



Pengembangan Komik Digital Bahasa Tidung Sebagai Media Pembelajaran Literasi di SD Muhammadiyah 3 Al-Hilal Tarakan

Rita Kumala Sari

¹⁾ *Universitas Borneo Tarakan*

¹⁾ *E-mail: ritakumalaborneo@gmail.com*

Received: 23 February 2022; Revised: 12 March 2023; Accepted: 17 April 2023

DOI: <http://dx.doi.org/10.37905/aksara.9.2.1249-1260.2023>

Abstrak:

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan komik digital bahasa tidung sebagai media pembelajaran literasi di SD Muhammadiyah 3 Al-Hilal Tarakan. Tujuan dari penelitian ini yaitu 1) mengembangkan komik digital bahasa tidung sebagai media pembelajaran literasi di SD Muhammadiyah 3 Al-Hilal Tarakan, 2) menghasilkan produk berupa komik digital bahasa tidung yang akan digunakan sebagai media pembelajaran literasi di SD Muhammadiyah 3 Al-Hilal Tarakan.

Penelitian ini menggunakan metode penelitian pengembangan R & D milik *Borg & Gall*. Jenis data penelitian ini adalah data numerik dan data verbal. Data numerik yakni berupa data skor yang diperoleh dari hasil angket penilaian ahli, praktisi, dan mahasiswa terhadap produk. Data verbal tertulis berupa catatan, komentar, kritik, maupun saran-saran yang telah dituliskan oleh subjek uji pada angket penilaian; sedangkan data verbal lisan berupa informasi yang disampaikan secara lisan ketika wawancara dengan keempat kelompok ahli dalam bidang yang diujikan. Angket penilaian dan pedoman wawancara bebas digunakan sebagai instrumen pengumpul data.

Sedangkan hasil dari validasi uji ahli pembelajaran Literasi mendapatkan 92% yang berarti sangat sesuai, uji validasi ahli media pembelajaran mendapatkan nilai 79% yang berarti sesuai, hasil uji validasi bahasa mendapatkan nilai 80% yang berarti sesuai, dan hasil uji validasi lapangan mendapatkan nilai 81,57% - 92,10% yang berarti sangat sesuai. Berdasarkan dari hasil uji validasi ahli pengembangan yang dilakukan, maka dapat disimpulkan bahwa pengembangan komik digital bahasa tidung sudah cukup layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran literasi.

Kata Kunci: Komik Digital, Bahasa Tidung, Pengembangan Media.

PENDAHULUAN

Literasi adalah kemampuan seseorang dalam mengolah dan memahami informasi saat melakukan proses membaca dan menulis. Sejalan dengan perkembangannya, definisi literasi selalu berevolusi sesuai dengan tantangan zaman. Jika dahulu definisi literasi adalah kemampuan membaca dan menulis. Saat ini, istilah Literasi sudah mulai digunakan dalam arti yang lebih luas. Dan sudah merambah pada praktik kultural yang berkaitan dengan persoalan sosial dan politik. Definisi baru dari literasi menunjukkan paradigma baru dalam upaya memaknai literasi dan pembelajarannya. Kini ungkapan literasi memiliki banyak variasi, seperti Literasi media, literasi komputer, literasi sains, literasi sekolah, dan lain sebagainya. Hakikat ber-literasi secara kritis dalam masyarakat demokratis diringkas dalam lima verba: memahami, melibati, menggunakan, menganalisis, dan mentransformasi teks. Kesemuanya merujuk pada kompetensi atau kemampuan yang lebih dari sekedar kemampuan membaca dan menulis. Sedangkan definisi baru dari literasi menunjukkan paradigma baru dalam upaya memaknai literasi dan pembelajarannya. Kini ungkapan literasi memiliki banyak variasi, seperti Literasi media, literasi komputer, literasi sains, literasi sekolah, dan lain sebagainya. Hakikat ber-



literasi secara kritis dalam masyarakat demokratis diringkas dalam lima verba: memahami, melibati, menggunakan, menganalisis, dan mentransformasi teks. Kesemuanya merujuk pada kompetensi atau kemampuan yang lebih dari sekedar kemampuan membaca dan menulis.

Saat ini gerakan literasi mulai dicanangkan disetiap sekolah, banyak komunitas-komunitas yang bermuculan dengan mengatasnamakan gerakan literasi sekolah. Salah satu gerakan literasi yang dicanangkan adalah di SD Muhammadiyah 3 Al-Hilal Tarakan. Gerakan ini baru berjalan selama 1 tahun yang di pelopori oleh mahasiswa Kampus Mengajar pada tahun 2021. SD Muhammadiyah 3 Al Hilal Tarakan merupakan salah satu SD swasta yang terletak di pingiran pesisir kota Tarakan. Mayoritas siswa yang bersekolah di SD Muhammadiyah 3 Al Hilal tersebut berasal dari daerah sekitar lingkas Ujung, yang mata pencarian orang tuanya adalah nelayan. Sehingga minat baca dan belajar siswa di SD Muhammadiyah 3 Al Hilal masih sangat rendah. Untuk mengatasi permasalahan kurangnya minat baca siswa pada tahun 2021 SD Muhammadiyah 3 Al-Hilal Tarakan bekerjasama dengan mahasiswa program kampus mengajar 2 yang diselenggarakan oleh Universitas Borneo Tarakan membuat program kerja gerakan literasi sekolah dengan membuat pojok baca di SD Muhammadiyah 3 Al-Hilal Tarakan. Namun pojok baca yang terdapat di SD Muhammadiyah 3 Al-Hilal Tarakan masih memiliki kekurangan bahan bacaan terutama buku cerita atau buku teks yang terdapat di pojok baca. Sehingga peneliti berencana ingin membuat komik digital berbahasa tidung. Hal ini dikarenakan komik digital sangat cocok digunakan sebagai media dimasa pandemik covid-19 untuk memutus mata rantai penyebaran covid dengan varian omicron yang mulai menyebar di kota Tarakan.

Sementara bahasa tidung merupakan salah satu bahasa daerah di Kota Tarakan. Bahasa Tidung juga merupakan salah satu cabang dari mata pelajaran muatan lokal. Pada umumnya pembelajaran literasi yang dilakukan tanpa menggunakan media, dan hanya menggunakan buku-buku teks seadanya. Sedangkan, jika gerakan literasi lebih banyak menggunakan buku teks yang berceritakan tentang binatang dan daerah tertentu siswa ataupun anak-anak yang membacanya tidak akan mengenal bahasa tidung. Sehingga dengan adanya pengembangan komik digital bahasa tidung sebagai media pembelajaran literasi dapat mempermudah siswa. Media merupakan media pembelajaran merupakan segala bentuk perantara dalam proses komunikasi antara peserta didik, guru dan bahan ajar sehingga terjadi lingkungan belajar yang kondusif dan memungkinkan peserta didik untuk melakukan proses belajar secara efektif dan efisien.

Peranan bahasa daerah dalam kurikulum tahun 2013 menurut Permendikbud No. 67 tahun 2013 yaitu sebagai muatan lokal dapat diajarkan secara terintegrasi dengan mata pelajaran seni budaya dan prakarya atau diajarkan secara terpisah apabila merasakan perlu untuk memisahkannya. Satuan pendidikan dapat menambah jam pelajaran per minggu sesuai dengan kebutuhan satuan pendidikan tersebut. Berdasarkan uraian diatas, maka bisa dikatakan bahwa pelajaran bahasa daerah tidak dihilangkan dalam kurikulum, namun diintegrasikan untuk mencapai tujuan pendidikan. Dengan berbagai fakta di atas penulis tertarik untuk mengembangkan media pembelajaran yang menarik bagi peserta didik dengan memadukan antara unsur visual dan digital melalui media komik. Komik dipilih karena mempunyai sifat yang sederhana dalam penyajiannya, dan memiliki unsur urutan cerita yang memuat pesan yang besar tetapi disajikan secara ringkas dan mudah dicerna serta dilengkapi dengan bahasa verbal yang dialogis.



Dengan adanya perpaduan antara bahasa verbal dan visual ini mempercepat pembaca paham akan isi pesan yang dimaksud, karena pembaca terbantu untuk tetap fokus dan tetap pada jalurnya. Oleh karena itu pengembangan komik digital sebagai media pembelajaran dirasa paling cocok karena selain keuntungan penggunaan komik, pengemasan komik sebagai media pembelajaran digital terasa sangat dekat dengan peserta didik yang telah familiar dan lekat dengan perkembangan teknologi. Ditambah lagi bentuk komik digital ringan karena hanya perlu memproses file gambar yang berukuran tidak terlalu besar sehingga lebih mudah untuk diakses daripada media digital lain meskipun dalam koneksi yang tidak stabil sekalipun.

Komik Digital Berdasar maestro komik Will Einser dalam McCloud (2008) komik diartikan sebagai seni berturutan. Meski demikian pengertian tersebut belum menjelaskan arti kata komik dan masih terbilang samar yang akan menimbulkan multi interpretasi. Nana Sudjana (2013) mendefinisikan komik sebagai suatu bentuk kartun yang mengungkapkan karakter dan memerankan suatu cerita dalam urutan yang erat dihubungkan dengan gambar dan dirancang untuk memberikan hiburan kepada para pembaca. Sedangkan menurut McCloud komik diartikan sebagai gambar-gambar serta lambang-lambang lain yang terjukstaposisi dalam turutan tertentu, untuk menyampaikan informasi dan/atau mencapai tanggapan estetis dari pembacanya (McCloud, 2008: 9). Dari beberapa pengertian tersebut komik dapat diartikan sebagai gambar-gambar serta lambing-lambang yang disusun secara berdampingan dan dalam urutan urutan baca tertentu dengan ujuan untuk menyampaikan informasi dan/atau mencapai tanggapan keindahan dari pembacanya

Sehingga peneliti mencoba mengenalkan komik bahasa daerah yang dikemas dalam bentuk komik digital untuk menarik minat baca siswa khususnya dalam gerakan literasi sekolah. Serta, pengembangan media komik berbahasa Tidung pada pembelajaran bahasa daerah di Sekolah Dasar, dapat dijadikan sebuah alternatif untuk membantu kemampuan siswa dalam memahami Bahasa Tidung. Selain itu, juga mengandung nilai-nilai karakter yang dapat membentuk siswa menjadi pribadi yang baik.

METODE PENELITIAN

Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini merupakan model pengembangan Borg dan Gall (1989:783-795). Langkah penelitian Borg dan Gall yang dikutip oleh Sukmadinata (2008:169), meliputi (1) penelitian dan pengumpulan data, (2) perencanaan, (3) pengembangan draf produk, (4) uji coba lapangan awal, (5) merevisi hasil uji coba, (6) uji coba lapangan, (7) penyempurnaan hasil uji coba lapangan, (8) uji pelaksanaan lapangan, (9) penyempurnaan produk akhir, dan (10) diseminasi dan implementasi.

a. Studi Pendahuluan

Studi pendahuluan dan pengumpulan informasi merupakan pengumpulan hasil observasi kelas, dan studi pendahuluan. Penelitian pendahuluan pertama yang dilakukan peneliti adalah dengan melakukan kegiatan observasi di SD Muhammadiyah 3 Al-Hilal Tarakan untuk mengetahui lebih lanjut kegiatan literasi di sekolah. Selain itu, peneliti melakukan observasi terhadap media apa saja yang digunakan dalam gerakan literasi sekolah. Kegiatan observasi ini dilakukan untuk menentukan konsep media pembelajaran yang akan dikembangkan agar sesuai dengan kebutuhan lapangan. Berdasarkan observasi tersebut ditemukan bahwa media pembelajaran literasi masih berupa buku cetak yang



masih sangat terbatas disekolah. Hal ini dibuktikan dengan buku teks yang terdapat disekolah masih minim, sehingga membuat siswa menjadi kurang dalam membaca.

Studi pendahuluan kedua adalah wawancara dengan siswa mengenai gerakan literasi disekolah yang sudah dilakukan oleh SD Muhammadiyah 3 Al Hilal Tarakan. Selain pada siswa, wawancara dilakukan pada guru pengampu gerakan literasi dan kepala sekolah SD Muhammadiyah 3 Al-Hilal Tarakan, untuk mendapatkan informasi mengenai penggunaan media literasi disekolah. Berdasarkan hasil wawancara tersebut peneliti mendapatkan informasi sebagai berikut.

- a. Media pembelajaran literasi masih sangat kurang.
- b. Terdapat beberapa cerita yang berupa buku teks sehingga pada masa pandemik saat ini masih kurang praktis.
- c. Penggunaan komik digital di sekolah tersebut belum ada.
- d. Siswa kurang tertarik terhadap buku bacaan yang terdapat di pojok literasi sekolah

b. Perencanaan Penelitian

Penelitian pengembangan ini bertujuan untuk mengembangkan komik digital bahasa tidung sebagai media pembelajaran literasi di SD Muhammadiyah 3 Al-Hilal Tarakan. Media pembelajaran ini berupa komik digital yang terdiri dari bab 1 sampai dengan 3 cerita yang berbahasa tidung dengan menggunakan artian bahasa Indonesia agar memudahkan pembaca. Penyusunan materi-materi yang dijabarkan dalam bahan ajar ini berdasarkan observasi, dan wawancara, agar materi bahan ajar sesuai dengan kebutuhan di lapangan.

c. Pengembangan Produk Awal

Setelah melakukan studi pendahuluan dan observasi di lapangan, peneliti memutuskan untuk memilih pengembangan komik digital bahasa tidung sebagai media pembelajaran di SD Muhammadiyah 3 Al-Hilal Tarakan. Tahap selanjutnya adalah pengembangan draft produk. Langkah pertama dimulai dengan mengembangkan komponen-komponen media pembelajaran komik digital yang terdiri dari:

- a. Bagian awal: sampul, kata pengantar, daftar isi, dan petunjuk penggunaan Media Pembelajaran
- b. Isi: Cerita yang terdiri dari bab 1 dan bab 3 dengan menggunakan bahasa tidung dan memiliki arti dalam bahasa Indonesia
- c. Penutup : Biodata Penulis

Tahapan-tahapan tersebut disusun dalam bentuk media pembelajaran yang berupa komik digital yang dimanfaatkan dalam proses kegiatan gerakan literasi. Draft media pembelajaran komik sebelum diujicobakan di lapangan diuji terlebih dahulu oleh para ahli. Ahli yang menguji media pembelajaran komik tersebut adalah ahli media, ahli disain komik, ahli bahasa, ahli gerakan literasi dan praktisi pada gerakan literasi disekolah

Penelitian pengembangan ini menghasilkan produk berupa media pembelajaran literasi berupa komik digital bahasa tidung yang akan diujicobakan pada tiga kelompok uji coba yaitu ahli, praktisi, dan siswa. Ketiga subjek uji produk itu diantaranya memiliki karakteristik sebagai berikut.

- a. Uji ahli dilakukan dengan empat orang ahli dalam bidangnya yaitu ahli media pembelajaran, ahli disain komik, ahli bahasa, dan ahli literasi. Uji ahli yang dipilih setidaknya telah menyelesaikan program magister, latar pendidikan dari jurusan bahasa Indonesia, memiliki keahlian dalam bidang media pembelajaran dan literasi serta memiliki wawasan pengalaman dan memiliki perhatian terhadap masalah-



masalah yang relevan dengan produk media pembelajaran yang akan dikembangkan.

- b. Uji praktisi yaitu guru yang terlibat pada gerakan literasi di sekolah SD Muhammadiyah 3 Al-Hilal Tarakan. Praktisi yang dilibatkan dalam validasi produk dipilih dengan pertimbangan latar belakang memilih kemampuan dalam bidang literasi, dan bersedia secara sukarela memberikan masukan terhadap media pembelajaran literasi berupa komik digital.
- c. Uji lapangan dilakukan pada siswa SD Muhammadiyah 3 Al Hilal Tarakan kelas VI yang sedang terlibat dalam gerakan literasi sekolah. Subjek uji lapangan siswa minimal 35 siswa.

Data adalah hasil catatan peneliti, baik berupa angka maupun fakta (Arikunto, 2006:118). Data yang dikumpulkan dalam penelitian pengembangan ini adalah data kualitatif yang berupa data verbal tertulis dan tidak tertulis. Data verbal tertulis berupa catatan, komentar, saran atau informasi lisan dari uji ahli, uji praktisi, dan uji lapangan yang dihimpun dari data yang diperoleh dari angket penilaian yang telah disediakan oleh peneliti. Sedangkan data verbal tidak tertulis berupa informasi lisan yang diperoleh ketika wawancara dan juga masukan-masukan lisan dari ahli maupun praktisi. Data verbal tidak tertulis kemudian akan ditranskripsikan. Dalam penelitian juga terdapat data numerik yang berasal dari penilaian subjek terhadap produk berupa skor-skor yang terdapat dalam angket penelitian.

Teknik yang digunakan untuk menganalisis data dalam penelitian pengembangan bahan ajar menggunakan teknik analisis data kualitatif dan kuantitatif. Analisis kualitatif digunakan untuk menganalisis data yang berasal dari data verbal berupa wawancara, serta angket penilaian terhadap produk yang dikembangkan. Sedangkan analisis kuantitatif untuk menganalisis data numerik yang berasal dari penilaian subjek terhadap produk berupa skor-skor yang terdapat dalam angket penilaian.

Analisis kualitatif digunakan untuk menganalisis data verbal yang diperoleh dari wawancara, dokumentasi, lembar validasi, lembar observasi, dan angket respon mahasiswa. Adapun langkah-langkah untuk menganalisis data verbal sebagai berikut.

- a. Mengumpulkan data verbal tertulis yang diperoleh dari hasil wawancara, angket, observasi, dan catatan lapangan.
- b. Menranskrip data verbal lisan dari hasil wawancara, angket, dan observasi
- c. Menghimpun, menyeleksi, dan mengklasifikasi data verbal tulis dan hasil transkrip verbal lisan berdasarkan kriteria.
- d. Menganalisis data dan merumuskan simpulan analisis sebagai dasar untuk melakukan tindakan terhadap produk yang dikembangkan.

Analisis kuantitatif digunakan untuk menganalisis data kuantitatif yang diperoleh dari angket penilaian bahan ajar. Pengelolaan data angket yang diperoleh dari penyebaran angket ahli, angket dosen, dan angket mahasiswa yang sudah divalidasi, dan dianalisis.

Untuk menghitung persentase jawaban dalam lembar penilaian ahli, praktisi, dan mahasiswa menggunakan rumus Arikunto (1996:224) sebagai berikut.



$$P = \frac{x}{x_i} \times 100\%$$

Keterangan

- P : Persentase
 x : Jawaban responden dalam satu item
 x_i : Nilai ideal dalam satu item
100% : Konstanta

Langkah selanjutnya adalah menentukan tindak lanjut yang diambil (implementasi atau revisi). Data yang sudah layak diimplementasikan. Sedangkan data yang kurang layak harus direvisi terlebih dahulu untuk melihat kualifikasi apakah data itu layak atau tidak, dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 1 Pedoman Interpretasi Kriteria Kelayakan Bahan Ajar

Kategori	Hasil Uji		Tindak Lanjut
	Persentase	Kualifikasi	
4	85%-100%	Sangat layak	Implementasi
3	75%-84%	Layak	Implementasi
2	56%-74%	Cukup layak	Revisi
1	<55%	Kurang layak	Revisi

Keterangan

- Apabila bahan ajar yang diuji kelayakan tersebut mencapai tingkat persentase 85%-100% bahan ajar tersebut tergolong sangat layak dan diimplementasikan.
- Apabila bahan ajar yang diuji kelayakan tersebut mencapai tingkat persentase 75%-84% bahan ajar tersebut tergolong layak dan diimplementasikan.
- Apabila bahan ajar yang diuji kelayakan tersebut mencapai tingkat persentase 56%-74% bahan ajar tersebut tergolong cukup layak dan direvisi

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Penyajian Data dan Analisis Data

Penyajian data merupakan semua data yang dikumpulkan dari kegiatan validasi dan uji coba yang telah dilakukan. Penyajian data dituangkan dalam bentuk tabel hasil validasi uji ahli pembelajaran literasi, validasi uji ahli pengembangan media pembelajaran, uji ahli bahasa dan uji coba lapangan, kemudian dikomunikasikan dengan jelas. Sedangkan analisis data merupakan kegiatan setelah data keseluruhan terkumpul atau data hasil uji validasi, dan uji coba lapangan yang telah dilaksanakan. Kegiatan dalam analisis data adalah dengan mengklasifikasikan data berdasarkan jenis komponen produk yang dikembangkan. Klasifikasi ini akan sangat berguna untuk keperluan revisi produk yang akan dikembangkan, sehingga produk tersebut menjadi lebih baik. Paparan hasil analisis data yaitu memaparkan analisis data uji coba komik digital yang diperoleh dari hasil uji validasi ahli pembelajaran literasi, uji validasi ahli media pembelajaran, uji validasi ahli



bahasa, dan uji coba lapangan dengan siswa SD Muhammadiyah 3 Al Hilal Tarakan. Uji Validasi Ahli Pembelajaran Literasi dilaksanakan pada tanggal 18 Juni 2022 oleh Dosen Pendidikan Bahasa Indonesia Ibu Siti Sulistyani Pamuji, M.Pd. Uji Ahli Pembelajaran literasi terdiri dari empat aspek penilaian yaitu: kedalaman materi, kesesuaian materi, deskripsi isi materi, tampilan dan tata letak.

Uji validasi ahli media pembelajaran yang dilaksanakan pada tanggal 23 Juli 2022 Oleh Dosen Jurusan Pendidikan Bahasa Indonesia Ibu Nurul Hanna, S.Pd.,M.A. dengan kriteria penilaian penempatan gambar, ukuran gambar, penyajian gambar, aspek tampilan dan tata letak. Ahli media pembelajaran memberikan kritik dan saran secara tertulis dan lisan untuk kesempurnaan bahan ajar ini.

Uji ahli validasi bahasa dilaksanakan pada tanggal 28 Juli 2022 oleh Dosen Pendidikan Bahasa Indonesia Universitas Borneo Tarakan Bapak Dr. Dwi Cahyono Aji, S.S.,M.A dengan kriteria penilaian kebenaran tata bahasa, kesederhanaan struktur kalimat, kejelasan petunjuk atau arahan, dan sifat komunikasi yang digunakan. Ahli bahasa memberikan kritik dan saran secara tertulis dan lisan untuk kesempurnaan bahan ajar ini.

B. Hasil Uji Validasi

Pengembangan Media Pembelajaran berupa Komik Digital Bahasa Tidung telah dilakukan pada bulan Juni 2022. Penelitian ini meliputi tujuh aspek pengembangan Borg & Gall yang sudah dimodifikasi oleh Setyosari yang meliputi: kedalaman materi, kelengkapan materi, isi, tampilan dan tata letak, penyajian, dan bahasa. Data tersebut diklasifikasikan berdasarkan komponen yang tersaji dalam bentuk tabel. Berikut sajian data hasil uji ahli pengembangan media dan ahli pembelajaran literasi, ahli bahasa dan uji coba lapangan berdasarkan klasifikasi komponen penilaian.

a. Hasil Uji Validasi Ahli Pembelajaran literasi

Tabel 1 Hasil Penilaian Uji Ahli Pembelajaran Literasi

No	Kriteria Penilaian	Skor	Keterangan
1	Aspek kedalaman materi	75 %	Sesuai
2	Aspek kesesuaian materi	80 %	Sangat Sesuai
3	Aspek Deskripsi Isi materi	90%	Sangat Sesuai
4	Aspek tampilan dan tata letak	90%	Sangat Sesuai
Tingkat Pencapaian		92,00%	Kualifikasi: sangat sesuai

Tabel 1 menyajikan data hasil dari uji validasi ahli pembelajaran literasi yakni Ibu. Siti Sulistyani Pamuji, M.Pd. pada aspek kedalaman materi yang telah divalidasi mendapatkan nilai dengan persentase 75%, aspek kesesuaian materi mendapatkan nilai 80%, aspek deskripsi isi materi mendapatkan 90%, dan aspek tampilan dan tata letak materi pembelajaran literasi mendapatkan nilai 90 %. Pencapaian nilai tersebut termasuk dalam kualifikasi sangat sesuai dan dapat diuji cobakan.



2. Hasil Uji Validasi Ahli Pengembangan Media

Tabel 2 Hasil Penilaian Ahli Pengembangan Media

No	Kriteria Penilaian	Skor	Keterangan
1	Aspek penempatan gambar	75 %	Sesuai
2	Aspek ukuran gambar	85 %	Sesuai
3	Aspek penyajian gambar	75%	Sesuai
4	Aspek tampilan dan tata letak	80%	Sesuai
Tingkat Pencapaian		79%	Kualifikasi: sesuai

Tabel 2 menyajikan data hasil Validasi ahli pengembangan media pembelajaran yang dilakukan oleh Ibu Nurul Hanna S.Pd, M.A pada komik digital Bahasa Tidung sebagai Media Pembelajaran Literasi pada aspek penempatan gambar, yang telah divalidasi mendapatkan nilai dengan persentase 75%, aspek ukuran gambar mendapatkan nilai 85%, aspek penyajian gambar mendapatkan 75%, dan aspek tampilan dan tata letak mendapatkan nilai 80 %. Pencapaian nilai tersebut termasuk dalam kualifikasi sesuai dan dapat diuji cobakan.

3. Hasil Uji Ahli Bahasa

Pada uji ahli yang dilakukan oleh ahli Bahasa Bapak Dr. Dwi Cahyono Aji, S.S.,M.A penilaian terdiri dari 4 aspek yaitu: kebenaran tata bahasa, kesederhanaan struktur kalimat, kejelasan petunjuk atau arahan, sifat komunikasi yang digunakan.

Tabel 3 Hasil Penilaian Uji Ahli Bahasa

No	Kriteria Penilaian	Skor	Keterangan
1	Aspek kebenaran tata bahasa	80%	Sangat Sesuai
2	Aspek kesederhanaan struktur kalimat	80%	Sangat Sesuai
3	Aspek kejelasan petunjuk atau arahan	80%	Sangat Sesuai
4	Aspek sifat komunikasi yang digunakan	80%	Sangat Sesuai
Tingkat Pencapaian		80%	Kualifikasi: sangat sesuai

Tabel 3 menyajikan data hasil validasi ahli Bahasa terhadap Komik Digital Bahasa Tidung sebagai media pembelajaran literasi pada aspek kebenaran tata bahasa yang telah divalidasi mendapatkan nilai dengan persentase 80%, aspek kesederhanaan struktur kalimat mendapatkan nilai 80%, aspek kejelasan petunjuk atau arahan mendapatkan 80%, dan aspek sifat komunikasi yang digunakan mendapatkan nilai 80 %. Pencapaian nilai tersebut termasuk dalam kualifikasi sangat sesuai dan dapat diuji cobakan.

4. Hasil Uji Coba Lapangan

Pada hasil Uji lapangan yang dilakukan oleh 568 siswa pada hari Sabtu 15 Agustus 2022, oleh siswa kelas 1-3 SD Muhammadiyah 3 Al Hilal Tarakan pada Komik



Digital Bahasa Tidung Sebagai Media Pembelajaran Literasi mendapatkan penilaian sebagai berikut:

Tabel 4. Hasil Penilaian Uji Lapangan

Kriteria	Persentase		Keterangan
	4	3	
a. Halaman Depan	92,10%	8,33 %	Sangat sesuai
b. Isi	81,57%	18,42 %	Sesuai
c. Kekhasan cerita	86,84%	13,15 %	Sangat sesuai
d. Ide dan kreativitas	86,84%	13,15 %	Sangat sesuai
e. Tata letak	92,10%	8,33 %	Sangat sesuai

Tabel 4 berdasarkan sajian data hasil uji lapangan yang dilakukan oleh siswa kelas 1-3 SD Muhammadiyah 3 Al Hilal Tarakan, dapat disimpulkan bahwa Pengembangan Komik Digital Bahasa Tidung sebagai Media Pembelajaran mendapat katagori sangat sesuai. Hal ini dibuktikan dengan rentang persentase penilaian 81,57% - 92,10% yang berarti sesuai.

C. Saran Perbaikan

Berdasarkan hasil validasi oleh ahli pembelajaran literasi, ahli pengembangan Media Pembelajaran, ahli bahasa, dan uji lapangan, serta catatan dari para ahli dapat disimpulkan beberapa saran untuk memperbaiki media pembelajaran literasi berupa komik digital bahasa tidung yang dikembangkan. Saran perbaikan yang akan dilakukan antara lain sebagai berikut.

- Disain sampul hendaknya harus lebih menarik dan bermuatan budaya local sesuai dengan tema yang diangkat.
- Penambahan daftar isi dan kata pengantar.
- Alur cerita disesuaikan dengan cerita untuk anak SD
- Pengaturan tata letak gambar dan tulisan harus disesuaikan

D. Revisi Produk

Setelah mendapatkan saran perbaikan kemudian tim peneliti melakukan revisi produk Komik Digital Bahasa Tidung. Pada tahap ini peneliti melakukan penyusunan revisi produk dengan memperbaiki masukan dari hasil validasi ahli pembelajaran literasi, ahli media, ahli bahasa dan ujicoba produk komik digital bahasa tidung. Adapun hasil revisi pada komik digital bahasa tidung antara lain sebagai berikut.

- Pada sampul komik digitalisasi bahasa tidung sebelumnya mendapat masukan saran bahwa sampul kurang menarik, dan berwarna gelap. Sehingga setelah melakukan revisi pada produk komik digital sampul berubah menjadi lebih cerah dan bermuatan budaya lokal sesuai dengan warna suku tidung yang lebih dominan berwarna kuning.



- a. Hasil revisi pada daftar isi yang mendapatkan masukan dari ahli pembelajaran literasi menyarankan agar daftar isi ditambahkan pada komik digital bahasa tidung.



- b. Pada hasil revisi produk yang menambahkan alur cerita harus disesuaikan dengan alur cerita untuk anak SD yang tidak boleh terlalu rumit, percintaan dan kriminal maka tema yang dibuat dalam komik digital bahasa tidung bernuansakan pesan moral, yang terdiri dari (1) Tebar Kebaikan di Tengah Wabah Covid-19, (2) Masa depan bisa diprediksi Tapi Masa Depan Gak Bisa Direvisi, (3) Toleransi bisa hadir ketika kita berhenti mengkotak-kotakan.



- c. Hasil validasi ahli media pembelajaran menyarankan agar pengaturan tata letak gambar dan tulisan disesuaikan dengan tema pada masing-masing komik.

SIMPULAN

Penelitian pengembangan bahan ajar ini telah divalidasi dan direvisi berdasarkan masukan dan saran dari para ahli. Kajian tentang produk yang telah direvisi meliputi, (1) Disain sampul hendaknya harus lebih menarik dan bermuatan budaya local



sesuai dengan tema yang diangkat, (2) Penambahan daftar isi dan kata pengantar, (3) Alur cerita disesuaikan dengan cerita untuk anak SD, (4) Pengaturan tata letak gambar dan tulisan harus disesuaikan. Sedangkan hasil dari validasi uji ahli pembelajaran Literasi mendapatkan 92% yang berarti sangat sesuai, uji validasi ahli media pembelajaran mendapatkan nilai 79% yang berarti sesuai, hasil uji validasi bahasa mendapatkan nilai 80% yang berarti sesuai, dan hasil uji validasi lapangan mendapatkan nilai 81,57% - 92,10% yang berarti sangat sesuai. Berdasarkan dari hasil uji validasi ahli pengembangan yang dilakukan, maka dapat disimpulkan bahwa pengembangan komik digital bahasa tidung sudah cukup layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran literasi.

DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, Y., Mulyati, T., & Yunansah, H. (2018). *Pembelajaran Literasi: Strategi Meningkatkan Kemampuan Literasi Matematika, Sains, Membaca, dan Menulis* (Kedua; Yanita Nur Indah Sari, Ed.). Jakarta: Bumi Aksara.
- Asyhar, Rayandra. (2012). *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Referensi Jakarta.
- Badan Pusat Statistik. (2015). *Statistik Telekomunikasi Indonesia 2014*. [Versi elektronik]. Jakarta: Badan Pusat Statistik.
- Barokah, U.S. (2014). Pengembangan Komik Digital Berbasis Nilai Karakter Sebagai Media Pembelajaran Akuntansi pada Kompetensi Dasar Menyusun Laporan Keuangan Perusahaan Jasa untuk SMA Kelas XI. *How Southeast Asia Uses Smartphones*. (17 Februari 2016). eMarketer. Diambil pada tanggal 10 Agustus 2016, dari <http://www.emarketer.com/Article/How-Southeast-Asia-UsesSmartphones/1013595>.
- Ilyana, Sariyatul. (2016). Pengembangan Komik Edukasi “Impian Moni” Sebagai Media Pembelajaran Literasi Keuangan Kompetensi Anggaran Pribadi untuk Siswa Sekolah Dasar. Skripsi. Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Yogyakarta
- Prastowo, Andi. 2014. *Pengembangan Bahan Ajar Tematik*. Jakarta : Kencana Prenadamedia Group.
- Saryono, D., Ibrahim, G. A. I., Muliastuti, L., Akbari, Q. S. A., Hanifah, N., Miftahussururi;, ... Efgeni. (2017). *Materi Pendukung Literasi Baca-Tulis*. In *Gerakan Literasi Nasional*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Syaodih. Nana Sukmadinata. 2012. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sugioyono. 2016. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*. Bandung : Penerbit Alfabeta



AKSARA: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal
P-ISSN [2407-8018](#) E-ISSN [2721-7310](#) DOI prefix [10.37905](#)
Volume 9 (02) May 2023
<http://ejournal.pps.ung.ac.id/index.php/Aksara>

Setyosari Punaji. 2013. Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan. Jakarta:
Kencana Prenada Media Group.