuan pembelajaran. Ketiga, kepraktisan media merupakan penilaian tentang kemudahan dan kemenarikan media pembelajaran dalam penggunaannya selama proses pembelajaran (van den Akker, 1999:10). Artinya, kepraktisan merupakan penilaian kemudahan dan kemenarikan media pembelajaran yang berdasar pada pendapat pengguna, baik guru maupun peserta didik.

Dengan demikian, penelitian berjudul “Pengembangan Media Komik Berbasis Kearifan Lokal dalam Pembelajaran Pemahaman dan Keterampilan Menulis Cerita Fantasi Peserta Didik Kelas VII” bertujuan untuk mendeskripsikan proses pengembangan, kevalidan, keefektifan, dan kepraktisan media komik berbasis kearifan lokal dalam pembelajaran pemahaman dan keterampilan menulis cerita fantasi peserta didik kelas VII.

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (RnD). Penelitian RnD merupakan penelitian yang memiliki tujuan menghasilkan produk pembelajaran seperti bahan ajar, media pembelajaran, ataupun proses pembelajaran (Rayanto & Sugianti, 2020:19). Lebih lanjut, Rayanto & Sugianti (2020:19) produk dalam penelitian pengembangan beracuan pada penemuan-penemuan uji lapangan, perevisian, hingga menghasilkan produk jadi. Penelitian ini menghasilkan produk pengembangan berupa medi pembelajaran komik “Asal Mula Balongpanggang”.

Prosedur yang digunakan dalam penelitian ini merupakan model ADDIE (*Analysis, Design,*

Development, Implementation, Evaluation) yang dikembangkan oleh Rayanto & Sugianti (2020:34–38). Pertama, tahap analisis dilakukan dengan analisis kebutuhan peserta didik. Kedua, tahap desain dilakukan dengan menyusun modul ajar, skenario cerita komik, dan sketsa media komik. Ketiga, tahap pengembangan dilakukan dengan pengembangan modul ajar, media komik “Asal Mula Balongpanggang”, dan instrumen penilaian. Keempat, tahap implementasi dilakukan dengan uji validasi ahli dan uji coba lapangan. Uji validasi dilakukan oleh dua ahli, yaitu ahli materi dan bahasa, Drs. Parmin, M.Hum., serta ahli desain, M. Rois Abidin, S.Pd., M.Pd. Sementara itu, uji coba lapangan dilakukan dengan subjek peserta didik kelas VII-H UPT SMPN 9 Gresik. Kelima, tahap evaluasi dilakukan guna mengetahui faktor-faktor pendukung atau penghambat keefektifan media komik dalam proses pembelajaran cerita fantasi dilakukan.

Terdapat beberapa data dalam penelitian ini, yaitu 1) kebutuhan peserta didik dalam pembelajaran cerita fantasi; 2) cerita asal mula Balongpanggang; 3) media komik; dan 4) nilai kualitas media. Data tersebut diperoleh dari beberapa teknik pengumpulan data. Pertama, kebutuhan peserta didik diperoleh melalui wawancara guru dan angket kebutuhan peserta didik. Kedua, cerita asal mula Balongpanggang diperoleh melalui wawancara tokoh desa. Ketiga, media komik diperoleh melalui perancangan. Keempat, nilai kualitas media diperoleh melalui validasi ahli, tes (*pretest-posttest*), penugasan, observasi, angket refleksi peserta didik, dan wawancara guru.

Data yang telah didapatkan akan dianalisis menggunakan beberapa teknik analisis. Pertama, data dari wawancara, angket kebutuhan, observasi, dan angket refleksi dianalisis menggunakan teknik deskriptif. Kedua, data hasil validasi ahli dan penugasan dianalisis menggunakan skala Likert dan persentase. Ketiga, data hasil tes (*pretest-posttest*) dianalisis menggunakan uji t.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil pengumpulan data penelitian ini menunjukkan bahwa media komik berbasis kearifan lokal yang berjudul “Asal Mula Balongpanggang” dapat dikembangkan dengan baik menggunakan prosedur ADDIE; media komik termasuk dalam kategori sangat valid dengan perolehan persentase senilai 85,54%; secara signifikan efektif digunakan dalam pembelajaran pemahaman dan keterampilan menulis cerita fantasi peserta didik kelas VII yang dapat dilihat dari hasil uji t yang memperoleh nilai t hitung sebesar 6,655, lebih besar dari t tabel untuk $df = 28$ baik signifikansi 5% maupun 1%, observasi menunjukkan bahwa peserta didik antusias dan aktif berpendapat selama pembelajaran, dan penganalisan penugasan dengan skala Likert menunjukkan bahwa keterampilan menulis cerita fantasi peserta didik termasuk dalam kategori cukup baik

dengan perolehan persentase senilai 58,45%; berdasarkan hasil angket refleksi dan wawancara guru, diketahui bahwa media tersebut praktis digunakan. Berikut dijabarkan hasil pengumpulan dan penganalisisan data tersebut secara lebih rinci.

1. Proses Pengembangan Media Komik “Asal Mula Balongpanggung”

Proses pengembangan media komik “Asal Mula Balongpanggung” dapat dilakukan dengan mengikuti model ADDIE yang dikembangkan oleh Rayanto & Sugianti (2020:34–38). Namun, terdapat beberapa tahapan yang dikembangkan sesuai dengan kebutuhan penelitian. Pengembangan tahapan dilakukan dengan pengurangan dan/atau penambahan tahap dengan melihat kebutuhan di lapangan selama penelitian berlangsung. Berikut penjabaran terkait tahap pengembangan yang dilakukan.

1.1 Analisis (Analysis)

Pada tahap analisis, Rayanto & Sugianti (2020:34–38) menyebutkan bahwa tahap ini terdiri dari analisis kepastakaan, berupa penganalisisan penelitian terdahulu, serta analisis kebutuhan, berupa penganalisisan peserta didik, guru, kebutuhan, dan hasil instruksional. Namun, dalam penelitian ini terdapat penambahan pada kedua tahapan analisis tersebut. Pada tahap analisis kepastakaan, penelitian ini menambahkan analisis capaian pembelajaran dalam SK Kemdikbudristek Nomor 033/H/KR/2022. Tujuan ditambahkannya penganalisisan tersebut guna mengetahui capaian pembelajaran cerita fantasi dalam kurikulum merdeka. Hasil penganalisisan tersebut memperlihatkan bahwa capaian pembelajaran bahasa Indonesia terbagi dalam empat elemen keterampilan berbahasa, yaitu menyimak, membaca/memirsa, berbicara/mempresentasikan, dan menulis. Dalam keterampilan menyimak dan membaca/memirsa, peserta didik diharapkan mampu menganalisis, memaknai, mengeksplorasi, serta mengevaluasi informasi (gagasan, pikiran, perasaan, pandangan, arahan atau pesan) dari teks narasi yang didengar dan dibaca secara tepat. Sementara itu, dalam keterampilan berbicara/mempresentasikan dan menulis, peserta didik diharapkan mampu menyampaikan gagasan, pikiran, perasaan, pandangan, arahan atau pesan dalam bentuk teks narasi dengan logis, kritis, kreatif, efektif, serta sopan dengan menggunakan beragam kosakata (baik denotatif maupun konotatif) secara lisan dan tulisan.

Sementara itu, pada tahap analisis kebutuhan, penelitian ini tidak menggunakan analisis hasil instruksional, tetapi hanya menggunakan analisis kebutuhan peserta didik dan guru, serta menambahkan analisis cerita asal mula Balongpanggung. Pengurangan dan penambahan ini terjadi karena kebutuhan yang ditemui selama proses pengembangan media komik “Asal Mula Balongpanggung”. Penelitian dilakukan pada

semester II, sedangkan pembelajaran cerita fantasi telah dilakukan pada semester I. Hal tersebut menjadikan penganalisisan hasil instruksional tidak dapat dilakukan. Namun, hal-hal yang perlu diamati melalui hasil instruksional dapat diketahui melalui analisis kebutuhan dengan angket kebutuhan dan wawancara guru sehingga hal tersebut tidak menjadi kendala.

Dari hasil angket kebutuhan dan wawancara guru, terdapat beberapa kesimpulan terkait kebutuhan peserta didik dalam pembelajaran cerita fantasi. Pertama, peserta didik lebih tertarik dan mudah mengingat isi cerita bergambar. Namun, media pembelajaran yang digunakan guru selama ini berupa teks dalam buku ajar. Kedua, untuk jenis cerita, peserta didik lebih tertarik pada cerita rakyat seperti legenda atau dongeng. Hal ini sesuai dengan pernyataan guru bahwa peserta didik cukup aktif dan tertarik dengan pembelajaran ketika disajikan contoh cerita yang diambil dari cerita rakyat Gresik dan Surabaya. Ketiga, peserta didik masih mengalami kesulitan dalam menulis cerita fantasi dengan menggunakan kata penghubung dan beragam. Sebagaimana dikatakan guru, peserta didik rata-rata masih belum mampu merangkai cerita dengan kalimat yang baik dan runtut. Hal ini dikarenakan selama ini peserta didik memiliki kecenderungan malas membaca sehingga perbendaharaan kata yang dimiliki belum begitu bervariasi. Selain itu, kecenderungan tersebut juga berpengaruh pada kekurangmampuan peserta didik dalam menyusun kalimat secara kronologis. Keempat, peserta didik sudah mengetahui cerita “Asal Mula Balongpanggung”, tetapi masih banyak yang belum mengetahui bahwa cerita tersebut termasuk cerita fantasi. Kelima, peserta didik lebih banyak yang tidak suka membaca komik, tetapi tertarik jika cerita “Asal Mula Balongpanggung” dibuat dalam versi komik. Keenam, media yang dikembangkan harus sesuai dengan kondisi sekolah yang tidak mendukung penggunaan media digital. Dengan demikian, dapat diketahui bahwa media komik “Asal Mula Balongpanggung” berbentuk cetak yang dikembangkan dalam penelitian ini sesuai dengan kebutuhan peserta didik dan guru dalam pembelajaran cerita fantasi.

Selanjutnya, penganalisisan cerita asal mula Balongpanggung ditambahkan pada tahap ini karena pengembangan media komik membutuhkan cerita yang diambil dari hasil wawancara tokoh desa dan pencarian di internet. Penganalisisan tersebut dilakukan guna mendapatkan keutuhan unsur cerita dari kedua versi cerita sehingga media komik “Asal Mula Balongpanggung” memiliki keutuhan unsur cerita fantasi yang dibutuhkan dalam pembelajaran. Dari hasil penganalisisan tersebut, terdapat beberapa informasi yang diperoleh, yaitu 1) kedua versi cerita memiliki perbedaan penggambaran tokoh, latar tempat, alur, dan amanat; 2) cerita versi tokoh desa tidak

jasar latar waktu, sedangkan cerita versi internet menyebutkan era Majapahit-Giri Kedaton sebagai latar waktu; 3) keberadaan tradisi sedekah bumi yang bertempat di balong pada penuturan tokoh desa, sedangkan di internet tidak dijelaskan terkait tradisi yang mengikuti cerita asal mula. Dengan demikian, cerita fantasi untuk pengembangan media komik “Asal Mula Balongpanggung” dibuat dari perpaduan kedua versi cerita tersebut, dengan kecondongan alur pada cerita versi tokoh desa.

1.2 Desain (*Design*)

Pada tahap desain, Rayanto & Sugianti (2020:34–38) menyebutkan bahwa tahap ini terdiri dari perancangan tujuan instruksional, rencana pembelajaran, dan instrumen penilaian. Namun, dalam penelitian ini, tahap desain dilakukan dengan penyusunan tujuan pembelajaran, modul ajar, skenario cerita, dan sketsa media komik “Asal Mula Balongpanggung”. Tahap perancangan tujuan pembelajaran dan modul ajar sesuai dengan Rayanto & Sugianti (2020:34–38), modul ajar digunakan untuk menyebut rencana pembelajaran dalam kurikulum merdeka. Penyusunan modul ajar dalam penelitian ini disesuaikan dengan format dari sekolah sasaran, yaitu UPT SMPN 9 Gresik. Komponen dalam modul ajar yang digunakan di UPT SMPN 9 Gresik terbagi menjadi tiga kelompok, yaitu informasi umum, komponen inti, dan lampiran.

Selanjutnya, penyusunan skenario dan sketsa media komik “Asal Mula Balongpanggung” merupakan tahapan yang ditambahkan guna memenuhi kebutuhan pengembangan dalam penelitian ini. Pengembangan dalam penelitian ini menghasilkan produk media komik “Asal Mula Balongpanggung” dalam bentuk cetak. Oleh karena itu, proses penyusunan skenario dari cerita yang telah dibuat diperlukan sehingga cerita dapat dipetakan menjadi adegan-adegan sesuai kebutuhan pembuatan komik yang berwujud panel-panel. Skenario yang telah dibuat kemudian diubah menjadi gambar sketsa dalam panel-panel.

Perancangan sketsa dilakukan guna mendapatkan ilustrasi awal dari masing-masing adegan yang telah dipetakan. Sketsa media komik dibuat berdasarkan naskah skenario cerita yang sudah disusun sebelumnya. Pembuatan sketsa dilakukan dengan bantuan aplikasi IbisPaint X. Sketsa dibuat dengan ukuran kanvas A4 150 dpi 1240 x 1754. Satu halaman kanvas dibagi menjadi tiga hingga tujuh panel komik. Satu halaman kanvas untuk satu adegan yang terdapat dalam skenario. Pembuatan sketsa disesuaikan dengan kebutuhan narasi dan pengimajinasian sudut pandang pembaca. Gambar sketsa dibuat dalam bentuk kartun sederhana untuk mendukung ketertarikan dan imajinasi peserta didik. Selain itu, Sketsa juga dibuat dengan memperhatikan kemudahan pembacaan komik dengan penataan panel-panel.

Dalam penelitian ini, penyusunan instrumen penilaian tidak dilakukan sehingga perancangan sketsa merupakan proses terakhir pada tahap desain. Hal tersebut dikarenakan instrumen penilaian dalam penelitian ini terbagi menjadi dua, yaitu penilaian hasil belajar dan penilaian media. Instrumen penilaian hasil belajar sudah masuk ke dalam pengembangan modul ajar, sedangkan penilaian media mengacu pada hasil jadi media komik “Asal Mula Balongpanggung” sehingga instrumen penilaian langsung dikembangkan setelah media tersebut jadi.

1.3 Pengembangan (*Development*)

Pada tahap pengembangan, terdapat tiga hal yang dilakukan, yaitu 1) pengembangan modul ajar; 2) pengembangan media komik “Asal Mula Balongpanggung”; 3) pengembangan instrumen penilaian. Berikut penjabaran dari masing-masing hasil tahapan pengembangan.

Pertama, pengembangan modul ajar dilakukan sesuai desain yang sudah dirancang pada tahap sebelumnya. Modul ajar yang dikembangkan berisi judul, informasi umum, komponen inti, dan lampiran. Judul modul ajar yang dikembangkan disesuaikan dengan materi ajar yang diajarkan. Dikarenakan materi ajar yang menjadi fokus dalam penelitian ini adalah cerita fantasi, modul ajar yang dikembangkan diberi judul “Modul Ajar Cerita Fantasi”. Selanjutnya, bagian informasi umum dalam modul ajar diisi dengan nama penyusun, tahun penyusunan, institusi, jenjang sekolah, kelas sasaran, alokasi waktu, kompetensi awal, model pembelajaran, profil pelajar Pancasila, sarana-prasarana, dan target peserta didik. Sementara itu, komponen inti dalam modul ajar diisi dengan capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, pemahaman bermakna, pertanyaan pemantik, persiapan pembelajaran, kegiatan pembelajaran, asesmen pembelajaran, serta pengayaan dan remedial. Terakhir, bagian lampiran diisi dengan materi ajar dan lembar asesmen pembelajaran. Dengan demikian, modul ajar yang dikembangkan dalam penelitian ini bisa dikatakan mirip dengan RPP Plus. Hal tersebut dapat dilihat dari isi modul yang lengkap dari informasi umum hingga lembar asesmen.

Kedua, pengembangan media komik “Asal Mula Balongpanggung” dilakukan dengan membuat desain jadi dari sketsa komik yang telah dibuat. Pengembangan dilakukan dengan bantuan aplikasi IbisPaint X dan Canva. Terdapat beberapa tahapan yang dilakukan dalam pengembangan media komik, yaitu 1) pemberian detail gambar dan lambang visual lain yang mendukung penarasian; 2) pewarnaan sketsa yang sudah dibuat; 3) pemberian balon ucapan dan kotak narasi; 4) pembuatan tata cara membaca komik; 5) pembuatan glosarium; 6) pembuatan biografi penulis; 7) penyusunan media komik menjadi buku siap cetak; 8) pencetakan media komik.

Dengan demikian, tahap pengembangan ini menghasilkan produk jadi media komik “Asal Mula Balongpanggung” dalam bentuk cetak.



Gambar 1 Tampilan Kover Komik Cetak



Gambar 2 Tampilan Isi Komik Cetak

Ketiga, pengembangan instrumen penilaian kualitas media. Instrumen yang dikembangkan pada tahap ini terdiri dari instrumen penilaian kevalidan, keefektifan, dan kepraktisan media komik “Asal Mula Balongpanggung”. Pertama, instrumen penilaian kevalidan media yang dikembangkan berupa lembar validasi media oleh ahli materi dan bahasa, serta ahli desain media. Lembar validasi tersebut memuat judul, petunjuk penilaian, tabel pertanyaan penilaian, yang berbentuk skala Likert dengan kategori sangat layak (5), layak (4), cukup layak (3), kurang layak (2), dan sangat kurang layak (1), catatan validator, pernyataan simpulan validator, serta tanda tangan beserta nama terang validator. Kedua, instrumen penilaian efektivitas media yang dikembangkan berupa soal tes pemahaman berbentuk pilihan ganda, lembar penugasan keterampilan menulis, serta lembar observasi aktivitas guru dan peserta didik. Ketiga, instrumen penilaian kepraktisan media yang dikembangkan berupa lembar angket refleksi peserta didik dan lembar pertanyaan wawancara guru.

Dengan demikian, tahap pengembangan yang dilakukan dapat mengikuti prosedur ADDIE menurut Rayanto & Sugianti (2020:34–38) meskipun terdapat penyesuaian. Penyesuaian yang dilakukan, yaitu penggabungan tahapan pengembangan RPP dan materi pembelajaran menjadi pengembangan modul ajar. Hal tersebut dilakukan karena kurikulum yang menjadi acuan dalam penelitian ini adalah kurikulum merdeka. Modul ajar dalam kurikulum merdeka sudah memuat rencana pembelajaran (RPP) dan materi pembelajaran.

1.4 Implementasi (Implementation)

Pada tahap implementasi terdapat dua pengujian media yang dilakukan guna mendapatkan penilaian terhadap kevalidan, keefektifan, dan kepraktisan media komik “Asal Mula Balongpanggung” dalam pembelajaran cerita fantasi. Pengujian pertama dilakukan dengan uji validasi oleh ahli untuk mengukur nilai kevalidan media,

sedangkan pengujian kedua dilakukan dengan uji coba lapangan untuk mengukur keefektifan dan kepraktisan media.

Pertama, tahap pengujian kevalidan media komik “Asal Mula Balongpanggung” dilakukan dengan dua fokus penilaian, yaitu penilaian terhadap isi cerita dan kebahasaan, serta penilaian terhadap desain dan pencetakan media. Penilaian isi cerita dan kebahasaan media dilakukan oleh validator ahli dari dosen Jurusan 76 Bahasa dan Sastra Indonesia, Drs. Parmin, M.Hum., sedangkan penilaian desain dan pencetakan media dilakukan oleh validator ahli dari dosen Desain Komunikasi Visual, M. Rois Abidin, S.Pd., M.Pd.

Kedua, tahap uji coba lapangan media komik “Asal Mula Balongpanggung” dilakukan di UPT SMPN 9 Gresik. Pelaksanaan uji coba dilakukan selama dua pertemuan (4 jam pembelajaran) sesuai dengan langkah pembelajaran dalam modul ajar. Pada pertemuan pertama, dilakukan pemberian tes awal untuk mengukur pemahaman awal peserta didik terhadap materi cerita fantasi sebelum dilaksanakan proses pembelajaran dengan media komik “Asal Mula Balongpanggung”. Kemudian, proses pembelajaran dilakukan sesuai modul ajar. Selama proses pembelajaran aktivitas peserta didik dan guru diobservasi guna mengetahui sikap keduanya selama penggunaan media. Terakhir, dilakukan pemberian tes akhir untuk mengukur pemahaman peserta didik terhadap materi cerita fantasi setelah pembelajaran menggunakan media komik “Asal Mula Balongpanggung”. Pada pertemuan kedua, dilakukan diskusi tentang langkahlangkah penulisan cerita fantasi, baik dalam bentuk komik maupun teks panjang. Kemudian, peserta didik menganalisis satu cerita rakyat Jawa Timur yang telah disiapkan untuk membentuk kerangka cerita. Selanjutnya, peserta didik didampingi untuk mengembangkan kerangka cerita tersebut menjadi cerita fantasi versi dirinya dengan kreativitas yang dimiliki (bentuk cerita fantasi dibebaskan). Kemudian, peserta didik mengumpulkan hasil cerita fantasi yang ditulis. Terakhir, peserta didik mengisi angket refleksi yang dibagikan oleh guru. Selama proses pembelajaran pertemuan kedua ini, pengamatan terhadap aktivitas peserta didik dan guru juga dilakukan.

1.5 Evaluasi (Evaluation)

Pengevaluasian dilakukan dengan memperhatikan hasil tes awal-tes akhir (*pretest-posttest*), hasil observasi aktivitas peserta didik dan guru, serta hasil karya tulis cerita fantasi peserta didik. Dari hasil pengevaluasian, terdapat dua hal yang dapat dipertimbangkan dalam pembelajaran cerita fantasi menggunakan media komik “Asal Mula Balongpanggung”. Kedua hal tersebut, yaitu jumlah pertemuan yang dialokasikan dan pendekatan yang digunakan guru.

Pertama, jumlah pertemuan yang dialokasikan dalam penelitian ini hanya dua pertemuan, 90 menit setiap pertemuan. Waktu tersebut membuat pembelajaran yang dilakukan kurang memberikan ruang kepada peserta didik dengan keberagaman kemampuan berpikir untuk memahami secara mendalam dan mengeksplorasi materi cerita fantasi yang diberikan. Hal tersebut berpengaruh pada peningkatan pemahaman dan hasil karya tulis peserta didik yang kurang maksimal.

Kedua, pendekatan terdiferensiasi produk yang digunakan dalam penelitian kurang bisa diterima oleh peserta didik. Peserta didik tetap memilih untuk membuat cerita fantasi dalam bentuk tulisan. Hal tersebut tentu juga dipengaruhi dari adanya waktu pembelajaran yang terbatas.

Dengan demikian, dalam pembelajaran pemahaman dan keterampilan menulis cerita fantasi, penggunaan media komik “Asal Mula Balongpanggang” dengan pendekatan terdiferensiasi dapat disesuaikan juga dengan alokasi waktu pembelajaran yang 78 ada. Hal tersebut dikarenakan alokasi waktu dan pendekatan pembelajaran berpengaruh pada ketercapaian tujuan pembelajaran secara maksimal.

Berdasarkan penjabaran kelima hasil pengumpulan data proses pengembangan media komik di atas, proses pengembangan media komik “Asal Mula Balongpanggang” dapat dilakukan mengikuti prosedur ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) yang dikembangkan oleh Rayanto & Sugianti (2020:34–38). Namun, terdapat beberapa tahapan yang dikembangkan dengan menyesuaikan kebutuhan pengembangan dalam penelitian ini. Dalam proses pengembangan yang telah dilakukan, terdapat beberapa hal yang dihasilkan. Pertama, proses pengembangan menghasilkan skenario cerita media komik “Asal Mula Balongpanggang”. Kedua, proses pengembangan menghasilkan modul ajar. Ketiga, proses pengembangan menghasilkan produk utama berupa media komik “Asal Mula Balongpanggang” dalam bentuk cetak.

2. Kevalidan Media Komik “Asal Mula Balongpanggang”

Hasil penganalisisan data kevalidan media yang diperoleh melalui uji validasi ahli menunjukkan bahwa media tersebut termasuk dalam kategori sangat valid dengan perolehan persentase keseluruhan (dari materi, bahasa, dan desain) senilai 85,54%. Berikut penjabaran hasil pengumpulan dan penganalisisan data kevalidan media.

Tabel 1 Hasil Validasi Materi dan Bahasa

No	Komponen	Penilaian Komponen	Nilai Validasi (1–5)
1	Isi	a. Cerita dalam media komik sesuai dengan materi cerita fantasi	5
		b. Cerita dalam media komik memiliki unsur irasional yang menonjol melalui penggambaran karakter (tokoh)	5
		c. Cerita dalam media komik mencerminkan kearifan lokal melalui atribut yang digunakan karakter (tokoh)	5
		d. Cerita dalam media komik menampilkan latar tempat dengan jelas yang mencerminkan kearifan lokal	5
		e. Cerita dalam media komik menampilkan penggunaan alat-alat tradisional yang mencerminkan kearifan lokal	5
		f. Cerita dalam media komik mengandung nilai moral dan sosial sebagai cermin kearifan lokal	5
		g. Cerita dalam media komik menampilkan tradisi masyarakat sebagai bentuk kearifan lokal	5
2	Bahasa	a. Penggunaan ragam majas sesuai dengan kebutuhan cerita fantasi	5
		b. Penggunaan kalimat transitif dan intransitif sesuai dengan	5

No	Komponen	Penilaian Komponen	Nilai Validasi (1-5)
		kebutuhan cerita fantasi	
		c. Penggunaan kata hubung penunjuk urutan waktu sesuai dengan kebutuhan cerita fantasi	4
		d. Penggunaan kata/kalimat sesuai dengan narasi gambar	5
		e. Penggunaan bahasa sesuai dengan KBBI	5
		f. Penggunaan istilah dalam bahasa daerah tidak mengganggu makna kalimat utuh	5
		g. Penulisan kalimat sesuai dengan EYD Edisi V	4
		h. Pemberian glosarium	5
Total Nilai yang Didapat			73
Total Nilai Maksimal			75

Tabel 1 menunjukkan bahwa isi/materi media komik “Asal Mula Balongpanggang” mendapatkan nilai maksimal, yaitu 5, pada setiap penilaian komponennya. Sementara itu, bahasa media komik “Asal Mula Balongpanggang” mendapatkan nilai 4 pada penilaian komponen penggunaan kata hubung penunjuk urutan waktu dan penulisan kalimat sesuai EYD Edisi V, serta nilai 5 pada penilaian komponen lainnya. Total nilai yang didapatkan dari hasil validasi oleh ahli materi dan bahasa, Drs. Parmin, M.Hum., yaitu 73. Jika nilai tersebut dipersentasekan, maka diperoleh hasil sebagai berikut.

$$P = \frac{f}{n} \times 100\% \text{ (Riduwan \& Sunarto, 2011:23)}$$

$$P = \frac{73}{75} \times 100\% = 97,33\%$$

Keterangan:

P = persentase

f = total nilai yang didapat

n = total nilai maksimal

100 = nilai konstanta

Tabel 2 Hasil Validasi Desain

No	Komponen	Penilaian Komponen	Nilai Validasi (1-5)
1	Desain	a. Pemilihan adegan yang disusun dalam panel-panel dapat menarasikan cerita secara kronologis	3
		b. Penyusunan adegan dalam panel-panel mendukung pembentukan imajinasi pembaca	4
		c. Pembingkaiian gambar dalam panel-panel mendukung sudut pandang dalam komik sehingga lebih interaktif dengan pembaca	3
		d. Pembingkaiian menunjukkan karakter yang difokuskan pada setiap panel	3
		e. Penggunaan kartun sebagai karakter dalam media komik mendukung terbentuknya imajinasi pembaca	4
		f. Penggambaran latar untuk membangun imajinasi konkret pembaca	5
		g. Penggunaan balon ucapan maupun pemikiran mempertegas suasana dan emosi karakter (tokoh)	2
		h. Penggunaan piktograf/rune dan/atau lambang visual lain tidak berlebihan	4
		i. Penggunaan piktograf/rune dan/atau lambang visual lain mendukung gambar cerita komik lebih komunikatif	4

No	Komponen	Penilaian Komponen	Nilai Validasi (1-5)
		j. Penataan panel-panel memudahkan pembaca awam memahami isi cerita komik	3
2	Pencetakan	a. Kualitas gambar	5
		b. Penggunaan kertas A4	5
		c. Penggunaan jenis huruf	2
		d. Penggunaan ukuran huruf	2
		e. Penggunaan warna	5
		f. Penjilidan	5
Total Nilai yang Didapat			59
Total Nilai Maksimal			80

Tabel 2 menunjukkan bahwa desain media komik “Asal Mula Balongpanggung” mendapatkan nilai yang beragam, yaitu 1) nilai 5 untuk penggambaran latar; 2) nilai 4 untuk penyusunan adegan, penggunaan kartun, dan piktograf/rune; 3) nilai 3 untuk pemilihan adegan, pembingkai gambar dan karakter, serta penataan panel; 4) nilai 2 untuk penggunaan balon ucapan (perlu perevisian). Sementara itu, pencetakan media komik “Asal Mula Balongpanggung” mendapatkan nilai 5 untuk kualitas gambar, penggunaan kertas, warna, dan penjilidan, sedangkan nilai 2 untuk penggunaan jenis dan ukuran huruf (perlu perevisian). Total nilai yang didapatkan dari hasil validasi oleh ahli desain media, M. Rois Abidin, S.Pd., M.Pd., yaitu 59. Jika nilai tersebut dipersentasekan, maka diperoleh hasil sebagai berikut.

$$P = \frac{f}{n} \times 100\% \quad (\text{Riduwan \& Sunarto, 2011:23})$$

$$P = \frac{59}{80} \times 100\% = 73,75\%$$

Keterangan:

P = persentase

f = total nilai yang didapat

n = total nilai maksimal

100 = nilai konstanta

Setelah diperoleh nilai persentase dari ahli materi dan bahasa sejumlah 97,33%, serta nilai persentase dari ahli desain media sejumlah 73,75%, kedua nilai validasi tersebut dirata-rata kembali menjadi seperti di bawah ini.

$$\frac{97,33\% + 73,75\%}{2} = 85,54\%$$

Setelah semua nilai validasi dipersentasekan, pemberian kriteria kelayakan untuk menentukan kriteria validasi media dilakukan dengan berpedoman pada tabel berikut.

Tabel 3 Kriteria Kelayakan

Persentase (%)	Kriteria Kelayakan
81% – 100%	Sangat Layak
61% – 80%	Layak
41% – 60%	Cukup Layak
21% – 40%	Kurang Layak
0% – 20%	Sangat Kurang Layak

(Riduwan & Sunarto, 2011:23)

Berdasarkan tabel 3, kriteria kelayakan untuk nilai validasi materi dan bahasa sejumlah 97,33% termasuk dalam kriteria sangat layak, sedangkan nilai validasi desain sejumlah 73,75% termasuk dalam kriteria layak. Sementara itu, nilai rata-rata dari kedua hasil validasi sejumlah 85,54% termasuk dalam kriteria sangat layak. Dengan demikian, media komik “Asal Mula Balongpanggung” dapat disimpulkan memiliki nilai kevalidan sangat valid. Namun, perevisian terhadap kover, penggunaan huruf, dan pemvisualan tetap dilakukan sesuai dengan saran dari ahli desain, M. Rois Abidin, S.Pd., M.Pd. Berikut hasil perevisian yang dilakukan.



Gambar 3 Kover Sebelum Revisi



Gambar 4 Kover Sesudah Revisi



Gambar 5 Penggunaan Huruf dan Visual Lain Sebelum Revisi



Gambar 6 Penggunaan Huruf dan Visual Lain Sesudah Revisi



Gambar 7 Penambahan Halaman Pernyataan Pengadaptasian



Gambar 8 Penambahan Halaman Tujuan Pembelajaran



Gambar 9 Perubahan Adegan Pertama menjadi Borderless



Gambar 10 Penambahan Visual Akhir Borderless

Dengan demikian, media komik “Asal Mula Balongpanggang” sangat valid dan dapat digunakan dalam pembelajaran pemahaman dan keterampilan menulis cerita fantasi peserta didik kelas VII. Hasil tersebut mendukung penemuan Darmayanti & Surya Abadi (2021); Sholihah (2020); dan Noprianti & Fujiastuti (2021) yang menyebutkan bahwa media komik memiliki kategori sangat layak digunakan dalam pembelajaran.

3. Keefektifan Media Komik “Asal Mula Balongpanggang”

Hasil penganalisisan data keefektifan media yang diperoleh dari tes, observasi, dan penugasan menunjukkan bahwa media komik “Asal Mula Balongpanggang” efektif digunakan dalam pembelajaran pemahaman dan menulis cerita fantasi peserta didik kelas VII. Hal tersebut dapat dilihat dari hasil uji t yang memperoleh nilai t hitung sebesar 6,655, lebih besar dari t tabel untuk df = 2, baik signifikansi 5% maupun 1%; observasi menunjukkan bahwa peserta didik antusias dan aktif berpendapat selama pembelajaran; dan penganalisisan penugasan dengan skala Likert menunjukkan bahwa keterampilan menulis cerita fantasi peserta didik termasuk dalam kategori cukup baik dengan perolehan persentase senilai 58,45%. Berikut penjabaran hasil pengumpulan dan penganalisisan data keefektifan media.

Tabel 4 Hasil Pretest-Posttest

No	Nama Peserta Didik	Nilai Sebelum Penggunaan Media Komik (X)	Nilai Sesudah Penggunaan Media Komik (Y)	D (X - Y)	D ² (X - Y) ²
1	AAF	25	20	+ 5	25
2	ANK	45	70	- 25	625
3	ASA	45	75	- 30	900
4	AVD	30	45	- 15	225
5	AR	35	35	0	0
6	APJ	40	60	- 20	400
7	ADF	35	30	+ 5	25
8	AF	40	25	+ 15	225
9	AAFE	55	65	- 10	100
10	CMF	30	50	- 20	400
11	DAM	I	I	-	-
12	DAS	60	65	- 5	25
13	EDF	40	70	- 30	900
14	EDP	45	60	- 15	225
15	HEA	65	70	- 5	25
16	HCS	S	S	-	-
17	IRA	50	60	- 10	100
18	KMN	20	40	- 20	400
19	MFA	50	60	- 10	100
20	MRW	40	55	- 15	225
21	MRA	60	75	- 15	225
22	MM	30	30	0	0
23	MR	25	30	- 5	25
24	NSN	65	90	- 25	625
25	PDW	40	25	+ 15	225
26	RDS	50	55	- 5	25
27	SFP	S	S	-	-
28	SNA	25	45	- 20	400
29	SAP	45	65	- 20	400
30	VNK	55	65	- 10	100
31	YA	35	45	- 10	100
32	YRR	55	55	0	0
	N = 29			ΣD = -355	ΣD ² = 7050

Data hasil pretest-posttest pada tabel 4 dianalisis menggunakan uji t dua sampel kecil yang saling berhubungan sebagai berikut.

Ha = “Terdapat perbedaan yang signifikan antara rata-rata nilai pemahaman cerita fantasi peserta didik sebelum dan sesudah pembelajaran menggunakan media komik *Asal Mula Balongpanggang*”

Ho = “Tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara rata-rata nilai pemahaman cerita fantasi peserta didik sebelum dan sesudah pembelajaran menggunakan media komik *Asal Mula Balongpanggang*”

Standard Deviasi (SD_D)

$$SD_D = \sqrt{\frac{\sum D^2}{N} - \left(\frac{\sum D}{N}\right)^2} = \sqrt{\frac{7050}{29} - \left(\frac{-355}{29}\right)^2}$$

$$= \sqrt{243,1 - (-12,2)^2}$$

$$= \sqrt{243,1 - 148,84}$$

$$= \sqrt{94,26} = 9,7$$

Standard Error (SE_{MD})

$$SE_{MD} = \frac{SD_D}{\sqrt{N-1}} = \frac{9,7}{\sqrt{29-1}} = \frac{9,7}{\sqrt{28}} = \frac{9,7}{5,29} = 1,833$$

Harga t_0 (t hitung)

$$t_0 = \frac{M_D}{SE_{MD}} = \frac{-12,2}{1,833} = -6,655 \text{ (tanda - bukan berarti minus, tetapi dibaca terdapat selisih derajat perbedaan)}$$

Mengintepretasikan nilai t_0 (t_{hitung})

$$df = N - 1 = 29 - 1 = 28$$

Nilai t_{tabel} untuk $df = 28$ pada signifikansi 5% adalah 2,05 dan pada signifikansi 1% adalah 2,76. Dengan demikian, dapat diketahui perbandingan antara nilai t_0 (t_{hitung}) dengan t_{tabel} sebagai berikut.

$$t_{tabel} < t_0 \text{ (} t_{hitung} \text{)} > t_{tabel} = 2,05 < 6,655 > 2,76$$

Dengan ditemukannya hasil t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} , hipotesis nihil (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_a) yang berbunyi “*Terdapat perbedaan yang signifikan antara rata-rata nilai pemahaman cerita fantasi peserta didik sebelum dan sesudah pembelajaran menggunakan media komik Asal Mula Balongpanggung*” diterima. Kesimpulannya, media komik berbasis kearifan lokal yang dikembangkan, yaitu komik “Asal Mula Balongpanggung” secara signifikan efektif untuk digunakan dalam pembelajaran pemahaman cerita fantasi peserta didik kelas VII.

Selanjutnya, keefektifan media dapat dilihat dari hasil observasi aktivitas peserta didik dan guru selama penggunaan media komik “Asal Mula Balongpanggung” dalam pembelajaran pemahaman dan keterampilan menulis cerita fantasi. Terdapat beberapa hal yang diketahui dari hasil observasi, yaitu 1) penggunaan media komik “Asal Mula Balongpanggung” membuat peserta didik antusias dalam membaca, mendiskusikan, dan menganalisis unsur dan struktur cerita fantasi; 2) penggunaan media komik “Asal Mula Balongpanggung” membuat peserta didik aktif berpendapat selama pembelajaran; 3) Peserta didik dapat menjelaskan hasil analisis cerita secara runtut melalui presentasi kelas, menceritakan pengalamannya mengikuti tradisi sedekah bumi di balong melalui tanya-jawab dengan guru, dan menjabarkan hal-hal baik yang dapat ditiru dari tokoh melalui tanya-jawab dengan guru; 4) keterampilan peserta didik dalam menulis cerita fantasi dalam kategori cukup baik, peserta didik dapat menyusun kerangka cerita rakyat Jawa Timur dan menulis cerita fantasi secara singkat dengan kerangka tersebut; 5) guru tidak kesulitan menggunakan media komik “Asal Mula Balongpanggung” sesuai dengan modul ajar yang dikembangkan. Kesimpulannya, media komik berbasis kearifan lokal yang dikembangkan, yaitu komik “Asal Mula

Balongpanggung” efektif meningkatkan antusiasme dan keaktifan peserta didik dalam pembelajaran pemahaman dan keterampilan menulis cerita fantasi.

Terakhir, keefektifan media juga dilihat dari hasil penganalisisan penugasan karya tulis cerita fantasi peserta didik. Berikut disajikan hasil pengumpulan dan penganalisisan data karya tulis cerita fantasi peserta didik menggunakan skala Likert.

Tabel 5 Nilai Karya Tulis

No	Komponen yang Dinilai	Jumlah Peserta Didik dengan Nilai				
		5	4	3	2	1
1	Kesesuaian tema	23				
2	Kejelasan penggambaran alur		2	7	7	7
3	Kejelasan tokoh	3	9	4	7	
4	Kejelasan penokohan masing-masing tokoh		4	8	5	6
5	Kesesuaian latar		2	7	10	4
6	Kandungan pesan moral atau amanat dalam cerita fantasi yang diciptakan	1	2	6	5	9
7	Kelengkapan struktur cerita fantasi yang diciptakan			6	6	11
8	Penggunaan kebahasaan yang sesuai dengan ciri bahasa cerita fantasi			10	10	3
9	Keaslian karya tulis cerita fantasi yang diciptakan	21		1	1	
Jumlah		48	19	49	51	40
Total Nilai (Jumlah x Nilai)		240	76	147	102	40
Total Nilai Keseluruhan		605				
Total Nilai Maksimal		1035				

Setelah dilakukan perekapan nilai peserta didik dalam tabel 5, penganalisisan karya tulis peserta didik dilanjutkan dengan perhitungan persentase. Hal ini dilakukan guna mendapatkan nilai persentase kemampuan menulis peserta didik. Berikut hasil perhitungan persentase nilai karya tulis peserta didik.

$$P = \frac{f}{n} \times 100\% \text{ (Riduwan \& Sunarto, 2011:23)}$$

$$P = \frac{605}{1035} \times 100\% = 58,45\%$$

Keterangan:

- P = persentase
 f = total nilai keseluruhan
 n = total nilai maksimal
 100 = nilai konstanta

Setelah didapatkan persentase nilai karya tulis peserta didik, yaitu 58,45%, pemberian kriteria kemampuan menulis dilakukan dengan panduan sebagai berikut.

Tabel 6 Kriteria Kemampuan Menulis

Persentase (%)	Kriteria Nilai
81% – 100%	Sangat Baik
61% – 80%	Baik
41% – 60%	Cukup Baik
21% – 40%	Kurang Baik
0% – 20%	Sangat Kurang Baik

(Riduwan & Sunarto, 2011:23)

Dengan demikian, kriteria kemampuan menulis cerita fantasi peserta didik kelas VII-H UPT SMPN 9 Gresik setelah pembelajaran menggunakan media komik “Asal Mula Balongpanggang”, yaitu cukup baik. Peserta didik cukup mampu melakukan penganalisisan cerita. Hal tersebut dapat terlihat dari hasil penyusunan kerangka cerita fantasi dari cerita rakyat yang diberikan. Selain itu, peserta didik cukup mampu menulis cerita fantasi secara singkat meskipun belum menunjukkan kelengkapan unsur, struktur, dan kebahasaan yang tepat.

Dari penjabaran ketiga hasil pengumpulan dan penganalisisan data di atas, media komik “Asal Mula Balongpanggang” dapat disimpulkan memiliki keefektifan yang signifikan untuk digunakan dalam pembelajaran pemahaman dan keterampilan menulis cerita fantasi peserta didik kelas VII. Keefektifan dapat dilihat dari perolehan nilai t hitung yang lebih besar daripada t tabel ($2,05 < 6,655 > 2,76$) sehingga H_0 yang berbunyi “Terdapat perbedaan yang signifikan antara rata-rata nilai pemahaman cerita fantasi peserta didik sebelum dan sesudah pembelajaran menggunakan media komik Asal Mula Balongpanggang” diterima. Selain itu, keefektifan juga dapat dilihat dari adanya antusiasme dan keaktifan peserta didik selama pembelajaran cerita fantasi menggunakan media komik tersebut. Tidak hanya itu, keefektifan juga dapat dilihat dari perolehan nilai kemampuan menulis cerita fantasi singkat sejumlah 58,45% dengan kriteria cukup baik. Hasil tersebut

mendukung penemuan pada penelitian terdahulu oleh Budiarti & Haryanto, 2016 yang menyebut bahwa media komik efektif dalam meningkatkan kemampuan membaca pemahaman peserta didik. Selain itu, hasil penelitian yang diperoleh juga mendukung penemuan Ambarwati dkk. (2019) dan Hendri dkk. (2022) yang menyebut bahwa media komik efektif digunakan dalam meningkatkan keterampilan menulis peserta didik.

4. Kepraktisan Media Komik “Asal Mula Balongpanggang”

Hasil penganalisisan data kepraktisan media yang diperoleh dari angket refleksi 23 peserta didik dan wawancara guru sebagai pengguna menunjukkan bahwa media komik “Asal Mula Balongpanggang” merupakan media pembelajaran yang sangat praktis untuk digunakan dalam pembelajaran pemahaman dan keterampilan menulis cerita fantasi peserta didik kelas VII. Kepraktisan tersebut dapat dilihat dari kemudahan peserta didik dalam membaca, mengingat, dan memahami isi, unsur, struktur, serta kebahasaan. Selain itu, peserta didik mudah mengikuti langkah-langkah menyusun kerangka cerita dan cerita fantasi singkat dengan media komik “Asal Mula Balongpanggang” sebagai pemodelannya. Hal lain yang menunjukkan kepraktisan media komik, yaitu pernyataan guru bahwa media komik mudah digunakan, dapat meningkatkan antusiasme dan keaktifan peserta didik dalam belajar, serta sesuai dengan kondisi sekolah yang tidak mendukung penggunaan media digital. Berikut disajikan hasil pengumpulan dan penganalisisan data.

Tabel 7 Rekap Jawaban Angket Refleksi

No	Pernyataan	Jumlah Jawaban	
		Iya	Tidak
1	Saya mudah membaca cerita komik “Asal Mula Balongpanggang” dengan mengikuti instruksi yang diberikan guru	22	1
2	Saya mudah mengingat isi cerita komik “Asal Mula Balongpanggang”	15	8
3	Saya mudah memahami isi cerita komik “Asal Mula Balongpanggang”	17	6
4	Saya mudah memahami makna kata cerita komik “Asal Mula Balongpanggang” dengan bantuan pemaknaan kosakata yang belum diketahui sebelumnya pada halaman glosarium	10	13
5	Saya mudah memahami unsur-unsur cerita fantasi melalui cerita komik “Asal Mula Balongpanggang”	19	4
6	Saya mudah memahami struktur cerita fantasi melalui cerita komik “Asal Mula Balongpanggang”	17	6

7	Saya mudah memahami ciri kebahasaan cerita fantasi melalui cerita komik “Asal Mula Balongpanggung”	14	9
8	Saya mudah menyusun kerangka alur cerita fantasi setelah pembelajaran menggunakan cerita komik “Asal Mula Balongpanggung”	17	6
9	Saya mudah menulis cerita fantasi menggunakan kerangka alur cerita setelah pembelajaran menggunakan cerita komik “Asal Mula Balongpanggung”	15	8

Tabel 7 menunjukkan bahwa terdapat sembilan hal yang dapat menunjukkan kepraktisan media komik “Asal Mula Balongpanggung”, yaitu 1) 22 peserta didik mudah membaca cerita dalam media komik; 2) 15 peserta didik mudah mengingat isi cerita dalam media komik; 3) 17 peserta didik mudah memahami isi cerita media komik; 4) 13 peserta didik tidak mudah memahami makna kata yang belum diketahui sebelumnya dengan adanya glosarium; 5) 19 peserta didik mudah memahami unsur cerita dalam media komik; 6) 17 peserta didik mudah memahami struktur cerita dalam media komik; 7) 14 peserta didik mudah memahami kebahasaan cerita dalam media komik; 8) 17 peserta didik mudah menuliskan kerangka cerita setelah menggunakan media komik; 9) 15 peserta didik mudah menulis cerita fantasi dengan kerangka cerita setelah menggunakan media komik. Dengan demikian, media komik “Asal Mula Balongpanggung” praktis digunakan dalam pembelajaran pemahaman dan keterampilan menulis cerita fantasi peserta didik kelas VII.

Sementara itu, terdapat beberapa hal yang menunjukkan kepraktisan media komik “Asal Mula Balongpanggung” dari hasil wawancara guru. Pertama, media komik mudah digunakan oleh guru dan peserta didik. Kedua, media komik dapat membantu peserta didik dalam memahami cerita fantasi secara konkret. Ketiga, media komik merupakan media baru yang digunakan dalam pembelajaran dan dapat meningkatkan antusiasme serta keaktifan peserta didik. Keempat, media komik sesuai dengan karakteristik peserta didik yang lebih tertarik pada gambar daripada teks panjang dan kondisi sekolah yang tidak mendukung adanya media digital.

Berdasarkan penjabaran di atas, secara garis besar, media komik “Asal Mula Balongpanggung” merupakan media pembelajaran yang sangat praktis digunakan. Hal tersebut dapat dilihat dari kemudahan peserta didik dalam membaca, mengingat, dan memahami isi, unsur, struktur, serta kebahasaan. Selain itu, peserta didik mudah mengikuti langkah-langkah menyusun kerangka cerita dan cerita fantasi singkat dengan media komik “Asal Mula Balongpanggung” sebagai pemodelannya. Hal lain yang menunjukkan kepraktisan media komik, yaitu pernyataan

guru bahwa media komik mudah digunakan, dapat meningkatkan antusiasme dan keaktifan peserta didik dalam belajar, serta sesuai dengan kondisi sekolah yang tidak mendukung penggunaan media digital. Hal tersebut sesuai dengan pernyataan van den Akker (1999:10) yang menyebutkan bahwa kepraktisan media dapat dilihat dari kemudahan dan kemenarikan media jika digunakan dalam proses pembelajaran.

SIMPULAN

Proses pengembangan media komik berbasis kearifan lokal yang berjudul “Asal Mula Balongpanggung” dapat dilakukan dengan mengikuti prosedur ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*) yang dikembangkan oleh Rayanto & Sugianti (2020:34–38). Proses pengembangan dimulai dari penganalisisan kepustakaan dan kebutuhan; perancangan tujuan pembelajaran, modul ajar, dan sketsa media komik; pengembangan modul ajar, media komik, dan instrumen penilaian; pengimplementasian media komik dengan uji validasi ahli dan uji coba lapangan; pengevaluasian media komik. Dalam proses pengembangan yang telah dilakukan, terdapat tiga hal yang dihasilkan, yaitu cerita skenario komik, modul ajar, serta produk utama berupa media komik “Asal Mula Balongpanggung” dalam bentuk cetak untuk digunakan dalam pembelajaran pemahaman dan keterampilan menulis cerita fantasi peserta didik kelas VII.

Media komik berbasis kearifan lokal yang berjudul “Asal Mula Balongpanggung” sangat valid untuk digunakan sebagai media pembelajaran pemahaman dan keterampilan menulis cerita fantasi peserta didik kelas VII. Kevalidan tersebut dilihat dari perolehan nilai validasi materi dan bahasa sebanyak 97,33% dengan kriteria sangat layak. Selain itu, kevalidan juga dilihat dari perolehan nilai validasi desain media sebanyak 73,75% dengan kriteria layak.

Media komik berbasis kearifan lokal yang berjudul “Asal Mula Balongpanggung” secara signifikan efektif untuk digunakan sebagai media pembelajaran pemahaman dan keterampilan menulis cerita fantasi peserta didik kelas VII. Keefektifan tersebut dapat dilihat dari adanya nilai t_{hitung} (to) lebih besar dari t_{tabel} , baik pada signifikansi 5% maupun 1%, $t_{hitung} > t_{tabel} = 2,05 < 6,655 > 2,76$. Hal tersebut membuat hipotesis alternatif (H_a) yang berbunyi “Terdapat perbedaan yang signifikan antara rata-rata nilai pemahaman cerita fantasi peserta didik sebelum dan sesudah pembelajaran menggunakan media komik berbasis kearifan lokal” diterima. Selain itu, keefektifan juga dapat dilihat dari hasil observasi aktivitas peserta didik dan guru yang menunjukkan bahwa media komik dapat membantu guru dalam penyampaian materi cerita fantasi sesuai modul ajar yang dikembangkan;

penggunaan media komik membuat peserta didik antusias dan aktif berpendapat selama proses pembelajaran cerita fantasi, serta cukup baik dalam menulis kerangka cerita dan cerita fantasi singkat berdasarkan cerita rakyat Jawa Timur yang diberikan dengan persentase nilai 58,45% (termasuk dalam kriteria cukup baik).

Media komik berbasis kearifan lokal yang berjudul “Asal Mula Balongpanggang” sangat praktis untuk digunakan sebagai media pembelajaran pemahaman dan keterampilan menulis cerita fantasi peserta didik kelas VII. Kepraktisan tersebut dapat dilihat dari kemudahan peserta didik dalam membaca, mengingat, dan memahami isi, unsur, struktur, serta kebahasaan; kemudahan peserta didik mengikuti langkah-langkah menyusun kerangka cerita dan cerita fantasi dengan media komik “Asal Mula Balongpanggang” sebagai pemodelannya; kemudahan guru dalam penggunaan media komik karena sesuai dengan kondisi sekolah yang tidak mendukung penggunaan media digital.

DAFTAR RUJUKAN

- Akcanca, Nur. 2020. “An Alternative Teaching Tool in Science Education: Educational Comics”. *International Online Journal of Education & Teaching*, 7(4), 1550–1570. <http://iojet.org/index.php/IOJET/article/view/1063>
- Albantani, Azkia Muharom dan Ahmad Madkur. 2018. “Think Globally, Act Locally: The Strategy of Incorporating Local Wisdom in Foreign Language Teaching in Indonesia”. *International Journal of Applied Linguistics and English Literature*, 7(2), 1–8. <https://doi.org/10.7575/aiac.ijalel.v.7n.2p.1>
- Caldwell, Joshua. 2012. “Information comics: An overview”. *IEEE International Professional Communication Conference*. <https://doi.org/10.1109/IPCC.2012.6408645>
- Fitria, Annisa Dwi, Muh. Khalifah Mustami, dan Ainul Uyuni Taufiq. 2017. “Pengembangan Media Gambar Berbasis Potensi Lokal pada Pembelajaran Materi Keanekaragaman Hayati di Kelas X SMA 1 Pitu Riase Kab. Sidrap”. *AULADUNA: Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, 4(2), 14–28. <https://doi.org/10.24252/auladuna.v4i2a.2017>
- Forceville, C., El Refaie, E., & Meesters, G. 2014. “Stylistics and Comics”. Dalam M. Burke (Ed.), *The Routledge Handbook of Stylistics (1–21)*. (Routledge Handbooks in English Language Studies). Routledge. https://www.researchgate.net/publication/264761100_Stylistics_and_Comics
- Hamid, Darmadi. 2018. “Educational Management Based on Local Wisdom (Descriptive Analytical Studies of Culture of Local Wisdom in West Kalimantan)”. *Journal of Education, Teaching, and Learning*, 3(1), 135–145. https://www.learntechlib.org/p/209101/article_209101.pdf
- Haviz, M. 2013. “Research and Development: Penelitian di Bidang Kependidikan yang Inovatif, Produktif, dan Bermakna”. *Jurnal Ta'dib*, 16(1), 28–43. <https://ojs.iainbatusangkar.ac.id/ojs/index.php/takdib/>
- Hopkins, Emily J. dan Deena Skolnick Weisberg. 2021. “Investigating The Effectiveness of Fantasy Stories for Teaching Scientific Principles”. *Journal of Experimental Child Psychology*, 203, 1–20. <https://doi.org/10.1016/j.jecp.2020.105047>
- Istiqomah, Vitra Alifya, Isnaini Leo Shanty, dan Indah Pujiastuti. 2020. “Analisis Unsur Intrinsik pada Cerita Fantasi dalam Majalah Bobo Edisi Januari – Juli 2020”. *Student Online Journal*, 1(2), 222–234. <https://soj.umrah.ac.id/index.php/SOJFKIP/article/view/44>
- Jumriani et al. 2021. The Urgency of Local Wisdom Content in Social Studies Learning: Literature Review. *The Innovation of Social Studies Journal*, 2(2), 103–109. <https://doi.org/10.20527/iis.v2i2.3076>
- Kapitan, Yanner J., Titik Harsiati, dan Imam Agus Basuki. 2018. “Pengembangan Bahan Ajar Menulis Teks Cerita Fantasi Bermuatan Nilai Pendidikan Karakter di Kelas VII”. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan*, 3(1), 100–106. <http://journal.um.ac.id/index.php/jptpp>
- Laetz, Brian dan Joshua J. Johnston. 2017. “What is Fantasy?”. *Philosophy and Literature*, 32(1), 161–172. <https://doi.org/10.1353/phl.0.0013>
- Mungmachon, M. R. 2012. “Knowledge and Local Wisdom : Community Treasure”. *International Journal of Humanities and Social Science*, 2(13), 174–181. <https://www.academia.edu/download/49116897/18>
- Noprianti, Destia dan Ariesty Fujiastuti. 2021. “Media Pembelajaran Teks Cerita Fantasi Berbasis Komik”. *FKIP E-PROCEEDING*, 17–37. <https://jurnal.unej.ac.id/index.php/fkip-e-pro/article/download/23985/9697>
- Puspananda, Dian Ratna. 2022. “Studi Literatur: Komik sebagai Media Pembelajaran yang Efektif”. *JPE (Jurnal Pendidikan Edutama)*, 9(1), 85–91. <http://ejurnal.ikippgribojonegoro.ac.id/index.php/JPE>
- Ramadhanti, Dina dan Diyan Permata Yanda. 2022. *Pembelajaran Menulis Teks: Suatu Pendekatan Kognitif*. Yogyakarta: Penerbit Deepublish.
- Rayanto, Yudi Hari dan Sugianti. 2020. *Penelitian Pengembangan Model ADDIE dan R2D2*. Pasuruan: Lembaga Academic and Research Institute.

- Riduwan dan Sunarto. 2011. *Pengantar Statistika untuk Penelitian Pendidikan, Sosial, Komunikasi, Ekonomi, dan Bisnis*. Bandung: Alfabeta.
- Sholihah, R. 2020. "Pengembangan Bahan Ajar Menulis Puisi Bahasa Indonesia dalam Bentuk Komik pada Pembelajaran Berpendekatan SAVI untuk Siswa Kelas VIII SMP Bina Insan Mandiri". *Skripsi tidak diterbitkan*. Surabaya: JBSI FBS Universitas Negeri Surabaya.
- Soedarso, Nick. 2015. "Komik: Karya Sastra Bergambar". *Humaniora*, 6(4), 496–506. <https://journal.binus.ac.id/index.php/Humaniora/article/download/3378/2757>
- Van den Akker, J. 1999. "Principles and Methods of Development Research". In van den Akker, J., Branch, R. M., Gustafson, K., Nieveen, N., Plomp, T. (eds) *Design Approaches and Tools in Education and Training*. Springer, Dordrecht. https://doi.org/10.1007/978-94-011-4255-7_1

