

PENGEMBANGAN KOMIK BUDAK JAMBI (KOBUJA) SEBAGAI MEDIA LITERASI SISWA DI MI PKP AL HIDAYAH KOTA JAMBI

Siti Nurlela¹, Mislan², Sean Popo Hardi³

sitinurlela2802@gmail.com¹, mislanjambi42@gmail.com²,

seanpopohardi@uinjambi.ac.id³

UIN STS Jambi

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan mengevaluasi efektivitas "Komik Budak Jambi (KOBUJA): Pangeran dan Angsa Putih" sebagai media literasi untuk siswa kelas IV di MI PKP Al Hidayah, Kota Jambi. Media ini dikembangkan menggunakan model pengembangan 4D yang mencakup tahapan pendefinisian, perencanaan, pengembangan, dan penyebaran. Dalam tahap pendefinisian, dilakukan observasi dan wawancara untuk mengidentifikasi kebutuhan media literasi yang dapat meningkatkan minat membaca siswa. Tahap perencanaan melibatkan pemilihan format dan materi, dengan cerita rakyat "Asal Usul Angso Duo" sebagai konten utama. Proses pengembangan meliputi validasi oleh ahli materi dan media, serta uji coba skala kecil dan besar yang menunjukkan kelayakan dan daya tarik produk. Validasi ahli menunjukkan bahwa materi dan media dinilai baik, sedangkan uji coba lapangan mengindikasikan tingkat keefektifitasan yang cukup dalam meningkatkan minat membaca. Penyebaran produk akhir diuji melalui pretest dan posttest, menghasilkan N-Gain 0,568, yang menunjukkan efektivitas moderat dalam meningkatkan motivasi membaca siswa. Meskipun demikian, terdapat keterbatasan dalam penyebaran, termasuk keterbatasan biaya, waktu, dan kemampuan peneliti. Dengan keterbatasan tersebut, peneliti hanya mampu menyelesaikan penelitian pada tahap pengembangan dan memberikan opsi untuk mengatasi masalah tersebut serta tetap berupaya menghasilkan produk yang bermanfaat. Kesimpulan dari penelitian ini menunjukkan bahwa KOBUJA "Pangeran dan Angsa Putih" efektif sebagai media literasi yang menarik dan edukatif, mampu meningkatkan motivasi membaca siswa di MI PKP Al Hidayah. Penelitian ini menyarankan penggunaan komik sebagai alat bantu literasi yang potensial di lingkungan pendidikan, dengan kemungkinan penyebaran lebih lanjut melalui format e-book atau sistem preorder untuk memaksimalkan jangkauan dan dampaknya.

Kata Kunci: Media Literasi, Komik Edukatif, Motivasi Membaca, Pengembangan Media Pembelajaran, Cerita Rakyat

PENDAHULUAN

Literasi merupakan aspek krusial dalam pendidikan yang berperan dalam membentuk kemampuan membaca, menulis, dan pemahaman informasi. Di Indonesia, tingkat literasi masih menjadi perhatian serius, terutama dengan semakin dominannya media digital dalam kehidupan sehari-hari. Salah satu upaya untuk meningkatkan minat membaca dan kemampuan literasi adalah melalui pengembangan media pembelajaran yang menarik dan berdaya tarik, seperti komik budaya.

Provinsi Jambi memiliki kekayaan budaya yang kaya dalam bentuk cerita rakyat, salah satunya adalah legenda Asal-Usul Angso Duo. Cerita rakyat ini mencerminkan nilai-nilai budaya asli Jambi dan membawa pesan moral yang penting. Komik, sebagai media visual dan naratif yang populer, dapat menjadi alat efektif dalam menghidupkan kembali cerita rakyat tradisional ini serta membantu meningkatkan minat membaca dan pemahaman literasi di kalangan siswa.

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan komik budaya Jambi (KOBUJA) dengan mengadaptasi cerita rakyat "Pangeran dan Angsa Putih" sebagai media literasi siswa kelas IV di MI PKP Al Hidayah Kota Jambi. Komik budaya ini diharapkan dapat merangsang minat membaca siswa dengan pendekatan yang menyenangkan dan menghidupkan kembali nilai-nilai

budaya lokal.

Metode yang digunakan dalam pengembangan KOBUJA meliputi analisis cerita rakyat, desain grafis komik, dan evaluasi respon siswa terhadap komik ini sebagai media pembelajaran. Diharapkan, KOBUJA dapat menjadi model inovatif dalam pengembangan literasi di lingkungan pendidikan dengan menggabungkan unsur budaya lokal dan media populer.

Penelitian ini tidak hanya berfokus pada implementasi KOBUJA sebagai alat pembelajaran, tetapi juga akan memperhatikan tantangan dan hambatan dalam mengadopsi media literasi ini di MI PKP Al Hidayah. Dengan demikian, studi ini akan memberikan kontribusi yang signifikan dalam pengembangan literasi di Indonesia, khususnya dalam konteks penggunaan komik budaya sebagai alat pembelajaran yang menarik dan efektif.

Kesimpulannya, pengembangan KOBUJA sebagai media literasi siswa diharapkan dapat mengatasi beberapa masalah terkait minat membaca dan rendahnya tingkat literasi di kalangan siswa. Dengan memanfaatkan nilai-nilai budaya lokal melalui media komik, upaya ini diharapkan dapat memberikan kontribusi yang positif dalam meningkatkan literasi di tingkat pendidikan dasar.

METODOLOGI

Jenis penelitian ini yakni Research and Development (RnD) dengan menggunakan model Four D Models (Define, Design, Development and Disseminate) yang diadopsi dari Thiagarajan. Penelitian dilakukan siswa kelas IV Madrasah Ibtidaiyah PKP Al Hidayah Kota Jambi. Berjumlah 26 Peserta didik yang berkontribusi menjadi subjek pada penelitian ini. Pengumpulan data di gunakan dengan teknik wawancara, angket dan dokumentasi. Keseluruhan data yang diperlukan terkumpul akan dilakukan analisis data. Dalam penelitian ini penelitian menggunakan uji validitas materi dan uji validitas media sebagai tolak ukur kevalidan media literasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penelitian ini mengembangkan media komik berupa komik budak jambi (KOBUJA) “Pangeran dan Angsa Putih” yang memuat materi asal usul angso duo dalam cerita rakyat jambi. Penyusunan media berlandaskan pada model pengembangan four d models, dengan menggunakan empat tahapan yang ditentukan.

1) Define

Tahap awal penelitian ini Dilakukan observasi dan wawancara untuk menentukan kebutuhan media literasi yang menarik bagi siswa.

Tabel 1. Observasi dan wawancara pihak sekolah

Teknik Penelitian	Hasil
Observasi	1. Keterbatasan Media Literasi: Gerakan literasi menghadapi kendala karena kurangnya variasi dan kualitas buku literasi yang tersedia. Hal ini menyebabkan kesulitan dalam menciptakan minat membaca di kalangan siswa. 2. Perencanaan dan Pelaksanaan Tidak Optimal: Implementasi gerakan literasi belum optimal, terutama dalam perencanaan dan pelaksanaan kegiatan literasi. Keterlibatan peserta didik juga perlu ditingkatkan untuk memastikan efektivitas program literasi. 3. Kondisi Buruk Buku Literasi: Banyak buku cerita yang dalam kondisi buram atau rusak, menunjukkan kebutuhan mendesak untuk meningkatkan kualitas dan variasi buku literasi yang tersedia.
Wawancara	1. Kemampuan Membaca Sudah Ada: Siswa-siswa sudah memiliki kemampuan membaca, tetapi kurang antusias saat

	menjalankan kegiatan membaca di pagi hari. 2. Perilaku Kurang Aktif Saat Membaca: Siswa terlihat kurang antusias dengan perilaku seperti berbicara, bermain sendiri, atau hanya membolak-balik halaman buku tanpa terlibat aktif dalam membaca. 3. Analisis Terhadap Karakteristik Peserta Didik: Analisis meliputi latar belakang pengetahuan, kemampuan akademik, pengembangan kognitif, dan pengalaman siswa baik dalam berkelompok maupun individu.
--	--

Dari hasil analisis ini, dapat disimpulkan bahwa perlu dilakukan langkah-langkah strategis untuk meningkatkan minat dan partisipasi siswa dalam kegiatan literasi, termasuk menyediakan buku literasi yang lebih bervariasi dan menarik, serta mengidentifikasi strategi untuk mengatasi kendala implementasi gerakan literasi di sekolah.

2) Design

Dalam pengembangan KOBUJA "Pangeran dan Angsa Putih", tahapan design melibatkan serangkaian langkah penting untuk menciptakan produk literasi yang efektif dan menarik bagi peserta didik.

Pertama, peneliti melakukan penyusunan tes untuk mengukur respon siswa dan motivasi membaca terhadap produk yang dikembangkan. Tes ini berupa angket motivasi membaca dan angket respon siswa, yang diisi sebelum dan setelah peserta didik menerima KOBUJA "Pangeran dan Angsa Putih". Hal ini bertujuan untuk mengevaluasi seberapa efektif produk dalam meningkatkan motivasi dan respon siswa terhadap literasi.

Langkah berikutnya adalah pemilihan media yang tepat untuk pengembangan literasi. Setelah menganalisis kebutuhan dan karakteristik siswa, peneliti memilih komik sebagai media yang efektif. Komik dipilih karena dianggap menarik untuk anak-anak dan orang dewasa, mudah dipahami, dan mampu menanamkan karakteristik tokoh dalam cerita rakyat. Penggunaan komik diharapkan dapat meningkatkan motivasi membaca peserta didik.

Tahap selanjutnya adalah pemilihan format yang sesuai dengan materi sejarah asal usul angsa duo. Format yang dipilih didasarkan pada sumber-sumber yang relevan dan menampilkan gambar serta informasi secara singkat dan menarik. Hal ini bertujuan untuk meningkatkan daya tarik dan pemahaman siswa terhadap materi literasi.

Terakhir, peneliti melakukan rancangan awal (Draft 1) dengan memilih isi materi cerita rakyat Jambi asal usul angsa duo yang diberi judul "Pangeran dan Angsa Putih". Penggambaran tokoh cerita dilakukan untuk menciptakan gambar yang menarik dan mengilustrasikan konsep awal produk. Draft 1 ini merupakan langkah awal dalam pengembangan produk literasi yang diharapkan dapat memberikan pengalaman membaca yang menyenangkan dan bermanfaat bagi peserta didik.

Gambar 1. Ilustrasi Cover KOBUJA Gambar 2. Cover KOBUJA



Dengan demikian, tahapan design ini meliputi persiapan tes, pemilihan media (komik), pemilihan format yang sesuai dengan materi dan pengembangan rancangan awal berupa draft 1

dari KOBUIA "Pangeran dan Angsa Putih". Tahapan ini penting untuk memastikan produk yang dikembangkan dapat menarik minat siswa dan efektif dalam meningkatkan motivasi membaca.

3) Development

Melibatkan validasi ahli dan uji coba produk untuk menilai kelayakan, dengan hasil yang cukup memuaskan tersebut. Perolehan validasi tim ahli materi dan media menunjukkan produk pada kategori valid dan dilakukan revisi sesuai saran dari tim ahli. Berikut tersaji uraian validasi materi dan media:

Tabel 2. Uji Validasi Kuantitatif

Validator	Persentase	Kategori
Materi	97%	Valid
Media	94%	Valid
Rata-rata	95%	Valid

Peneliti juga mendapatkan saran yang dituliskan oleh validator pada tahap uji kualitatif. Berikut uraian uji validasi kualitatif:

Tabel 3. Uji Validasi Kualitatif

Validator	Saran	Capaian
Ahli Materi	Penambahan Prolog, epilog dan juga kamus kecil	Sudah diperbaiki
Ahli Media	Perubahan ukuran dan model font tulisan. Penambahan anjuran usia pengguna.	Sudah diperbaiki

Setelah dilakukan uji validasi maka langkah selanjutnya adalah uji coba penggunaan. Uji coba penggunaan menunjukkan tingkat kelayakan KOBUIA yang dikembangkan. Berikut tersaji uraian aspek kemudahan, kemenarikan dan kebermanfaatan:

Tabel 4. Uji Coba Penggunaan

Aspek	Persentase	Kategori
Kemudahan	90%	Cukup Layak
Kemenarikan	92%	Cukup Layak
Kebermanfaatan	91%	Cukup Layak
Rata-rata	91%	Cukup Layak

4) Disseminate

Dilakukan uji efektivitas produk dalam meningkatkan motivasi siswa dengan hasil yang positif. Pada uji efektivitas dilakukan dua kali pengisian angket motivasi sebelum (pretest) dan setelah (posttest). Berikut tersaji uraian uji efektivitas:

Tabel 5. Uji Efektivitas Motivasi Membaca

Indikator	Persentase	Kategori
Motivasi Membaca	56%	Cukup Efektif

Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian yang melibatkan pengembangan KOBUIA "Pangeran dan Angsa Putih", menyatakan bahwa implementasi komik budaya sebagai media literasi di MI PKP Al Hidayah Kota Jambi memberikan kontribusi signifikan dalam meningkatkan minat membaca dan literasi siswa. Proses pengembangan melalui model Four D (Define, Design, Development, and Disseminate) telah membantu mengarahkan langkah-langkah yang efektif dalam menciptakan produk literasi yang menarik dan efektif.

Pertama, dalam tahap Define, analisis awal melalui observasi dan wawancara dengan pihak sekolah menyoroti beberapa tantangan dalam implementasi gerakan literasi di sekolah. Kendala utama terkait kurangnya variasi dan kualitas buku literasi, kondisi buruk buku cerita yang tersedia, serta kurangnya keterlibatan peserta didik dalam kegiatan literasi. Temuan ini menjadi dasar untuk mengidentifikasi kebutuhan media literasi yang menarik bagi siswa.

Kemudian, dalam tahap Design, penyusunan tes (angket motivasi membaca dan angket respon siswa) dan pemilihan media (komik) menjadi langkah penting dalam menciptakan produk literasi yang tepat sasaran. Pemilihan komik sebagai media literasi dipilih berdasarkan analisis kebutuhan siswa yang cenderung lebih menarik dan mudah dipahami. Format komik dipilih untuk mengadaptasi materi sejarah asal-usul angko duo agar dapat dihadirkan secara menarik dan efektif.

Tahap Development mengacu pada pengembangan KOBUJA "Pangeran dan Angsa Putih" melalui proses validasi ahli dan uji coba produk. Hasil validasi materi dan media menunjukkan tingkat kevalidan yang baik dengan rata-rata persentase 95% terdiri dari 97% materi dan 94% media, dengan revisi yang dilakukan berdasarkan saran dari tim ahli. Uji coba penggunaan menunjukkan tingkat kelayakan yang cukup layak dengan persentase 91%, menunjukkan bahwa KOBUJA mampu memenuhi aspek kemudahan dengan persentase 90% kategori cukup layak, aspek kemenarikan dengan persentase 92% kategori cukup layak dan aspek kebermanfaatan dengan persentase 91% kategori cukup layak sebagai media literasi.

Terakhir, tahap Disseminate menyoroti uji efektivitas KOBUJA dalam meningkatkan motivasi siswa. Meskipun uji efektivitas motivasi membaca menunjukkan peningkatan yang cukup dengan persentase 56%, tetapi masih terdapat ruang untuk perbaikan. Langkah-langkah evaluasi dan pengembangan selanjutnya dapat memberikan kontribusi positif dalam peningkatan efektivitas produk literasi ini. langkah selanjutnya berupa pakaging, adopsi

Secara keseluruhan, pengembangan KOBUJA "Pangeran dan Angsa Putih" memberikan harapan dalam membangun minat membaca dan literasi siswa dengan menghadirkan nilai-nilai budaya lokal melalui media komik yang menarik dan efektif. Studi ini juga memberikan sumbangan penting dalam pengembangan literasi di Indonesia dengan pendekatan inovatif dalam penggunaan komik budaya sebagai alat pembelajaran yang berdaya tarik

Tahapan selanjutnya setelah penyusunan bahan ajar seperti KOBUJA "Pangeran dan Angsa Putih" melibatkan pengemasan, difusi, dan adopsi. Tujuannya adalah agar bahan ajar tersebut dapat digunakan oleh lebih banyak orang, khususnya dalam kegiatan literasi membaca untuk kelas III, IV, dan V di MI Sederajat.

Dalam tahap Diffusion and Adoption, peneliti memiliki beberapa opsi pengemasan, termasuk menerbitkan buku secara independen, meminta bantuan dana dari Baznas, atau menyebarkan produk dalam bentuk e-book. Berdasarkan hasil pengembangan, kelayakan, dan efektivitas KOBUJA, produk tersebut dianggap cukup layak dan efektif dalam meningkatkan motivasi membaca di MI PKP Al Hidayah Kota Jambi.

Namun, penelitian ini masih menghadapi beberapa kendala dalam tahap penyebaran atau disseminate. Kendala ini disebabkan oleh faktor biaya, waktu, dan kemampuan peneliti. Biaya yang cukup besar diperlukan untuk melanjutkan tahap penyebaran produk setelah tahap pengembangan. Waktu yang terbatas juga menjadi kendala signifikan, karena proses penelitian membutuhkan waktu yang cukup lama, terutama pada tahap pengujian, pengemasan, dan difusi produk. Selain itu, keterbatasan kemampuan peneliti dalam hal keahlian dan pengalaman juga mempengaruhi sejauh mana penelitian dapat dikembangkan.

Meskipun demikian, peneliti tetap berusaha untuk menghasilkan temuan atau produk yang memiliki nilai dan manfaat yang signifikan. Tahapan pengemasan, difusi, dan adopsi menjadi kunci dalam memastikan produk literasi seperti KOBUJA dapat memberikan manfaat yang maksimal dalam meningkatkan literasi di MI Sederajat.

KESIMPULAN

Kesimpulan dari penelitian pengembangan KOBUJA "Pangeran dan Angsa Putih" menunjukkan bahwa implementasi komik budaya sebagai media literasi di MI PKP Al Hidayah Kota Jambi memberikan kontribusi signifikan dalam meningkatkan minat membaca dan literasi siswa. Proses pengembangan melalui model Four D (Define, Design, Development, and

Disseminate) membantu mengarahkan langkah-langkah efektif dalam menciptakan produk literasi yang menarik dan efektif. Langkah-langkah pengembangan dari definisi kebutuhan hingga desain, pengembangan, dan penyebaran menunjukkan pemahaman mendalam terhadap tantangan dan kebutuhan dalam literasi di lingkungan pendidikan. Meskipun uji efektivitas menunjukkan peningkatan yang cukup dalam motivasi membaca, masih terdapat ruang untuk perbaikan dalam penyebaran produk. Keterbatasan biaya, waktu, dan kemampuan peneliti menjadi faktor utama yang mempengaruhi kelancaran tahapan penyebaran. Meskipun demikian, pengemasan, difusi, dan adopsi KOBUIA dapat memberikan kontribusi yang berharga dalam meningkatkan literasi di MI Sederajat. Upaya ini menunjukkan nilai positif dalam penggunaan komik budaya sebagai alat pembelajaran yang menarik dan efektif dalam konteks lokal.

DAFTAR PUSTAKA

- Aditama, P. W., & Lesmana, P. S. W. (2020). Implementasi komik interaktif cerita rakyat cupak grantang dengan bahasa isyarat berbasis mobile. *Jurnal Nasional Pendidikan Teknik Informatika: JANAPATI*, 9, 243–252.
- Alia Rohani, & Anas, N. (2022). Pengembangan Media Komik Dengan Menggunakan Aplikasi Comic Page Creator Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Siswa Kelas 2 Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(4), 1287–1295.
- Amalia Yunia Rahmawati. (2020). Pengembangan Buku Cerita Bergambar Berbasis Cerita Rakyat Tapa Malenggang Sebagai Media Literasi Untuk Peserta Didik Kelas III Sekolah Dasar (Issue July).
- Branch, R. M. (2013). Sugiyono, Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R & D (Bandung: Alfabeta, 2011), h.298. 13–61.
- D, D., Khasanah, M., & Putri, A. M. (2022). Penguatan Literasi, Numerasi, Dan Adaptasi Teknologi Pada Pembelajaran Di Sekolah. *Eksponen*, 11(2), 25–35.
- Dr. Sunarti, M. P. dkk. (2021). *Jurnal Pgsd Indonesia*. *Jurnal PGSD Indonesia*, 7(1), 23–32.
- ERIKI, E. (2022). pengaruh model learning cycle 5E terhadap kemampuan literasi numerasi siswa kelas 3 SD Negeri Serpong 02. *Repository.Umj.Ac. Id*, 1–8. <http://repository.umj.ac.id/12371/1/ArtikelJurnalErikaGitaFitriDanNidarYusuf.pdf>
- Febie Elfaladonna, A. M. P. A. O. (2023). Teknologi, Literasi, Numerasi, Sekolah Dasar. Sosialisasi Pembelajaran Literasi Dan Numerasi Menggunakan Adaptasi Teknologi Di SDN 208 Palembang, 1(2), 34–43. <https://ejournal.unida-aceh.ac.id/index.php/ikhlas/article/view/580>
- Fitria, A., Sinaga, A., Akhyaruddin, A., & ... (2023). Analisis Nilai-Nilai Budaya Dalam Buku Cerita Rakyat Sejarah “Asal-Usul Angso Duo Jambi.” *Jurnalistrendi: JURNAL LINGUISTIK, SASTRA, DAN PENDIDIKAN*, 8(1), 114–122. <https://doi.org/10.51673/jurnalistrendi.v8i1.1507>
- Fitria, Aulia.2023. Analisis Nilai-Nilai Budaya Dalam Buku Cerita Rakyat Sejarah Asal Usul Angso Duo Jambi: Skripsi. Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Jurusan Pendidikan Bahasa Dan Sastra, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Jambi
- Ilyana, S., & Sari, R. C. (2015). Pengembangan Komik Edukasi Sebagai Media Pembelajaran Literasi Keuangan Untuk Siswa Sekolah Dasar Developing Educational Comic As Financial Literacy Learning Media for Elementary Students. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, XIII (2), 68–70.
- Juanda, N. I., Waluyanto, H. D., & Zacky, A. (2015). Perancangan Komik Pembelajaran Bertemakan Fabel untuk Pembentukan Karakter pada Anak. *Jurnal DKV Adiwarna*, 4(2), 3–10.
- Nasruddin, A. Mukti.1989. Jambi dalam Sejarah Nusantara. Jambi.
- Ningrum, N. L., Basir, M. A., & Maharani, H. R. (2023). Pengembangan Komik Digital Untuk Meningkatkan Literasi Numerasi Siswa Pada Materi Statistika. *Jurnal Pendidikan Matematika (JPM)*, 9(2), 164–171. <https://doi.org/10.33474/jpm.v9i2.19761>
- Nugraheni, N. (2017). Penerapan Media Komik Pada Pembelajaran Matematika Di Sekolah Dasar. *Refleksi Edukatika: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 7(2), 111–117. <https://doi.org/10.24176/re.v7i2.1587>
- Nurjanah, I., Mudopar, M., & Rahayu, I. (2023). Komik Digital Berbasis Keberagaman Budaya Indonesia Sebagai Media Literasi Siswa Sekolah Dasar. *Deiksis: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 9(2), 98. <https://doi.org/10.33603/deiksis.v9i2.8230>
- Ridwan. (2014). No Title. Metode Penelitian, 89–105.
- Rini Febriani Hauri.2018. Rang Kayo Hitam: Kantor Bahasa Jambi.

- Sari. (2019). Media Pembelajaran. 1–127.
- Sukendra, I. K., & Atmaja, I. K. S. (2020). Instrumen Penelitian. In *Journal Academia*.
- Wardana, A. (2018). Pengembangan Komik Sebagai Media Pembelajaran. *Pengembangan Komik Sebagai Media Pembelajaran Untuk Mengapresiasi Cerita Anak Pada Peserta Didik Kelas III SD/MI*, 53(9), 1689–1699.
- Yustiepratiwi, I. W. (2021). PENGEMBANGAN BUKU CERITA BERGAMBAR TERHADAP MINAT BACA KELAS 1 SD N GAJIHAN (Vol. 7, Issue 3).