

PENGEMBANGAN CERITA RAKYAT TANJUNG TEDUNG BERBASIS *E-COMIC* UNTUK PENANAMAN KEMAMPUAN LITERASI SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR

The Development of Folklore Tanjung Tedung Based on E-Comic for Improving Literacy Skills of Students in 4th Grade Elementary School

Nurjanah dan Yurdayanti

Universitas Muhammadiyah Bangka Belitung
Jalan K.H. Ahmad Dahlan, Mangkol, Kepulauan Bangka Belitung, Indonesia
nurjanah@stkipmbb.ac.id, yurdayanti@stkipmbb.ac.id

Naskah masuk: 24 Januari 2022, disetujui: 22 Februari 2022, revisi akhir: 18 Maret 2022

Abstrak

Permasalahan dalam penelitian hasil dari wawancara yang dilaksanakan kepada guru dan hasil dari analisis kebutuhan siswa dan guru adalah kurangnya variasi media dalam kegiatan pembelajaran termasuk pembelajaran cerita rakyat. Selain itu, pemahaman literasi masih rendah serta guru masih menggunakan metode konvensional. Dalam konteks lain, siswa lebih menyenangi belajar menggunakan media bergambar dan memiliki tampilan menarik. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan cerita rakyat Tanjung Tedung berbasis *e-comic* untuk penanaman kemampuan literasi siswa sekolah dasar. Penelitian menggunakan penelitian R&D (*Research and Development*), dikembangkan dengan model pengembangan mengacu pada model ADDIE dengan lima langkah yang meliputi: tahap analisis, tahap desain, tahap pengembangan, tahap implementasi dan tahap evaluasi. Teknik dan instrumen pengumpulan data yaitu observasi, wawancara, dan angket. Teknik analisis data menggunakan deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian yang diperoleh dari validator materi dengan persentase 84% (sangat layak), validator media 1 dengan persentase 81% (sangat layak), validator media 2 dengan persentase 80% (sangat layak). Kepraktisan media dari respon siswa uji skala kecil dan uji skala besar diperoleh hasil 97% dan 94% (sangat praktis), dan kemampuan literasi dari respon siswa uji skala kecil dan uji skala besar siswa diperoleh hasil 96% dan 93%. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengembangan cerita rakyat Tanjung Tedung berbasis *e-comic* untuk penanaman kemampuan literasi pada sekolah dasar kelas IV sangat layak dan sangat praktis digunakan sebagai media pembelajaran.

Kata Kunci: Cerita Rakyat, *e-comic*, Kemampuan Literasi, Sekolah Dasar

Abstract

The problem in research results from interviews conducted with teachers and the results of the analysis of student and teacher needs is the lack of variety of media in learning activities including folklore learning so that literacy understanding is still low, and teachers still use conventional methods. In other contexts, students prefer learning to use pictorial media, and have an attractive appearance. This study aims to develop e-comic-based Tanjung Tedung folklore to inculcate literacy skills in elementary school students. The research uses R&D (Research and Development) research, developed with a development model referring to the ADDIE model with 5 steps which include: analysis stage, design stage, development stage, implementation stage and evaluation stage. Data collection techniques and instruments are observation, interviews, and questionnaires. The data analysis technique used descriptive quantitative. The results obtained from the material validator with a percentage of 84% (very feasible), media validator 1 with a percentage of 81% (very feasible), media validator 2 with a percentage of 80% (very feasible). The practicality of the media from the students' responses to the small-scale test and the large-scale test obtained results of 97% and 94% (very practical), and the literacy skills of the students' responses to the small-scale test and the large-scale test

of students obtained the results of 96% and 93%. The results showed that the development of Tanjung Tedung folklore based on e-comic for inculcating literacy skills in grade IV elementary schools was very feasible and very practical to use as a learning medium.

Keywords: Folklore, E-comic, Literacy Skills

1. PENDAHULUAN

Warisan leluhur yang membentuk kearifan lokal memiliki peranan penting bagi masyarakat penuturnya karena terdapat nilai-nilai moral yang dapat dijadikan pedoman kehidupan seperti cerita rakyat. Cerita rakyat sebagai karya sastra memiliki makna bagi masyarakat penuturnya sebagai alat pembelajaran yang memuat semua aspek kehidupan. Kisah dalam cerita rakyat dijadikan sebagai contoh dalam menyelesaikan masalah kehidupan manusia yang berhubungan dengan sebab akibat, baik buruk dan sebagainya dalam kesatuan kehidupan.

Sebagai kesatuan hidup, masyarakat memiliki nilai sosial-budaya yang layak dikembangkan dalam pembelajaran. Pernyataan tersebut diperkuat dalam peraturan menteri pendidikan dan kebudayaan Republik Indonesia No 10 Tahun 2014 pasal 11 yang berbunyi "pengemasan bahan kajian dalam rangka penanaman nilai tradisi dan pembinaan karakter dan pekerti bangsa serta pengemasan bahan ajar sebagai muatan lokal".

Pembelajaran dalam pendidikan diharapkan mampu melibatkan kearifan lokal daerahnya masing-masing sebagai ciri khas daerah tersebut. Dengan cara ini, pelestarian kearifan lokal terkhususnya cerita rakyat dapat ditumbuhkan kepada siswa melalui setiap proses pembelajaran. Pembelajaran cerita rakyat dapat dilakukan dengan mengembangkan cerita rakyat dalam bentuk cerita bergambar seperti komik dan dikonversikan ke dalam bentuk digital sehingga siswa dapat lebih tertarik memahami cerita rakyat dan nilai-nilai karakternya dengan penggunaan teknologi dan tidak terpaku pada teks yang telah ada.

Dengan demikian, salah satu cara yang dilakukan untuk mengatasi permasalahan tersebut dengan mengembangkan cerita rakyat berbasis *e-comic*. Penggunaan *e-comic* dalam pembelajaran memungkinkan

bahan ajar diberikan menggunakan media *online* pada internet atau computer serta *e-comic* bisa berbentuk *softcopy*. Hal ini memungkinkan komik dibaca pada komputer maupun media elektronik lain, misalnya *handphone* bahkan android dan dapat menumbuhkan kemandirian belajar siswa.

Pembuatan *e-comic* ini dilakukan dengan bantuan aplikasi *website pixton* dan *powerpoint*. Mengutip dari Maulida (2019:17-18), aplikasi *website pixton* merupakan situs pengembangan komik secara daring yang dapat digunakan untuk dapat meningkatkan proses pembelajaran dan memungkinkan siswa untuk menampilkan apa yang mereka ketahui.

Penelitian akan dilaksanakan dengan melakukan pengembangan cerita rakyat legenda Tanjung Tedung dari Bangka Belitung. Penelitian jenis folklor atau cerita rakyat sangat terbuka, menurut Endraswara (2009:28) bahwa folklor meliputi segala hal tentang hidup manusia. Pengenalan kembali tradisi, seni, etika, tingkah laku, dan berbagai hal kehidupan nenek moyang yang telah turun-temurun. Penelitian folklor juga menyangkut masalah kehidupan kolektif baik tradisional maupun modern.

Penelitian pengembangan ini dilakukan berbasis *e-comic* dan menghasilkan multimedia pembelajaran yang inovatif, interaktif, efektif dan menarik. Hasil pengukuran yang dilakukan *Programme For International Student Assessment (PISA)* tahun 2016 yang dikatakan Yunus Abidin (2017: 5) menyebutkan bahwa kemampuan siswa dalam literasi membaca, matematika dan sains menunjukkan bahwa siswa SD dan SMP di Indonesia menempati posisi bawah di antara negara yang telah diukur.

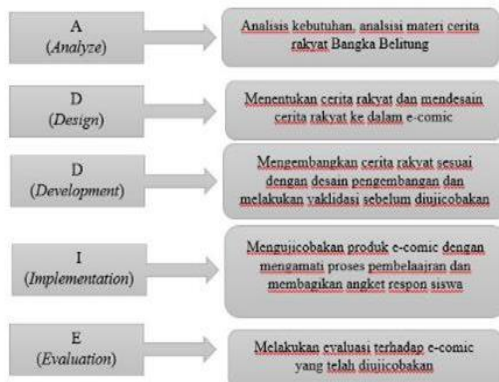
Setyosari (dalam Yudi Hari Rayanto,dkk, 2020: 20), mendefinisikan penelitian pengembangan adalah kajian secara sistematis untuk merancang, mengembangkan dan mengevaluasi

program-program, proses dan hasil-hasil pembelajaran yang harus memenuhi kriteria konsistensi dan kualitas standar tertentu.

2. METODE PENELITIAN

Pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah Model Desain Pembelajaran ADDIE (Analysis-Design-Develop-Implement Evaluate) yang dipadukan menurut langkah-langkah penelitian pengembangan yang direkomendasikan oleh Borg dan Gall dengan dasar pertimbangan bahwa model tersebut cocok untuk mengembangkan produk model instruksional/pembelajaran yang tepat sasaran, efektif dan dinamis dan sangat membantu. Terdapat 5 tahap pengembangan dalam model ADDIE yaitu (1) analisis (*analyze*), (2) perancangan (*design*), (3) pengembangan (*development*), (4) implementasi (*implementation*) dan, (5) evaluasi (*evaluation*) (Tegeh, dkk 2014: 42). Tahapan pengembangan model ADDIE dapat dilihat sebagai berikut :

Tahapan Pengembangan Model ADDIE



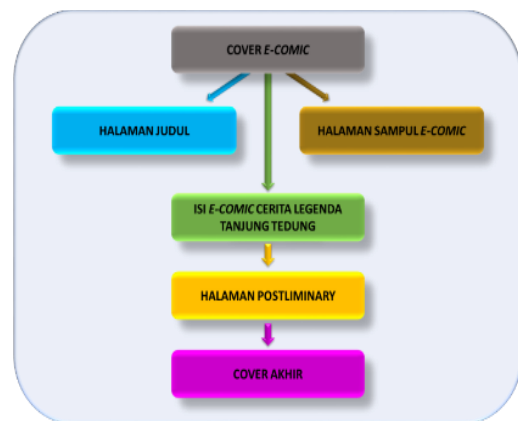
3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian pengembangan yang dilakukan menghasilkan media *e-comic* cerita rakyat Tanjung Tedung untuk meningkatkan pemahaman literasi peserta didik kelas IV Sekolah Dasar. Penelitian yang dilakukan ini adalah membuat suatu produk baru.

Dari hasil analisis berdasarkan angket kebutuhan belajar siswa yang disebar di kelas IV SD sebanyak 45 siswa menunjukkan 90% dalam proses pembelajaran siswa tidak tertarik membaca atau mempelajari cerita rakyat jika hanya

teks saja. Media yang digunakan guru belum membuat siswa termotivasi untuk belajar meskipun guru sudah memberikan media yang bergambar, serta siswa merasa tertarik membaca cerita rakyat jika tampilannya bervariasi dan bergambar.

Langkah selanjutnya adalah mendesain produk *e-comic* yang akan dikembangkan seperti perencanaan produk awal ini dengan mengumpulkan bahan dan menentukan cerita yaitu cerita rakyat Bangka Belitung legenda Tanjung Tedung seperti pada *flowchart* berikut.

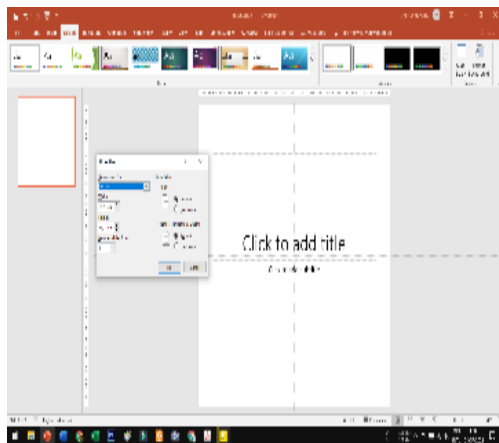


Gambar 1

Flowchart Desain Produk *e-comic*

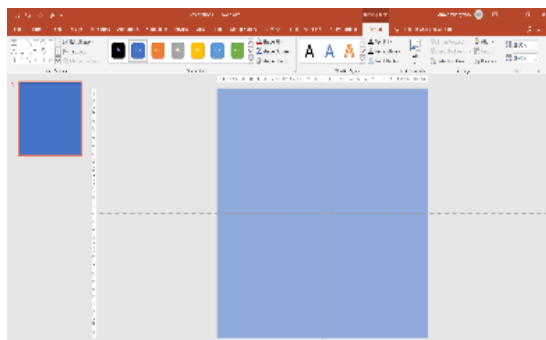
Tahap selanjutnya yakni pengembangan. Semua yang sudah dirancang pada tahap desain mulai dikembangkan. Pembuatan *e-comic* ini dilakukan dengan bantuan aplikasi *website pixton*, dimulai dengan masuk ke dalam aplikasi *website pixton* menggunakan *e-mail*. Berikut adalah langkah membuat *cover e-comic* dengan *powerpoint*:

1. Tentukan ukuran *frame* pada *powerpoint* dengan cara klik tab *design*, lalu klik *slide size*, kemudian klik *custom slide size* lalu tentukan ukurannya 29,47 cm x 29,55 cm.

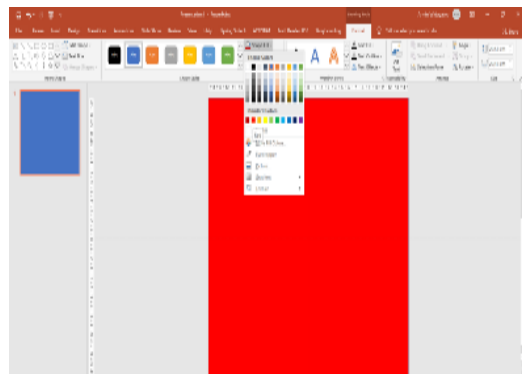


Gambar 2
Tampilan Desain Cover

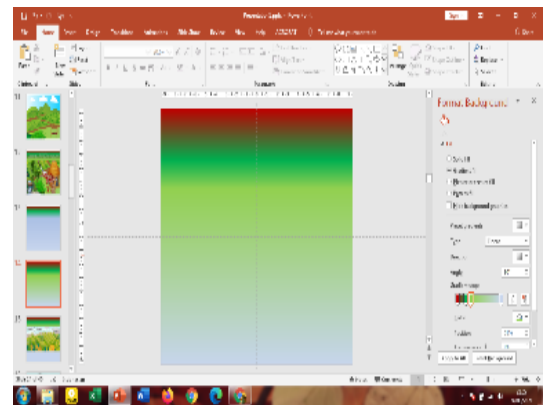
2. Klik *insert* lalu klik *shape* pilih *rectangle*, lalu *drag and drop* sesuai ukuran *frame* yang sudah dibuat sebelumnya. Selanjutnya, ubah warna menggunakan *shape fill*, pilih warna merah lalu pilih *gradient* klik *more gradient* maka di sebelah kanan akan muncul *format shape*, centang bagian *gradient fill*.



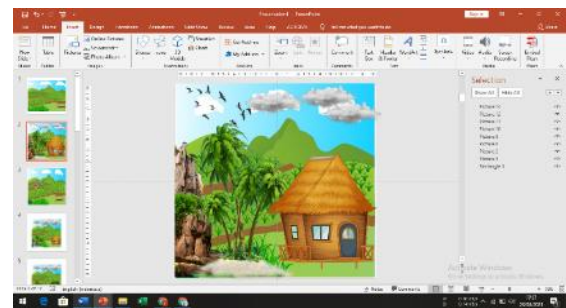
Gambar 3
Tampilan Drag and Drop untuk Background



Gambar 4
Tampilan Shape fill



Gambar 5
Tampilan Format Shape Background



Gambar 6
Tampilan Cover E-comic

Setelah langkah membuat *cover* selesai, selanjutnya masuk ke langkah pembuatan *e-comic* bantuan *pixton* menggunakan *website pixton* berbayar. Berikut ini pengembangan media *e-comic* berbantuan *pixton*:

1. Buka alamat www.Pixton.com pada laptop yang telah terhubung internet.



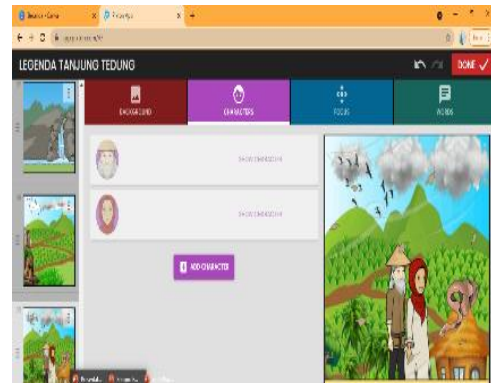
Gambar 7
Tampilan Depan Pixton

2. *Log in Pixton* (menggunakan akun *e-mail* dan *password*).
3. Setelah masuk, Pilih *New Comic*
4. Akan muncul tampilan awal yang terdiri dari *background* dan karakter, serta disekitar kotak komik tersedia *tools* untuk merubah karakter, menambah karakter, menambah teks, menggantikan posisi badan dan memasukan properti.



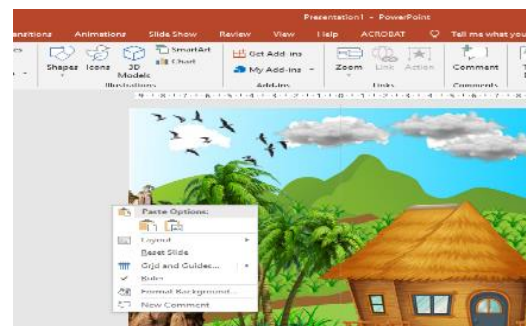
Gambar 8
Tampilan *Tool* untuk Membuat *E-comic*

5. Langkah awal dalam membuat isi dalam *e-comic* adalah dengan membuat karakter di dalam *e-comic*. Pada gambar berikut terdapat gaya untuk karakter *e-comic*, karakter yang digunakan adalah Kakek Antak, Nenek Antak dan Ular Tedung. Kita bisa memilih karakter pada *Tool characters*.



Gambar 9
Gaya Karakter

6. *Background* dalam *e-comic* legenda tanjung tedung menggunakan persawahan pada dataran tinggi, karena tidak ada dalam *pixton* maka kita bisa membuat sendiri pada *powerpoint* dengan mengambil mentahan gambarnya di *hiclipart* dan kita kreasikan menjadi sebuah *background* yang kita inginkan. Setelah selesai gambar tersebut bisa kita tambahkan ke dalam *pixton* untuk dijadikan *background e-comic*.
7. Menambahkan bahan yang diperlukan pada mentahan *background* agar menjadi *background* yang diinginkan. Bahannya seperti pohon kelapa, batu, padi, awan, burung dan matahari. Semua bahan yang ingin kita kreasikan harus beformat *png**, maka kita mengambil bahan pada *hiclipart*. Setelah semua bahan ada kita bisa menambahkan melalui *powerpoint* dengan plih *tab insert*, lalu klik *pictures* pada *tab insert*. Gambar akan muncul pada *powerpoint*.



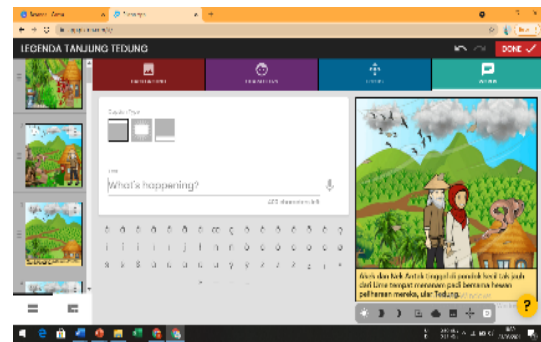
Gambar 10
Tampilan Setelah ditambahkan Gambar

8. Setelah gambar sesuai pada tempatnya maka pertama klik *ctrl+A*, kedua klik *ctrl+X*, ketiga *copypaste* dengan pilih *copypaste* khusus gambar atau bersimbol gambar dan simpan gambar dengan *save as picture*.
9. Menambahkan apa yang sudah kita kreasikan sebelumnya dalam *pixton* dengan pilih simbol kamera pada kanan bawah layar, setelah itu pilih *drop photo or click*, kita bisa memilih gambar pada file yang sudah disiapkan sebelumnya.



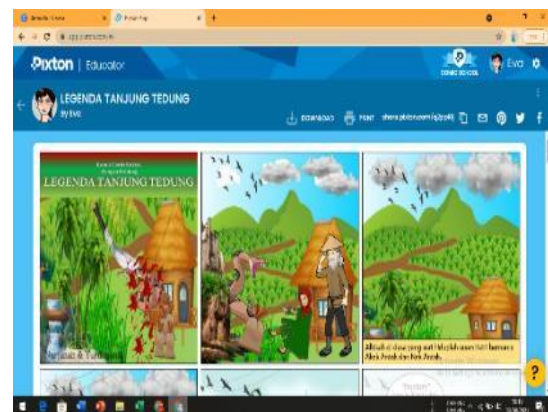
Gambar 11

10. Mengatur *focus* pada *e-comic* dalam *pixton* dengan pilih menu *berbaca focus* pada *pixton*, dan kita bisa mengatur sesuai yang ada di pilihannya.
11. Menambahkan balon percakapan untuk dialog pada setiap cerita *e-comic* dengan pilih pada menu *words* yang terdapat dalam *pixton*. Tuliskan sesuai dengan dialog yang sudah di rancang sebelumnya, ukuran balon percakapan dan ukuran *font* tergantung banyak atau tidaknya tulisan dialog yang di isi. *Font* yang digunakan pada *e-comic* adalah *font* bawaan dari *pixton* sehingga tidak dapat kita atur untuk gaya *font*.



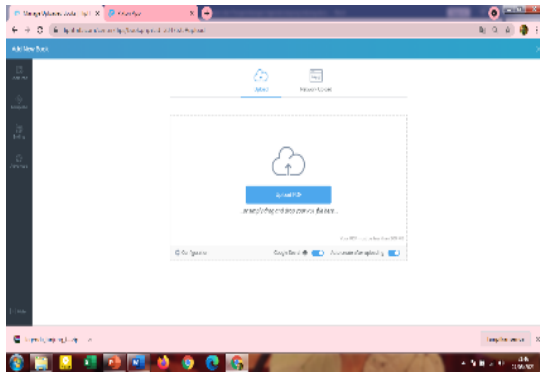
Gambar 12
Tampilan *Word* untuk Membuat Dialog *E-comic*

12. Menambahkan panel atau *slide* selanjutnya, menghapus panel, duplikat panel bisa kita lakukan dengan klik simbol titik tiga yang berada di kiri layar di atas setiap panel. Kita juga bisa menggeserkan panel atau mengatur tempatnya dengan menggesernya langsung dengan menarik panel.
13. Selanjutnya, setelah semuanya selesai kita bisa klik *done* pada kanan atas layar.
14. Menyimpan karya yang sudah jadi dengan pilih menu *share*. Maka akan muncul beberapa pilihan. Kita bisa langsung menyimpannya dengan pilih *download* dan akan muncul pilihan beberapa *frame*.

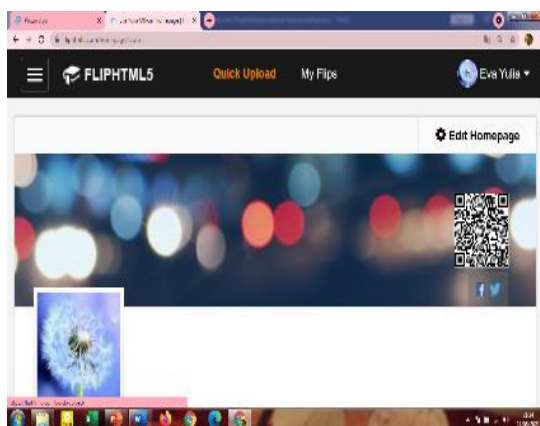


Gambar 13
Tampilan Menu *Share*

15. Setelah semua selesai, selanjutnya masuk kedalam pembuatan menjadi buku *online* dengan menggunakan *fliphtml5*. Setelah cerita *e-comic* menjadi format pdf*, buka *website fliphtml5* lalu pilih *quick upload*, akan muncul pada layar *upload pdf**. *File* bisa kita tarik ke tempat tersebut dan tunggu selesai upload sampai 100%. Buatlah judul untuk *e-comic* yang terletak pada kiri layar *tittle* dan *description* lalu klik *apply* pada kiri bawah layar. Setelah semua selesai maka link *e-comic* cerita rakyat Bangka Belitung bisa dibagikan kepada orang lain.



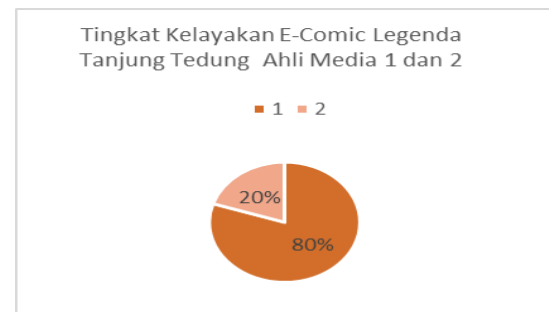
Gambar 14
Tampilan Menu *Upload*



Gambar 15
Tampilan Tempat *Upload File*

Setelah semua selesai dan media *e-comic* sudah jadi, media di validasi ke validator. Tujuan validasi media adalah untuk mendapatkan media yang layak digunakan. Validator tersebut terdiri dari

dua ahli media dan satu ahli materi. Penilaian hasil validasi oleh ahli media diperoleh menggunakan lembar kuesioner validasi. Ahli media bertugas untuk menilai efisiensi media, keakuratan media, estetika, ketahanan, dan keamanan media bagi peserta didik yang dikembangkan oleh peneliti.



Berdasarkan data dan tabel hasil validasi ahli media yang dilampirkan, hasil validasi ahli media 1 dan 2 memiliki nilai persentase 80%. Hal tersebut menunjukkan bahwa media *e-comic* cerita rakyat Tanjung Tedung berdasarkan aspek efisiensi media, keakuratan media, estetika dan keamanan media bagi peserta didik yang dikembangkan oleh peneliti termasuk dalam kategori sangat layak untuk diujicobakan. Validasi oleh ahli media menyatakan bahwa media tersebut dapat dilanjutkan ke tahap selanjutnya dengan saran jenis atau ukuran *font* harus menarik dan konsisten serta penempatan latar, tokoh lebih di konsisten.

Validasi ahli materi dilakukan untuk menilai aspek kelayakan isi, kelayakan penyajian, penilaian kontekstual, yang dikembangkan oleh peneliti.



Berdasarkan hasil validasi ahli materi mendapatkan nilai keseluruhan dengan presentase yaitu 84%. Menunjukan bahwa media *e-comic* cerita rakyat Tanjung Tedung termasuk dalam kategori sangat layak. Dalam penilaian media berdasarkan aspek materi, ahli materi memberikan saran agar diperbaiki pada beberapa bagian yaitu:



Gambar 17. Cover sebelum revisi



Gambar 18. Cover setelah revisi



Gambar 19. Istilah dibubuhi tanda petik.

Lembar deskripsi komik, lembar biografi penulis, dan lembar *glosarium* yang sebelumnya tidak ada kemudian oleh ahli materi disarankan untuk dibuat.



Gambar 20
Lembar *Glosarium*



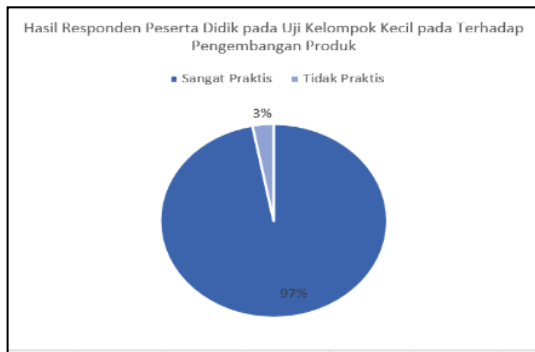
Gambar 21 Lembar Biografi Penulis

Tahap selanjutnya adalah tahap penerapan atau implementasi. Melakukan implementasi media pembelajaran dalam proses pembelajaran di kelas IV sekolah dasar dengan uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar yang melibatkan peserta didik untuk mengetahui respon peserta didik dan pemahaman literasi peserta didik. Suharsimi Arikunto, (2013: 254) mengemukakan bahwa jumlah subjek uji coba kelompok kecil sebanyak 4-5 siswa dan uji coba lapangan 15-50 siswa.

Saat pelaksanaan uji coba dilakukan dua kali. Uji coba kelompok kecil pada pengembangan dan literasi pemahaman kelompok kecil dengan jumlah masing-masing 6 siswa serta uji coba kelompok besar dan literasi pemahaman kelompok besar dengan jumlah masing-masing 22 siswa. Produk yang sudah dilakukan pengembangan, validasi dan revisi selanjutnya diujicobakan pada kelompok

kecil yang melibatkan 6 peserta didik kelas IV Sekolah Dasar. Uji coba dilakukan untuk mengetahui respon produk yang dikembangkan dan literasi pengembangan peserta didik.

Dari data angket yang didapat pada uji coba kelompok kecil pada diagram berikut.



Berdasarkan hasil uji coba skala kecil yang dilaksanakan maka persentase 97% dapat dinyatakan tingkat kepraktisannya adalah "sangat praktis" dan tidak revisi. Berdasarkan hasil uji coba skala kecil yang dilaksanakan maka didapatkan persentase 96%. Untuk skala besar dapat dilihat pada diagram berikut.



Berdasarkan hasil uji coba skala besar yang dilaksanakan, persentase 94% dapat dinyatakan tingkat kepraktisannya adalah "sangat praktis" dan tidak revisi. Berdasarkan hasil uji coba skala besar terhadap pemahaman literasi peserta didik yang dilaksanakan maka didapatkan persentase 93%.

Tahap terakhir adalah tahap evaluasi, tahap evaluasi dilakukan setelah 4 tahap sebelumnya selesai. Tahap evaluasi ini dilakukan untuk mengetahui hasil keseluruhan dari pengembangan ini dan

untuk mengetahui berhasil atau tidaknya pengembangan pada produk ini. Pada pengembangan produk mendapatkan hasil keseluruhan sangat layak untuk diterapkan pada peserta didik dan mendapatkan respons positif dari para validator, peserta didik, dan guru kelas.

4. SIMPULAN

Penelitian dilakukan dengan melakukan pengembangan cerita rakyat Tanjung Tedung berbasis *e-comic* dan dapat meningkatkan kemampuan literasi siswa sekolah dasar. Cerita rakyat Tanjung Tedung dipilih berdasarkan hasil angket kebutuhan yang disebarkan kepada siswa kelas IV SD yang menunjukkan kecenderungan siswa atas cerita rakyat yang dikembangkan dalam bentuk cerita bergambar.

Hasil dari pengembangan yang dilihat dari uji kelayakan validasi ahli media dan ahli materi menunjukkan nilai persentase kelayakan 80%. Hal tersebut menunjukkan bahwa media *e-comic* cerita rakyat Tanjung Tedung berdasarkan aspek efisiensi media, keakuratan media, estetika dan keamanan media bagi peserta didik yang dikembangkan oleh peneliti termasuk dalam kategori sangat layak. Penilaian hasil validasi oleh ahli materi diperoleh menggunakan lembar kuesioner validasi, hasil validasi ahli materi mendapatkan nilai keseluruhan dengan presentase yaitu 84%. Menunjukkan bahwa media *e-comic* cerita rakyat Tanjung Tedung termasuk dalam kategori sangat layak.

Hasil uji coba skala kecil pengembangan cerita rakyat menggunakan *e-comic* yang dilaksanakan menunjukkan persentase 97% dinyatakan "sangat praktis". Berdasarkan hasil uji coba skala besar terhadap pemahaman literasi peserta didik yang dilaksanakan maka didapatkan persentase 93%. Pada pengembangan produk *e-comic* cerita Rakyat Tanjung Tedung mendapatkan hasil keseluruhan sangat layak untuk diterapkan pada peserta didik dan mendapatkan respon positif dari para validator, peserta didik dan guru kelas.

DAFTAR PUSTAKA

- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
(2015). *Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia No 10 Tahun Nomor 23 tahun 2015 Tentang Gerakan Literasi Sekolah*. Jakarta: Kemdikbud.
- Endraswara, Suwardi. (2009). *Metode, Teori, Teknik Penelitian Kebudayaan*. Yogyakarta: UGM Press.
- Maulida Nur Hidayah Khilda. (2019). "Pengembangan Media E-comic Menggunakan Pixton di Sertai quiz (Kahoot) pada Konsep Sistem Gerak". *Jurnal Program Studi Pendidikan Biologi Fakultas Ilmu Tarbiyah dan keguruan Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta*, Jakarta.
- Tegeh, Made, dkk. (2014). *Model Penelitian dan Pengembangan*. Yogyakarta: Graha Ilmu.