

Pengembangan Komik Berbasis Cerita Rakyat Bengkulu untuk Mensukseskan Gerakan Literasi Sekolah di Sekolah Dasar

Neni Marlianti^①, Abdul Muktadir^②, Irwan Koto^③

Magister Pendidikan Dasar, FKIP, Universitas Bengkulu, Indonesia^①

Magister Pendidikan Dasar, FKIP, Universitas Bengkulu, Indonesia^②

Magister Pendidikan Dasar, FKIP, Universitas Bengkulu, Indonesia^③

nenimarlianti05@guru.sd.belajar.id^①, abdulmuktadir@unib.ac.id^②, irwan_koto@unib.ac.id^③

ABSTRACT

Article Information:

Reviewed: 9 Februari 2023

Revised: 20 Maret 2023

Available Online: 22 Maret 2023

This study aims to make GLS a success in elementary schools by presenting comics based on Bengkulu folklore. This type of research is research and development (R&D). The subjects in this study were grade IV, V, and VI students at SDN 04 Bengkulu City. The object of this research is a product in the form of Bengkulu folklore comic media. The research data were analyzed using qualitative data analysis and quantitative data analysis. Quantitative data analysis technique uses quantitative descriptive. The data from the validation results were analyzed using Aiken's V. The results of the research on the validity of the material experts are 1) the content aspect, the index value of V is 1.00, the Aiken correlation coefficient shows that if it is in the range > 0.8 with the "very valid" category. 2) the language aspect, the V index value of 0.96 is said to be very valid. 3) the presentation aspect obtained an index value of V 1.00 so it is very valid or feasible. The results of the validity of the media expert, namely in terms of the graphic aspect, obtained a value of 0.97 which was categorized as very valid. The results of the material expert reliability test scores 1) the content aspect obtained a reliable value of 1 with a percentage of 100%, if the reliability coefficient if it ranges from 0.80 - 1 then the level of agreement is strong. 2). The language aspect obtained a reliable value of 0.9 with a percentage of 90%, so the level of agreement of opinion is strong. 3) the presentation aspect has a reliable value of 0.9 with a percentage of 90%, so the level of agreement is strong. The results of the media expert's reliability test assessment in terms of the graphic aspect obtained a reliable value of 0.8 with a percentage of 80% stated that there was a strong opinion agreement. So comics are really worth trying out. The results of the assessment of the student response questionnaires that answered yes as many as 28 people (93,3%) and answered yes and no as many as 2 people (6,67%) then the comics were very interesting.

Correspondence E-mail:
nenimarlianti05@guru.sd.belajar.id

Keywords: Comics, Folklore, School Literacy Movement

Pendahuluan

Di sekolah saat ini belum mampu mewujudkan tuntutan keterampilan membaca yang berujung pada kemampuan memahami informasi secara analitis, kritis, dan reflektif. Oleh karena itu masih

rendahnya keterampilan membaca dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Hal tersebut dengan terbuktinya hasil survei Programme for International Student Assesmen (PISA), Organization for Economic Cooperation and Development (OECD), bahwa Indonesia dalam uji kompetensi membaca, memperoleh skor 397 di tahun 2015 dari 10 negara meraih peringkat ke-9. Di tahun 2018 Indonesia memperoleh skor 371 dari 79 negara meraih peringkat ke-74. Dari keterangan tersebut bahwa keterampilan membaca di Indonesia masih rendah dan masih jauh terbelakang dibandingkan dengan negara lain. Untuk mendukung keterampilan membaca maka dikembangkan Gerakan Literasi Sekolah (GLS) di Sekolah. Dengan menghadirkan produk media bacaan berupa komik merupakan salah satu tujuan khusus GLS. Komik yang dibuat berbasis cerita rakyat daerah Bengkulu, karena cerita rakyat mengandung nilai-nilai karakter moral yang termasuk tujuan umum GLS. Untuk dapat mengenal budaya lokal dan dapat dijadikan sumber belajar maka dibuat cerita rakyat daerah Bengkulu.

Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian dari latar belakang, maka dapat dirumuskan dua rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana proses pengembangan komik berbasis cerita rakyat Bengkulu dalam mensukseskan GLS di SD?
2. Bagaimana kelayakan komik sebagai media komik berbasis cerita rakyat Bengkulu dalam mensukseskan GLS di SD?
3. Bagaimana respon peserta didik terhadap komik berbasis cerita rakyat Bengkulu dalam mensukseskan GLS di SD?

Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dalam pelaksanaan penelitian pengembangan ini adalah untuk:

1. Dapat menjelaskan proses pengembangan komik berbasis cerita rakyat Bengkulu dalam mensukseskan GLS di SD.
2. Untuk mengetahui kelayakan dari sebuah komik berbasis cerita rakyat yang sebagai media dalam mensukseskan GLS di SD.
3. Untuk mengetahui respon peserta didik terhadap kelayakan komik berbasis cerita rakyat Bengkulu dalam mensukseskan GLS di SD.

Metode

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan (R&D). Menurut Borg dan Gall dalam Sugiyono, R&D adalah model pengembangan pendidikan berdasarkan pada industri yang menggunakan temuan-temuan penelitian dalam merancang produk dan prosedur baru. Adapun langkah-langkah penelitian dan pengembangan penelitian ini yaitu :

Partisipan

Penelitian dan pengembangan ini dilaksanakan di SDN 04 Kota Bengkulu. Objek penelitian pengembangan ini adalah Komik berbasis cerita rakyat Bengkulu. Sedangkan menjadi subjek adalah kelas IV, V, dan VI SDN 04 Kota Bengkulu.

Instrumen

Instrumen pengumpulan data menggunakan wawancara, angket validasi untuk ahli materi dan angket untuk ahli media, angket untuk respon siswa mengenai produk komik. Instrumen wawancara dilakukan kepada guru, siswa/siswi, dan pegawai perpustakaan SDN 04 kota Bengkulu. Dan wawancara juga kepada Kasi Pelayanan Dinas Arsip dan Perpustakaan Daerah Provinsi Bengkulu. Angket para ahli materi mencakup angket isi, bahasa dan penyajian. Angket para ahli media mencakup angket kegrafikan.

Teknik Pengumpulan Data

Observasi

Peneliti menggunakan jenis observasi partisipasi pasif, yaitu peneliti hanya datang ke tempat kegiatan orang yang diamati saja, tetapi peneliti tidak ikut terlibat dan sebagai pengamat independen dalam kegiatan tersebut. Peneliti melakukan observasi di SDN 04 Kota Bengkulu, dengan melihat buku-buku non pelajaran yang digunakan kegiatan GLS.

Angket

Untuk memperoleh data dilakukan pengisian angket yaitu angket validasi yang terdiri dari validasi ahli materi dan validasi ahli media. Lembar angket validasi ahli materi untuk menguji kelayakan komik dari segi isi, bahasa, dan penyajian. Lembar angket validasi ahli media untuk menguji kelayakan komik dari segi kegrafikan. Angket respon siswa bertujuan untuk menilai kemenarikan komik.

Wawancara

Wawancara dilakukan kepada guru, siswa/siswi, dan pegawai perpustakaan SDN 04 kota Bengkulu. Dan wawancara juga kepada Kasi Pelayanan Dinas Arsip dan Perpustakaan Daerah Provinsi Bengkulu. Wawancara diminta pendapat dan ide-ide yang dimilikinya. Wawancara dengan guru dan siswa yang diambil permasalahan yang harus diteliti dan ingin mengetahui kebutuhan media yang akan meningkatkan minat baca anak dalam mensukseskan GLS di SD. Wawancara dilakukan di SDN 04 Kota Bengkulu. Keesokan harinya dilakukan wawancara kepada pengelola perpustakaan SDN 04 Kota Bengkulu dan wawancara kepada Plt. Kasi Pelayanan Perpustakaan daerah Provinsi Bengkulu.

Dokumentasi

Dokumentasi berupa foto-foto buku non pelajaran yang digunakan kegiatan literasi dan dokumen buku-buku cerita yang di perpustakaan SDN 04 Kota Bengkulu

Teknik Analisis Data

Analisis data yang digunakan pada penelitian ini adalah analisis data kualitatif dan analisis kuantitatif. Analisa data kualitatif terhadap pengujian internal rancangan produk, dilakukan oleh para ahli dengan mendeskripsikan semua pendapat, saran dan tanggapan validator yang didapat dari lembar komentar. Analisa data deskriptif kuantitatif untuk menganalisis data yang terkumpul dari angket yang terdiri dari validasi ahli materi dan ahli media. Produk yang diuji oleh validator, perlu diuji validitas dan uji reliabilitas.

Analisa Validasi Ahli

Analisa validasi dari ahli materi dan ahli media untuk mengetahui tingkat kevalidan atau kelayakan produk tersebut. Data-data hasil validasi komik dianalisis menggunakan *Aiken's V*. Aiken (1985) merumuskan formula Aiken's V untuk menghitung content validity coefficient yang didasarkan pada hasil penilaian dari panel ahli sebanyak n orang terhadap suatu item dari sejauh mana item tersebut mewakili konstruk yang diukur. Formula yang diajukan oleh Aiken adalah

$$V = \frac{\sum s}{n(c-1)}$$

Keterangan :

- V = indeks kesepakatan ahli
- S = r - lo
- r = angka yang diberikan oleh penilai/ahli
- lo = angka penilaian terendah (misalnya 1)
- c = angka penilaian tertinggi (misalnya 4)
- n = banyaknya penilai/ahli

Untuk mengukur tingkat kevaliditan produk dapat dilihat berdasarkan koefisien Aiken'V dapat dilihat dari Tabel 3.1

Tabel 3.1 Kriteria Koefisien Aiken's V

No	Koefisien Korelasi	Interpretasi validitas
1	> 0,80	Sangat valid
2	0,40 ≤ V ≤ 0,80	Sedang
3	0 ≤ V < 0,40	Kurang Valid

Konsistensi Penilaian Validitas (reabilitas)

Reliabel digunakan untuk mengukur objek yang sama oleh orang yang sama atau berbeda dalam waktu yang berbeda, akan menghasilkan data yang relatif sama. Pendekatan untuk menguji reliabilitas dalam penelitian ini adalah menggunakan *inter-rater reliability*. Adapun rumus reliabilitas *inter-rater reliability* adalah

$$\text{Inter-rater Reliability} = \frac{\text{Kesepakatan antar rater}}{\text{Jumlah pernyataan}}$$

Ketentuan klasifikasi koefisien reliabilitas dapat dilihat pada Tabel 3.2

Tabel 3.2 Klasifikasi Koefisien Reliabilitas

Level Kesepakatan	Data Reliabel
Tidak Ada	0 - 0,20
Kurang	0,21 - 0,39
Lemah	0,40 - 0,59
Sedang	0,60 - 0,79
Kuat	0,80 - 1

Sumber. Mc. Hugh (2012)

Angket Respon Siswa

Angket respon siswa dilakukan dengan memberi lembar angket respon siswa untuk memberikan pendapat tentang kemenarikan komik pada tahap uji coba. Data dihimpun menggunakan angket penilaian dengan skala Guttman yang berkriteria ya dan tidak. Untuk menghitung persentase hasil dapat dihitung dengan rumus sebagai berikut.

$$\text{Hasil} = \frac{\text{Total skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimum}} \times 100\%$$

Setelah data dianalisis selanjutnya diinterpretasikan untuk menentukan kemenarikan komik berbasis cerita rakyat Bengkulu. Berikut Tabel 3.3 kriteria kemenarikan berdasarkan respon siswa.

Table 3.3 Kriteria Kemenarikan Media

No	Skor dalam persen (%)	Kategori kemenarikan
1	< 21 %	Sangat menarik
2	21 - 41 %	Tidak menarik
3	41 - 60 %	Cukup menarik
4	61 - 80 %	Menarik
5	81 - 100 %	Sangat menarik

Hasil

Pengembangan Komik Berbasis Cerita Rakyat Bengkulu dalam Mensukseskan GLS di SD Potensi dan Masalah

Potensi dalam penelitian dan pengembangan yaitu komik berbasis cerita Rakyat Bengkulu sebagai media untuk mensukseskan GLS di SD. Dalam tujuan khusus literasi salah satunya adalah komik sebagai media dalam menghadirkan beragam buku bacaan dan mawadahi berbagai strategi membaca. Masalah dalam penelitian dan pengembangan ini, yaitu masih rendahnya keterampilan membaca.

Pada kurikulum 2013 Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan melalui peraturan pemerintah menteri No. 23 Tahun 2013 meluncurkan sebuah GLS yang mewajibkan anak SD untuk membaca buku-buku bacaan cerita rakyat yang memiliki kearifan lokal dalam materi bacaannya. Cerita rakyat lokal sebagai pertimbangan mensukseskan GLS. Oleh karena itu mengembangkan komik berbasis cerita rakyat lokal yaitu cerita rakyat Bengkulu. Di samping itu di Perpustakaan Provinsi Bengkulu dan Perpustakaan SDN 04 Kota Bengkulu belum tersedianya komik berbasis cerita rakyat Bengkulu.

Mengumpulkan Data

Pengumpulan data dilakukan untuk mengatasi potensi dan masalah yang ada dari pengembangan yang dilakukan oleh peneliti. Pengumpulan data berupa penelitian di SDN 04 Kota Bengkulu yaitu melakukan wawancara dengan guru, siswa, dan pegawai perpustakaan SDN 04 Kota Bengkulu. Pengumpulan data juga melakukan wawancara dengan Kasi pelayanan perpustakaan provinsi Bengkulu. Tahap berikutnya adalah mengumpulkan sumber informasi dari buku dan internet.

Desain Produk dan Mengembangkan Produk

Pembuatan komik dengan menggunakan aplikasi clipart 7. Pada aplikasi clipart 7 Alat yang digunakan untuk membuat gambar berupa Graphic Tablet dan sebuah PC. Software yang digunakan berupa Photoshop dan Clip Studio Paint. Diperlukan membuat storyboard dalam membuat sebuah frame komik.

Pembuatan komik di aplikasi clipart 7. Awalnya membuat sketsa secara keseluruhan, membuat background dan karakter ditempat yang terpisah dokumen 1 dan dokumen 2. Jika background dan karakternya sudah pas baru digabungkan jadi 1 dokumen. Adapun langkah pembuatan komik di aplikasi clipart 7 sebagai berikut: Untuk membuat 1 frame gambar diperlukan 3 gambar yang terpisah, secara garis besar 1 gambar ada 5 tahap yaitu Sketsa, Line art, Color Base, Shading, dan visual Effect. Setelah sudah membuat beberapa gambar dengan proses yang sama setiap membuat 1 gambar. Maka disatukan beberapa gambar dalam 1 halaman, misalnya satu halaman ada 3 gambar.

Validasi desain

Hasil Validasi Ahli Media

Validasi ahli media bertujuan untuk menguji kelayakan komik cerita rakyat Bengkulu untuk digunakan di Sekolah Dasar dalam penanaman Literasi dari segi aspek kegrafikan. Adapun validator yang menjadi ahli media yaitu Ibu H dan Ibu HT. Hasil data validasi media dapat dilihat pada Tabel 4.1.

Tabel 4.1 Hasil Data Validasi Aspek Kegrafikan

Indikator Penilaian	No Butir	Validator		S1	S2	Koefisien Aiken V	Interpretasi
		1	2				
Desain Sampul	1	5	5	4	4	1,00	Sangat Valid
	2	5	5	4	4	1,00	Sangat Valid
	3	5	5	4	4	1,00	Sangat Valid
Kesesuaian Isi	4	5	5	4	4	1,00	Sangat Valid
	5	5	5	4	4	1,00	Sangat Valid
	6	5	5	4	4	1,00	Sangat Valid
	7	4	5	3	4	0,87	Sangat Valid
Ilustrasi	8	5	5	4	4	1,00	Sangat Valid
	9	4	5	3	4	0,87	Sangat Valid

Berdasarkan hasil validasi kelayakan kegrafikan oleh ahli media pada Tabel 4.1 di atas bahwa hasil rekapitulasi kesepakatan antara validasi 1 dan 2 memperoleh jumlah 70 dengan indeks V bernilai 0,972. Hasil perhitungan indeks V, suatu butir atau perangkat dapat dikategorikan berdasarkan indeksinya. Jika indeksinya lebih besar dari 0,8 dikatakan sangat valid. Maka dari hasil validasi ahli media yang berjumlah 0,97 dikatakan sangat valid atau sangat layak.

Hasil Validasi Ahli Materi

Validasi ahli materi bertujuan untuk menguji kelayakan isi, kelayakan bahasa, dan kelayakan penyajian. Adapun validator yang menjadi ahli materi yaitu Bapak DA dan Bapak A. Hasil validasi dan penilaian ahli materi masing-masing aspek adalah sebagai berikut:

Aspek Penilaian Kelayakan Isi

Validasi ahli kelayakan isi bertujuan untuk menguji kesesuaian cerita dengan kurikulum dan kesesuaian materi/cerita dengan unsur literasi dalam memilih buku. Hasil validasi dan penilaian validator ahli kelayakan isi disajikan pada Tabel 4.2 sebagai berikut:

Tabel 4.2 Hasil Data Validasi Aspek Isi

Indikator Penilaian	No Butir	Validator		S1	S2	Koefisien Aiken V	Interpretasi
		1	2				
Kesesuaian cerita dengan kurikulum	1	5	5	4	4	1,00	Sangat Valid
Kesesuaian materi/cerita dengan unsur literasi dalam memilih buku pengayaan.	2	5	5	4	4	1,00	Sangat Valid
	3	5	5	4	4	1,00	Sangat Valid
	4	5	5	4	4	1,00	Sangat Valid
	5	5	5	4	4	1,00	Sangat Valid
	6	5	5	4	4	1,00	Sangat Valid
	7	5	5	4	4	1,00	Sangat Valid
	8	5	5	4	4	1,00	Sangat Valid

Berdasarkan hasil validasi kelayakan isi oleh ahli materi pada Tabel 4.2 di atas bahwa hasil rekapitulasi kesepakatan antara validasi 1 dan 2 memperoleh jumlah 64 dengan indeks V bernilai 1,00.

Hasil perhitungan indeks V, suatu butir atau perangkat dapat dikategorikan berdasarkan indeksinya. Jika indeksinya lebih besar dari 0,8 dikatakan sangat valid. Maka dari hasil validasi ahli materi yang berjumlah 1 dikatakan sangat valid atau sangat layak.

Aspek Penilaian Kelayakan Bahasa

Validasi ahli kelayakan bahasa bertujuan untuk menguji lugas, komunikatif, dialogis, etis, kesesuaian dengan tingkat perkembangan siswa, kesesuaian dengan kaidah bahasa, dan alur cerita runtut dan sederhana. Hasil validasi dan penilaian validator ahli kelayakan bahasa disajikan pada Tabe 4.3.

Tabel 4.3 Hasil Data Validasi Aspek Bahasa

Indikator Penilaian	No Butir	Validator		S1	S2	Koefisien Aiken V	Interpretasi
		1	2				
Lugas	1	4	5	3	4	0,87	Sangat Valid
	2	5	5	4	4	1,00	Sangat Valid
	3	5	5	4	4	1,00	Sangat Valid
Komunikatif	4	5	5	4	4	1,00	Sangat Valid
	5	5	5	4	4	1,00	Sangat Valid
Dialogis	6	5	5	4	4	1,00	Sangat Valid
	7	5	5	4	4	1,00	Sangat Valid
Etis	8	5	5	4	4	1,00	Sangat Valid
Kesesuaian dengan tingkat perkembangan siswa	9	5	5	4	4	1,00	Sangat Valid
	10	5	5	4	4	1,00	Sangat Valid
Kesesuaian dengan kaidah bahasa	11	4	4	3	3	0,75	Valid
	12	4	4	3	3	0,75	Valid
	13	5	5	4	4	1,00	Sangat Valid
	14	5	5	4	4	1,00	Sangat Valid
Alur cerita runtut dan sederhana	15	5	5	4	4	1,00	Sangat Valid
	16	5	5	4	4	1,00	Sangat Valid

Berdasarkan hasil validasi kelayakan bahasa oleh ahli materi pada Tabel 4.3 di atas bahwa hasil rekapitulasi kesepakatan antara validasi 1 dan 2 memperoleh jumlah 123 dengan indeks V bernilai 0,96. Hasil perhitungan indeks V, suatu butir atau perangkat dapat dikategorikan berdasarkan indeksinya. Jika indeksinya lebih besar dari 0,8 dikatakan sangat valid. Maka dari hasil validasi ahli materi yang berjumlah 0,96 dikatakan sangat valid atau sangat layak.

Aspek Penilaian Kelayakan Penyajian

Validasi ahli kelayakan penyajian bertujuan untuk menguji konsistensi sistematika sajian dalam prinsip kegiatan pembiasaan gerakan literasi sekolah (GLS) dan konsistensi sistematika sajian dengan kegiatan membaca 15 menit sebelum pembelajaran. Hasil validasi dan penilaian validator ahli kelayakan penyajian disajikan pada Tabel 4.4.

Tabel 4.4 Hasil Data Validasi Aspek Penyajian

Indikator Penilaian	No Butir	Validator		S1	S2	Koefisien Aiken V	Interpretasi
		1	2				
Konsistensi sistematika sajian dalam prinsip kegiatan pembiasaan GLS	1	4	5	4	4	0,87	Sangat Valid
	2	5	5	4	4	1,00	Sangat Valid
	3	5	5	4	4	1,00	Sangat Valid
Konsistensi sistematika sajian dengan kegiatan membaca 15 menit sebelum pembelajaran	4	5	5	4	4	1,00	Sangat Valid
	5	5	5	4	4	1,00	Sangat Valid
	6	5	5	4	4	1,00	Sangat Valid
	7	5	5	4	4	1,00	Sangat Valid

Berdasarkan hasil validasi kelayakan penyajian oleh ahli materi pada Tabel 4.4 di atas bahwa hasil rekapitulasi kesepakatan antara validasi 1 dan 2 memperoleh jumlah 56 dengan indeks V bernilai 1,00. Hasil perhitungan indeks V, suatu butir atau perangkat dapat dikategorikan berdasarkan

indeksnya. Jika indeksnya lebih besar dari 0,8 dikatakan sangat valid. Maka dari hasil validasi ahli media yang berjumlah 1 dikatakan sangat valid atau sangat layak.

Hasil reliabilitas penilaian ahli media dengan menggunakan rumus *inter-rater reliability* dapat disajikan pada Tabel 4.5.

Tabel 4.5 Hasil Data Reliabilitas Aspek Kegrafikan

No	Butir Penilaian	Validasi 1	Validasi 2	Perbedaan
1	Kemenarikan sampul	5	5	0
2	Teks dan tulisan sampul mudah dibaca	5	5	0
3	Kualitas bahan	5	5	0
4	Menarik perhatian peserta didik	5	5	0
5	Memudahkan peserta didik dalam memahami cerita	5	5	0
6	Meningkatkan minat membaca peserta didik	5	5	0
7	Meningkatkan wawasan peserta didik mengenai cerita rakyat lokal	4	5	1
8	Ilustrasi memiliki alur yang baik dan bersifat imajinatif	5	5	0
9	Ilustrasi berfungsi melengkapi alur cerita (buku berilustrasi).	4	5	1
JUMLAH NILAI KESEPAKATAN				80%

Berdasarkan hasil reliabilitas aspek kegrafikan oleh ahli materi pada Tabel 4.5, bahwa antara validator 1 dan 2 memiliki 7 persamaan pendapat dan 2 perbedaan pendapat dari 9 butir penilaian. Maka memperoleh nilai rata-rata 0,8 dengan jumlah persentase memperoleh nilai 80%. Jika nilai data reliabel berkisar 0,8 – 1 maka level kesepakatan kuat. Maka dari hasil reliabilitas ahli materi yang berjumlah 80% dinyatakan kesepakatan pendapat kuat.

Hasil reliabilitas penilaian ahli materi dengan menggunakan rumus *inter-rater reliability* dapat disajikan pada Tabel.

Tabel 4.6 Hasil Data Reliabilitas Aspek Isi

No	Butir Penilaian	Validasi 1	Validasi 2	Perbedaan
1	Cerita rakyat yang memiliki kearifan lokal dalam materi bacaannya	4	5	1
2	Cerita mengandung yang kompleks	5	5	0
3	Cerita mengandung nilai yang optimisme	5	5	0
4	Cerita bersifat inspiratif	5	5	0
5	Cerita bersifat mengembangkan imajinasi	5	5	0
6	Materi bergenre cerita rakyat yang sesuai dengan jenjang SD siswa kelas tinggi yaitu 4,5, dan 6.	5	5	0
7	Cerita mengandung pesan nilai-nilai sesuai dengan tahapan tumbuh kembang peserta didik dalam berbagai aspek antara lain moral, sosial, dan kognitif.	5	5	0
8	Pesan moral cerita yang disampaikan dengan tidak menggurui.	5	5	0
JUMLAH NILAI RELIABEL				87,5%)

Berdasarkan hasil reliabilitas aspek isi oleh ahli materi pada Tabel 4.6, bahwa antara validator 1 dan 2 memiliki 7 persamaan pendapat dan 1 perbedaan pendapat dari 8 butir penilaian. Maka memperoleh nilai reliabel 1 dengan jumlah persentase memperoleh nilai 87,5%. Jika nilai data reliabel berkisar 0,8 – 1 maka level kesepakatan kuat. Maka dari hasil reliabilitas ahli materi yang berjumlah dinyatakan kesepakatan pendapat kuat.

Tabel 4.7 Hasil Data Reliabilitas Aspek Bahasa

No	Butir Penilaian	Validasi 1	Validasi 2	Perbedaan
1	Kalimat yang digunakan mewakili isi pesan atau informasi yang ingin disampaikan dengan tepat mengikuti tata kalimat Bahasa Indonesia.	4	5	1
2	Kalimat yang digunakan sederhana dan langsung kesasaran (keaktifan kalimat).	5	5	0
3	Kebakuan istilah dalam cerita sesuai dengan Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI).	5	5	0
4	Pesan atau informasi cerita disampaikan dengan bahasa yang menarik dan lazim dalam komunikasi tulis Bahasa Indonesia.	5	5	0
5	Cerita yang disajikan dengan bahasa yang mudah dipahami siswa	5	5	0
6	Bahasa yang digunakan membangkitkan rasa senang ketika siswa membaca cerita komik	5	5	0
7	Bahasa yang digunakan mampu mendorong siswa untuk berpikir kritis.	5	5	0
8	Bahasa yang digunakan memiliki kesopanan atau kepatutan bagi budaya bangsa	5	5	0
9	Kesesuaian bahasa dengan perkembangan intelektual siswa (pemahaman/pemikiran siswa).	5	5	0
10	Kesesuaian bahasa dengan perkembangan tingkat kematangan emosional siswa	5	5	0
11	Ketetapan tata bahasa dalam cerita berpedoman pada kaidah tata bahasa yang baik dan benar.	4	4	0
12	Ketetapan ejaan pada pemilihan kata dalam cerita berpedoman pada Ejaan Yang Disempurnakan	4	4	0
13	Ketepatan struktur kalimat dalam cerita berpedoman pada kaidah bahasa	5	5	0
14	Keruntutan bahasa yang digunakan dalam cerita komik sesuai dengan pemahaman berbahasa siswa	5	5	0
15	Alur cerita runtut dan sederhana	5	5	0
16	Kemudahan memahami alur cerita	5	5	0
JUMLAH NILAI RELIABEL				0,9 (90%)

Berdasarkan hasil reliabilitas aspek bahasa oleh ahli materi pada Tabel 4.7, bahwa antara validator 1 dan 2 memiliki 15 persamaan pendapat dan 1 perbedaan pendapat dari 16 butir penilaian.

Maka memperoleh nilai reliabel 0,9 dengan jumlah persentase memperoleh nilai 90%. Jika nilai data reliabel berkisar 0,8 – 1 maka level kesepakatan kuat. Maka dari hasil reliabilitas ahli materi yang berjumlah 90% dinyatakan kesepakatan pendapat kuat.

Tabel 4.8 Hasil Data Reliabilitas Aspek Penyajian

No	Butir Penilaian	Validasi 1	Validasi 2	Perbedaan
1	Melibatkan peserta didik dalam memilih buku.	4	5	1
2	Membaca tidak diikuti menghapuskan cerita.	5	5	0
3	Membaca/membacakan buku diikuti dengan diskusi informal tentang buku yang dibaca/dibacakan	5	5	0
4	Peserta didik membaca buku bersama guru	5	5	0
5	Peserta didik mendengarkan buku yang dibacakan oleh guru dan mendiskusikannya.	5	5	0
6	Peserta didik bergiliran membaca buku sementara teman menyimak.	5	5	0
7	Peserta didik mendengarkan cerita rakyat yang didongengkan guru dan peserta didik juga dapat mendongeng untuk temannya.	5	5	0
JUMLAH NILAI RELIABEL				0,9 (90 %)

Berdasarkan hasil reliabilitas aspek penyajian oleh ahli materi pada Tabel 4.8, bahwa antara validator 1 dan 2 memiliki 6 persamaan pendapat dan 1 perbedaan pendapat dari 7 butir penilaian. Maka memperoleh nilai reliabel 0,9 dengan jumlah persentase memperoleh nilai 90%. Jika nilai data reliabel berkisar 0,8 – 1 maka level kesepakatan kuat. Maka dari hasil reliabilitas ahli materi yang berjumlah 90% dinyatakan kesepakatan pendapat kuat.

Respon Siswa Terhadap Komik Berbasis Cerita Rakyat Bengkulu dalam Rangka Mensukseskan GLS di SD

Hasil penilaian angket respon siswa pada tahap uji coba produk komik berbasis cerita rakyat Bengkulu pada Tabel 4.9 sebagai berikut:

Tabel 4.9 Data Hasil Penilaian Angket Respon Siswa pada Tahap Uji Coba Produk

No	Pernyataan Butir	Pilihan Jawaban	
		ya	tidak
1	Judul komik sangat menarik	30 (100%)	0
2	Warna cover bagus dan menarik	30 (100%)	0
3	Gambar yang digunakan dalam komik sangat menarik bagi saya	30 (100%)	0
4	Warna yang digunakan dalam komik sangat menarik bagi saya	30 (100%)	0
5	Tulisan yang digunakan dalam komik sangat menarik bagi saya	28 (93,3%)	2 (6,67%)
6	Saya senang membaca komik ini	30 (100%)	0
7	Dengan membaca komik cerita ini menambah wawasan saya tentang sejarah daerah Bengkulu	28 (93,3%)	2 (6,67%)
8	Dengan membaca komik cerita ini saya dapat mempelajari pesan-pesan yang baik.	30 (100%)	0

9	Ukuran komik tidak terlalu kecil sehingga jelas dan besar gambarnya dan menyenangkan untuk dibaca dan dilihat.	30 (100%)	0
10	Ilustrasi dan karakter dalam komik membuat saya tertarik untuk membacanya.	30 (100%)	0
11	Media komik sangat bermanfaat bagi saya	30 (100%)	0
12	Kalimat yang terdapat dalam media komik cerita ini mudah dipahami	30 (100%)	0
13	Bahasa yang digunakan pada media komik cerita ini mudah dipahami	30 (100%)	0
14	Percakapan dalam komik jelas dan mudah dipahami	30 (100%)	0
15	Saya tidak bosan membaca komik cerita rakyat Bengkulu ini.	30 (100%)	0

Data Tabel 4.9 dapat disimpulkan bahwa anak yang menjawab ya semua sebanyak 28 (93,3 %) anak sedangkan yang menjawab ya dan tidak sebanyak 2 (6,67%) anak yaitu pada pernyataan butir nomor 5 dan 7 menjawab tidak, sedangkan pernyataan butir selebihnya dijawab ya.

Pembahasan

Proses pengembangan komik berbasis cerita rakyat Bengkulu dalam mensukseskan GLS di SD

Media komik berbasis cerita rakyat Bengkulu setelah selesai diujicobakan dan dikembangkan oleh peneliti. Komik dikembangkan untuk mensukseskan GLS di SD. Proses pembuatan komik dibuat dengan menggunakan aplikasi clipart 7. Untuk membuat 1 frame gambar diperlukan 3 gambar yang terpisah, secara garis besar 1 gambar ada 5 tahap yaitu Sketsa, Line art, Color Base, Shading, dan visual Effect. Kemudian baru disatukan dari beberapa gambar yang dibuat menjadi 1 halaman.

Peneliti menggunakan prosedur penelitian dan pengembangan adalah dengan metode pengembangan *Research and Development* (R&D). Pada pengembangan ini, untuk dapat menghasilkan produk komik yang akan dikembangkan maka peneliti menggunakan prosedur penelitian dan pengembangan Borg and Gall yang telah dimodifikasi oleh Sugiyono dan hanya dibatasi sampai dengan tujuh langkah penelitian dan pengembangan, yaitu potensi dan masalah, mengumpulkan informasi, desain produk, validasi desain, perbaikan desain, uji coba produk, dan revisi produk.

Kelayakan komik sebagai media komik berbasis cerita rakyat Bengkulu dalam mensukseskan GLS di SD

Hasil penelitian menunjukkan bahwa kelayakan komik berbasis cerita rakyat Bengkulu layak untuk diujicoba sebagai produk media komik dalam mensukseskan GLS di SD karena media komik memiliki kemenarikan sampul, teks dan tulisan sampul mudah dibaca, dapat menarik perhatian siswa, memudahkan peserta didik dalam memahami cerita, dapat meningkatkan minat membaca siswa. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Laksana (2015: 154-134) bahwa komik merupakan suatu bentuk bacaan dimana peserta didik membaca tanpa harus dibujuk, dapat menumbuhkan minat membaca. Juga sesuai dengan pendapat Budiarti dan Haryanto (2016) komik dapat meningkatkan keterampilan membaca pemahaman siswa.

Respon siswa terhadap komik berbasis cerita rakyat Bengkulu dalam mensukseskan GLS di SD

Hasil penelitian tentang respon siswa bahwa komik berbasis cerita rakyat Bengkulu yang dikembangkan sangat menarik karena judul komik sangat menarik, warna cover bagus dan menarik, gambar yang digunakan dalam komik sangat menarik, warna yang digunakan dalam komik sangat menarik, tulisan yang digunakan dalam komik sangat menarik, dan sedikit tulisannya dibandingkan gambar, menambah wawasan tentang sejarah daerah Bengkulu, dapat mempelajari pesan-pesan yang baik, komik yang tidak terlalu kecil sehingga jelas dan besar gambarnya dan menyenangkan untuk dibaca dan dilihat.

Alasan sangat menariknya komik tersebut sesuai dengan pendapat Angkowo dan Kosasih (2018: 156) bahwa kelebihan komik menggunakan gambar-gambar yang dapat memperjelas kata-kata dari cerita komik, menggunakan warna yang menarik dan terang sehingga siswa akan lebih termotivasi untuk membaca komik. Juga sesuai dengan pendapat Hidayah dan Ulva (2017) bahwa komik sebagai bentuk kartun yang mengungkapkan karakter dan menerapkan suatu cerita dalam urutan yang erat hubungannya dengan gambar dan dirancang untuk memberikan hiburan kepada pembaca.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan serta penjelasan pada rumusan masalah pada bab sebelumnya, maka dapat disimpulkan penelitian sebagai berikut

1. Pengembangan komik berbasis cerita rakyat Bengkulu dalam mensukseskan GLS di SD meliputi 7 tahapan yaitu potensi masalah, mengumpulkan data, desain produk, validasi desain, revisi desain, ujicoba produk, dan revisi produk.
2. Kualitas produk komik berbasis cerita rakyat Bengkulu berdasarkan hasil validasi dengan memperoleh nilai indeks V pada penilaian ahli media yaitu 0,97 dinyatakan valid atau layak diujicobakan. Sedangkan pada penilaian ahli materi pada aspek isi dinyatakan layak dengan indeks V adalah 1. penilaian ahli materi pada aspek bahasa dinyatakan layak dengan indeks V adalah 0,96. penilaian ahli materi pada aspek penyajian dinyatakan layak dengan indeks V adalah 1. Maka dari berbagai hasil di atas disimpulkan bahwa produk komik valid atau layak diujicobakan.
3. Respon peserta didik terhadap komik berbasis cerita rakyat Bengkulu sangat menarik dengan hasil penilaian diperoleh skor 93,3%. Maka hasil dari kategori kemenarikan 93,3% dinyatakan sangat menarik.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan media komik berbasis cerita rakyat Bengkulu dalam mensukseskan GLS di SD. Beberapa saran yang dapat dikemukakan oleh peneliti, sebagai berikut:

1. Produk pengembangan komik berbasis cerita rakyat melalui beberapa tahapan dapat mensukseskan Gerakan Literasi Sekolah ini terlihat dari respon peserta didik yang menyukai bacaan komik yang dikembangkan.
2. Media komik berbasis cerita rakyat Bengkulu ini layak digunakan dan menambah wawasan anak mengenai cerita rakyat Bengkulu agar GLS dapat lebih sukses sebaiknya dibuat komik cerita rakyat Bengkulu lainnya. Jika para peneliti membuat produk komik sebaiknya buku komik dilengkapi kata pengantar, daftar isi, dan daftar pustaka.
3. Akan lebih baik jika ada kerjasama antara dinas kebudayaan kota Bengkulu dan perpustakaan daerah dalam produksi masalah komik berbasis cerita rakyat Bengkulu.

Referensi

- Arikunto, S. (2013). *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.v(2013). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar & Menengah.(2016). *Panduan Gerakan Literasi Sekolah pada SD*. Jakarta: Direktorat Pembinaan SD.
- Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar & Menengah.(2017). *Panduan Gerakan Literasi Nasional*. Jakarta: Direktorat Pembinaan SD.
- Emzir.(2011). *Metodologi Penelitian Pendidikan Kualitatif, & Kuantitatif*. Jakarta: PT Grafindo Persada.
- Masdiono, T. (2014). *14 Jurus Membuat Komik*. Jakarta: Creativ Media.
- Nurgiyantoro, B. (2014) .*Pembelajaran Bahasa Berbasis Kompetensi*. Yogyakarta: BPFE-Yogyakarta.