

**PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK DIGITAL PADA  
PEMBELAJARAN TEKS HIKAYAT UNTUK PESERTA DIDIK  
SMA KELAS X DI KOTA SEMARANG**

*Development of Digital Comic Media On Learning Hikayat Texts For Learners Class X High  
School In Semarang City*

**Suwarni; Sri Suciati; Harjito**

Pendidikan Bahasa dan sastra Indoensia  
Fakultas Bahasa dan seni Universitas PGRI Semarang  
Pascasarjana Universitas PGRI Semarang

Alamat email: [suwarniazis67@gmail.com](mailto:suwarniazis67@gmail.com); [srisuciati1965@yahoo.com](mailto:srisuciati1965@yahoo.com); [harjitoian@gmail.com](mailto:harjitoian@gmail.com)

**ABSTRAK**

Penggunaan media komik digital sebagai stimulus untuk mempelajari teks hikayat, membantu peserta didik memahami kompetensi dasar teks hikayat, khususnya pada kompetensi menulis dan membaca. Tujuan penelitian ini adalah mengembangkan media komik digital pada pembelajaran teks hikayat untuk peserta didik kelas X SMA di Kota Semarang. Metode penelitian menggunakan *Research and Development* oleh Borg dan Gal dengan tahapan pengembangan: (1) penggunaan dan kebutuhan media, (2) penyusunan draf media, (3) penilaian pakar, (4) revisi draf, (5) uji coba, (6) forum pendidik diskusi, (7) revisi produk akhir, dan (8) laporan. Hasil penelitian yang diperoleh dari evaluasi pakar pengembangan media komik digital pada pembelajaran teks hikayat untuk peserta didik kelas X SMA di Kota Semarang yakni Ahli 1 sebesar 92 dan Ahli 2 sebesar 89 dengan kategori layak. Sementara itu, hasil penilaian FGD kedua pendidik bahasa Indonesia diperoleh nilai aspek cakupan isi sebesar 90, aspek akurasi isi sebesar 90, kemenarikan konten isi sebesar 93, dan kualitas secara keseluruhan mempunyai nilai sebesar 90 dengan keseluruhan kategori layak. Sementara itu, FGD peserta didik diperoleh hasil nilai aspek konten isi sebesar 91, aspek akurasi isi sebesar 90, kemenarikan konten sebesar 93, dan kualitas secara keseluruhan sebesar 91 dengan keseluruhan kategori layak.

Kata Kunci: Media, Komik Digital, Teks Hikayat

**ABSTRAC**

*The use of digital comic media as a stimulus to learn hikayat texts, helps students understand the basic competencies of hikayat texts, especially the ability to read and write. The objectives to be achieved in this study are to develop digital comic media on learning hikayat texts for students of class X HIGH SCHOOL in Semarang. This research method modifies the Research and Development by Borg and Gal stages of development: (1) media use and needs, (2) preparation of media drafts, (3) expert assessments, (4) draft revisions, (5) trials, (6) discussion educator forums, (7) final product revisions, and (8) reports. The results of the study obtained expert evaluations in the development of digital comic media on learning hikayat texts for students of class X SMA in Semarang City Expert 1 by 92 and Expert 2 by 89 with decent categories. Meanwhile, the results of the FGD assessment of the two educators Indonesian obtained the value of the content coverage aspect of 90, the content accuracy aspect of 90, the content accuracy aspect of 93, and the overall quality has a value of 90 with the entire category feasible. Meanwhile, the FGD of students resulted in the value of aspects of content coverage of 91, aspects of content accuracy of 90, content attractiveness of 93, and overall quality of 91 with a total of decent categories.*

Keywords: Media, Digital Comics, Hikayat Text

## PENDAHULUAN

Saat ini, di abad ke-21, teknologi sama menonjolnya dalam pendidikan seperti halnya di semua bidang kehidupan. Ini bertujuan untuk menciptakan lingkungan belajar modern dengan perangkat pembelajaran teknologi yang dirancang untuk memperkaya proses pendidikan. Untuk itu, sangat penting untuk membuat bahan ajar dan media yang mempertimbangkan perkembangan teknologi digital. Namun tentu saja perlu mempertimbangkan karakteristik usia siswa dalam membuat bahan ajar dan media pembelajaran. Selain digitalisasi, pemilihan media pembelajaran juga harus menjadi sarana penyampaian pesan kepada siswa. Salah satu pemanfaatan media visual digital dalam pendidikan adalah penggunaan komik edukasi digital. Komik pembelajaran digital dapat dijadikan sebagai sarana pembelajaran alternatif untuk berbagai mata pelajaran. Menggunakan kartun dalam proses pendidikan meningkatkan minat siswa pada pelajaran, memfasilitasi penyerapan pesan, dan berdampak positif pada kreativitas. (Akcanca, 2021).

Kelas bahasa Indonesia menggunakan komik digital untuk mengajar mendongeng, khususnya cerita rakyat. Materi cerita rakyat dengan menggunakan gambar dan kartun dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Gambar dalam cerita membantu siswa berpikir, berkata, dan bertindak. Di sisi lain, cerita yang disajikan dalam kartun dapat merangsang imajinasi anak dan mengembangkan kreativitas mereka dalam berpikir, berbicara dan bertindak. (Hasanah dalam Sanjaya, *et al*, 2021). Pembelajaran bercerita dengan komik digital dapat membuat proses pembelajaran lebih menarik dan efektif menarik perhatian siswa. Selain itu, ini membantu pendidik menyajikan konten pembelajaran dengan cara yang

menarik. Hal ini tepat karena cerita digital merupakan hasil perpaduan seni mendongeng dengan perangkat digital seperti grafik, audio, dan video. Mendongeng digital dapat dilihat sebagai media yang sukses untuk digunakan dalam konteks pendidikan (Rutta, *et al*, 2021).

Dengan demikian, komik digital ini pun dapat diterapkan sebagai media ajar inovatif pada teks hikayat. Adapun, teks hikayat merupakan salah satu kompetensi yang harus dikuasai oleh peserta didik pada jenjang SMA. Hal ini sesuai dengan Permendikbud No. 37 tahun 2018 tentang Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar pada Kurikulum 2013. Adapun Kompetensi Dasar pada teks hikayat yakni: 3.7 Mengidentifikasi nilai-nilai dan isi yang terkandung dalam cerita rakyat (hikayat) baik lisan maupun tulis, 4.7 Menceritakan kembali isi cerita rakyat (hikayat) yang didengar dan dibaca, 3.8 Membandingkan nilai-nilai dan kebahasaan cerita rakyat dan cerpen, dan 4.8 Mengembangkan cerita rakyat (hikayat) ke dalam bentuk cerpen dengan memerhatikan isi dan nilai-nilai.

Cerita rakyat atau hikayat merupakan cerita yang berasal dari masyarakat dan secara historis berkembang dari generasi ke generasi untuk menularkan moralitas (Nurgiantoro, 2010). Cerita rakyat yang berkembang di masyarakat biasanya mengandung nilai-nilai yang patut ditiru. Sebagaimana dikemukakan Amir (2013), folklor mencakup kearifan lokal, kecerdasan tradisional, moralitas, dan nilai-nilai sosial budaya (Sanjaya *et al.*, 2021).

Dengan menggunakan media komik digital dalam mempelajari teks hikayat, pendidik mendorong siswa untuk mengidentifikasi dan membandingkan nilai-nilai hikayat, serta menceritakan kembali dan mengembangkan cerita yang terdapat dalam komik menjadi cerpen. Untuk itu, penggunaan stimulus media komik digital sangat penting bagi siswa untuk memahami keterampilan

dasar teks hikayat. Media komik digital juga dirancang untuk membantu mengembangkan kemampuan bahasa membaca dan menulis. Hal ini kurang optimal, namun masih kurang optimal, karena berkaitan dengan kemampuan menulis siswa dan setiap individu pasti menghadapi kendala dalam menulis (Rosita, 2019: 105).

Untuk itulah, peneliti ingin mengembangkan komik digital untuk pembelajaran teks hikayat dalam meningkatkan kemampuan membaca dan menulis. Pengembangan komik digital ini diharapkan dapat menunjang peserta didik dalam mengeksplorasi ide atau gagasan dalam bercerita, khususnya permasalahan yang menyangkut nilai-nilai kehidupan bermasyarakat dan bernegara. Selain itu, melalui stimulus gambar visual yang berwarna pada komik digital diharapkan dapat membantu kreativitas dan mengembangkan imajinasi peserta didik SMA dalam menyusun kembali teks hikayat menjadi sebuah cerita pendek yang sistematis dan runtut.

Selain itu, penelitian tentang pembelajaran teks hikayat dengan menggunakan stimulus komik digital pernah dilakukan. Media komik digital yang akan dikembangkan, nantinya akan menjadi stimulus peserta didik dalam pembelajaran teks hikayat. Berkaitan dengan hal tersebut tujuan penelitian pengembangan media ini yaitu: (1) Mendeskripsi kebutuhan pendidik dan peserta didik dalam pengembangan komik digital pada pembelajaran teks hikayat untuk peserta didik kelas X SMA di Semarang dan (2) Mendeskripsi prototipe media komik digital pada pembelajaran teks hikayat untuk peserta didik kelas X SMA di Semarang. Secara teori, hasil penelitian diharapkan dapat bermanfaat sebagai sumbangan ilmiah serta bahan referensi dalam penelitian tentang pemanfaatan bahan ajar dan media belajar yang inovatif dan menarik pada materi teks hikayat.

Berdasarkan hal itulah, akan dilakukan penelitian yang berjudul “Pengembangan Media Komik Digital pada Pembelajaran Teks Hikayat untuk Peserta Didik SMA Kelas X di Kota Semarang.”

## METODE PENELITIAN

Penelitian yang akan dikembangkan ini menggunakan metode *Research and Development (R&D)*. Metode ini dipakai untuk memperoleh dan menguji efektivitas suatu produk yang akan dikembangkan. Menurut Gall dan Borg dalam (dalam Sugiyono, 2015:4) metode *Research and Development (R&D)* adalah metode penelitian yang digunakan untuk mengembangkan atau memvalidasi produk-produk yang digunakan dalam proses belajar mengajar.

Peneliti telah mengembangkan komik digital sebagai media ajar yang diaplikasikan pada materi pembelajaran teks hikayat untuk peserta didik kelas X. Langkah penelitian yang dipakai sesuai dengan pengembangan Borg & Gall adalah (1) pengumpulan awal, (2) perencanaan produk, (3) pengembangan produk awal, (4) uji coba awal, (5) revisi produk, (6) uji coba lapangan, (7) revisi produk, (8) uji lapangan, (9) revisi produk akhir, dan (10) desiminasi serta implementasi (Setyosari, 2012: 223-230).

Berkaitan dengan model pengembangan Borg & Gall peneliti menyederhanakan menjadi skema penelitian pengembangan tersebut sebagai berikut.



**Gambar 1.**  
**Skema Penelitian Pengembangan**

Sumber data muntuk mengetahui kebutuhan media pengajaran komik digital untuk pembelajaran hikayat yaitu guru bahasa Indonesia dan siswa kelas X SMA swasta X dan SMA Negeri Y Semarang. Teknik sampling ini menggunakan sampel random yakni dari dua sekolah di Kota Semarang. Sampel penelitian ini adalah peserta didik kelas X dari dua sekolah yang mewakili sekolah swasta dan negeri. Sekolah negeri sampelnya adalah dari SMA Negeri 9 Semarang dan sekolah swastanya dari SMA Islam Hidayatullah Semarang.

Teknik pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitaian ini: (1) pengamatan, (2) penilaian pakar, (3) kuisioner, (4) instrumen, (5) angket kebutuhan, dan (6) angket uji validasi. Sementara itu, untuk teknik analisis data dilakukan melalui tahapan yaitu: (1) Merencanakan kelas, yakni dengan membentuk kelas yang menghasilkan instrumen penelitian yang dijadikan sampel dan digunakan dalam penelitian, (2) Menerapkan sampel penelitian, melakukan pembelajaran, menguji perangkat, menganalisis, dan menentukan kebutuhan, (3) mengevaluasi, yakni menelaah dan mengolah data dengan metode yang ditentukan sebelumnya, dan (4) menyiapkan laporan: menyusun dan melaporkan temuan di kelas.

Telaah data yang digunakan pada penelitian ini adalah telaah kuantitatif. Teknik telaah data penelitian kuantitatif menggunakan data statistik. Statistik yang dipakai adalah statistik *inferensial*, yakni metode untuk menelaah data sampel dan menerapkan untuk populasi. Statistik inferensial yang dipakai adalah parametris karena jenis data yang akan ditelaah berupa skala interval. Statistik parametris ini membutuhkan terpenuhi beberapa asumsi. Asumsi utama adalah data yang akan ditelaah harus mempunyai distribusi normal.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian pada pengembangan media komik digital materi teks hikayat untuk peserta didik SMA Kelas X di Kota Semarang meliputi: (1) analisis penggunaan dan kebutuhan media, (2) penyusunan draf media, (3) oleh ahli atau pakar, (4) revisi draf media, (5) uji coba terbatas, (6) forum pendidik diskusi (FGD), (7) revisi produk media (produk akhir), dan (8) laporan. Penelitian ini dilakukan pada tanggal 17-23 Mei 2022 di dua sekolah SMA X dan SMA Y di Kota Semarang.

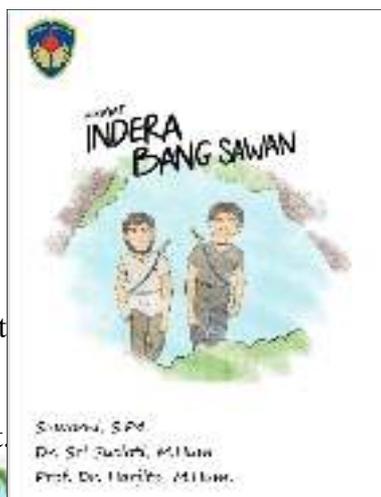
Hasil temuan secara detail yaitu: (1) Sekolah sudah ada bahan ajar atau buku yang digunakan untuk mengajarkan teks hikayat pada peserta didik. (2) Buku paket pemerintah, bahan ajar, atau modul pendamping yang dipakai saat ini belum dilengkapi dengan media digital. (3) Pendidik mengalami kesulitan dalam mengajarkan pembelajaran hikayat karena hanya terbatas pada contoh teks hikayat yang terdapat dalam buku teks pelajaran. (4) Pendidik setuju jika media komik digital sudah sesuai kebutuhan remaja saat ini yang berada di era serba dgital. Harapan pendidik tersebut juga disampaikan bahwa media komik digital disesuaikan dengan kurikulum 2013. (5) Media komik digital dapat diakses melalui media online dan offline dengan visual yang *colour full* dengan font huruf kombinasi atau huruf kapital, dan (6) Pendidik sangat setuju jika dalam bahan ajar yang bermedia komik digital tersebut dilengkapi dengan materi dan latihan soal untuk peserta didik.

Sementara itu, hasil angket terhadap penggunaan dan kebutuhan media pembelajaran pendidik di kelas X diperoleh informasi yaitu: (1) Bahan ajar masih sebatas berupa modul atau buku yang tersedia belum dilengkapi contoh yang menarik dan inovatif. (2) Buku paket pemerintah, bahan ajar, atau modul pendamping saat ini belum dilengkapi dengan media digital. (3) Media kurang

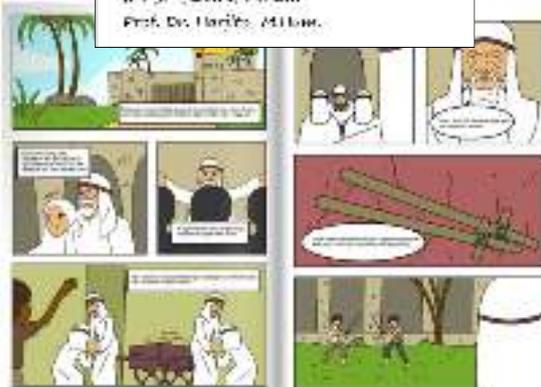
menarik perhatian dan minat berliterasi peserta didik dan dianggap kurang sesuai dengan kondisi zaman yang serba digital saat ini.

Hasil temuan dan telaah yang didapatkan pada saat pengamatan di sekolah uji coba kemudian dipakai sebagai acuan dalam membuat prototipe media pembelajaran. Penyusunan prototipe media ajar dapat dijabarkan sebagai berikut.

1. Penyusunan awal dalam pembuatan media komik digital pada pembelajaran teks hikayat.



2. Berkaitan dengan komik digital dapat dibuat sebagai berikut.



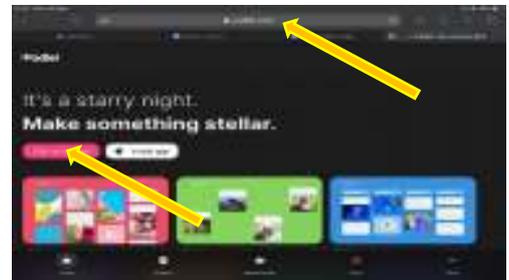
media ajar sebagai berikut.

3. Pembuatan Aplikasi Digital Pembelajaran Teks Hikayat

Komik yang sudah dibuat secara digital kemudian diubah ke dalam bentuk PDF dan buku digital dengan menggunakan aplikasi *FlipHTML5* agar bisa diakses secara digital melalui *gadget*. Sementara itu, untuk kuis atau soal latihan dibuat dengan menggunakan aplikasi *Word Wall*. Aplikasi yang dipilih untuk menenpatkan seluruh bahan ajar dan media

adalah platform digital *padlet*. Pembuatan aplikasi *Padlet* dilakukan dengan urutan sebagai berikut.

- a. Open *browser* dengan alamat *padlet.com*. Lalu, pilih *Sign up for free* (gratis)



- b. Registrasi ke aplikasi Padlet dengan akun pribadi.



- c. Apabila sudah mempunyai email Google, bisa sign in dengan SSO, tidak harus mendaftar lagi. Jika belum punya akun, buat akun (email) dan buat password.



- d. Setelah mendaftar kemudian registrasi dan akan berada di menu utama.



Pada halaman utama terdapat empat kotak dengan warna berbeda ada aplikasi (muncul pada *software Ios*), buat, gabung, dan galeri.

- Buat: untuk membuat *Padlet* baru
  - Gabung: untuk bergabung dengan akun lain
  - Galeri: untuk melihat galeri *padlet* yang tersedia di *platform*.
- e. Untuk memulai pembelajaran, kita akan membuat *padlet* dengan mengklik Buat *padlet* atau 'Make a *Padlet*.'

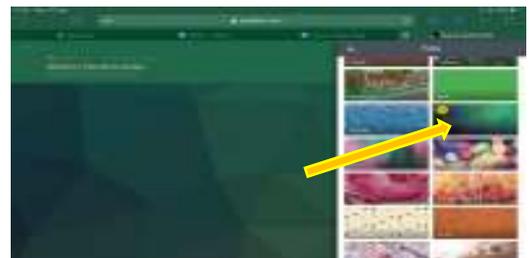
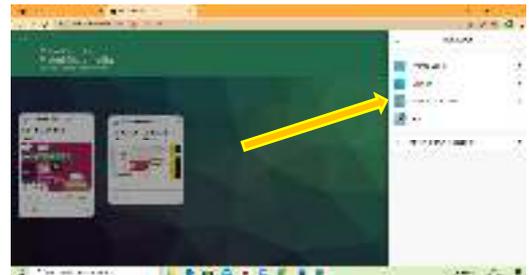


Setelah kita klik buat *padlet*, di layar akan muncul tampilan pilihan menu tata letak (*layout*) papan tulis yang diinginkan, misalnya saja, 'wall' (dinding) untuk konten seperti majalah dinding, dan 'stream' (daftar) untuk konten yang memungkinkan bisa membaca dari atas ke bawah.

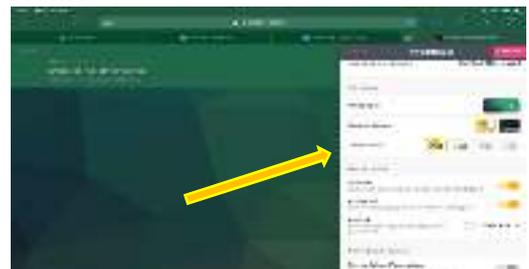
- f. Setelah klik salah satu *layout*, misal klik *canvas*, di layar akan muncul subjek *padlet*. Subjek atau judul dapat diubah sesuai kebutuhan.



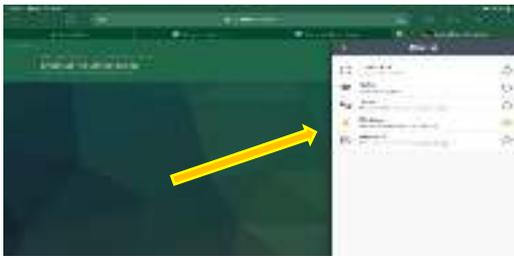
- g. Untuk memilih tampilan atau wallpaper *padlet*, bisa memilih warna solid, gradien, tekstur dan pola, atau foto. Kita juga bisa membuat wallpaper sendiri dari foto dan gambar yang kita siapkan.



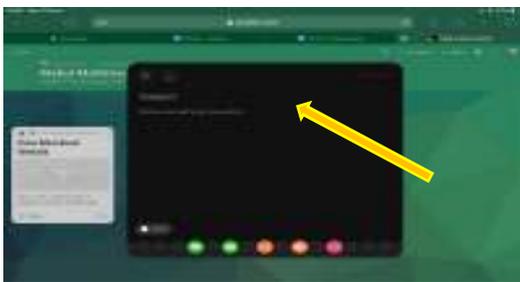
- h. Setelah menyetting wallpaper, kita bisa menyetting atribusi, komentar, dan reaksi.



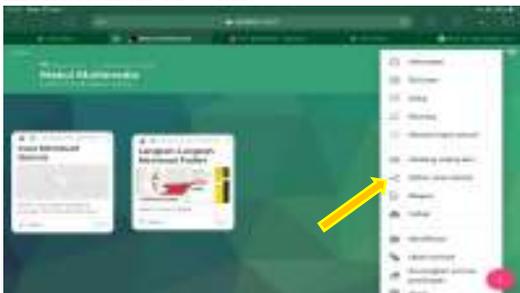
- i. Pada pilihan reaksi, kita bisa memilih model reaksi yang tersedia, misal dengan memberikan suka, tanda bintang, atau nilai.



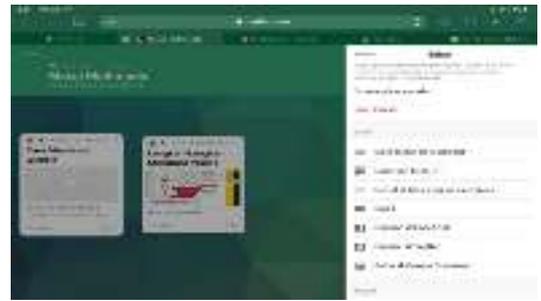
- j. Setelah selesai menyetting semua, padlet sudah siap kita pakai. Kita bisa mengunggah materi yang kita inginkan. Kita bisa mengunggah video, voice, foto, file, atau membagikan link. Namun, sebelum mengunggah kita harus menuliskan subjek (judul) materi yang akan kita unggah.



- k. Langkah terakhir, setelah membagikan materi, kita bisa membagikan link pada siswa untuk bergabung. Siswa bisa memberikan tanggapan, komentar, atau apa saja sesuai instruksi guru dengan menuliskan di wall.



- l. Untuk membagikan link ke siswa, kita bisa menyalin tautan atau membagikan kode QR ke medsos (WA, FB, IG, Twitter, GC, atau email). Selanjutnya, kita bisa berdiskusi dalam forum padlet dengan siswa.



4. Petunjuk penggunaan aplikasi digital pembelajaran teks hikayat

#### Membuka Padlet

- Peserta didik membuka link padlet dengan alamat link  
<https://padlet.com/suwarniazis/6r3gsulyna6mfhd5>
- Pada halaman dinding *padlet* akan tampak beberapa menu yakni sebagai berikut:



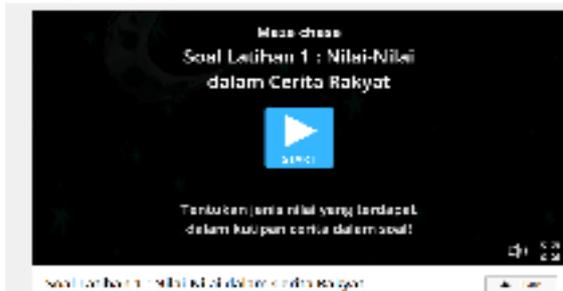
- Peserta didik memilih menu yang terdapat dalam wall *padlet* sesuai dengan petunjuk pendidik. Dalam wall, terdapat beberapa menu sebagai berikut:
  - Kompetensi Inti
  - Kompetensi Dasar
  - Modul Ajar
  - Komik Panji Semirang
  - Komik Indera Bangsawan
  - Soal Kuis 1 : Nilai-Nilai dalam Cerita Rakyat Panji Semirang
  - Soal Kuis 2 : Karakteristik Cerita Rakyat (Hikayat)
- Di akhir pembelajaran peserta didik, dapat langsung mengklik tombol latihan kuis 1 atau latihan kuis 2 sebagai bagian dari post tes.

#### Soal Kuis 1

- Buka Link Game Edukatif  
<https://wordwall.net/resource/32781306>
- Baca perintah soal di bagian bawah tombol start.



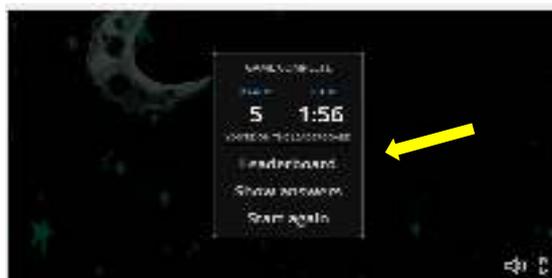
3) Selanjutnya, klik start untuk memulai game edukatif maze case untuk soal kuis 1 terkait dengan nilai-nilai dalam teks cerita rakyat (hikayat).



4) Langkah berikutnya, mulai mengerjakan soal kuis 1, arahkan karakter merah pada kotak jawaban!



5) Setelah selesai mengerjakan klik Leaderboard untuk menuliskan nama dan kelas.



## Kuis Soal 2

1) Buka Link

<https://wordwall.net/resource/32781802>

2) Baca perintah soal di bagian bawah tombol start.



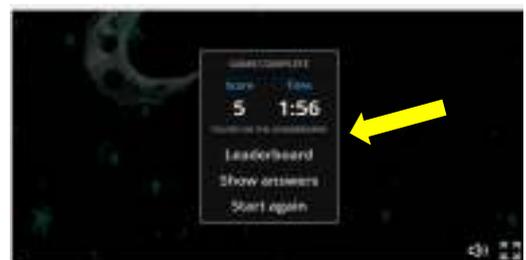
3) Selanjutnya, klik start untuk memulai game edukatif latihan soal terkait dengan unsur intrinsik teks cerita rakyat (hikayat).



4) Langkah berikutnya, mulai mengerjakan soal latihan. Klik jawaban benar!

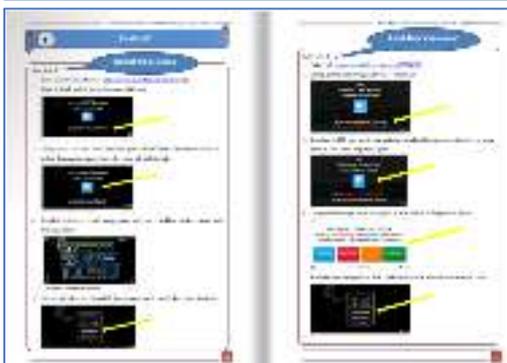
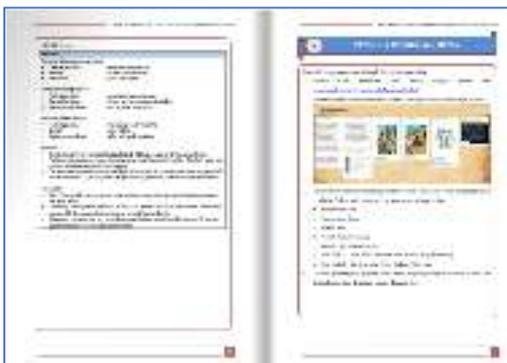
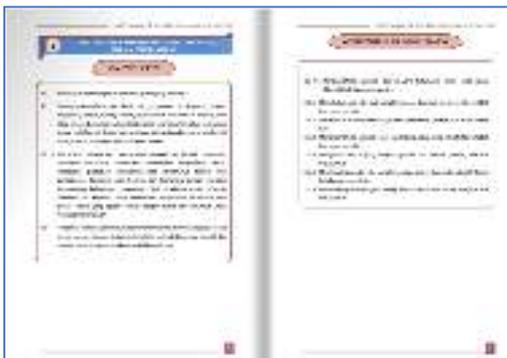
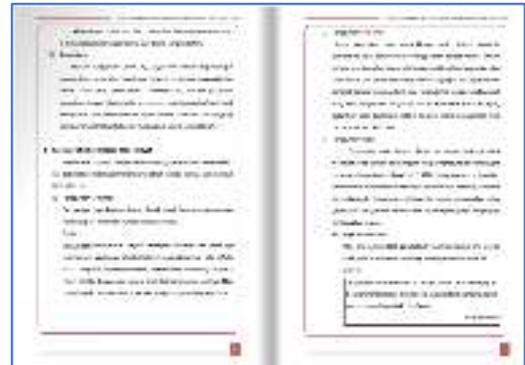
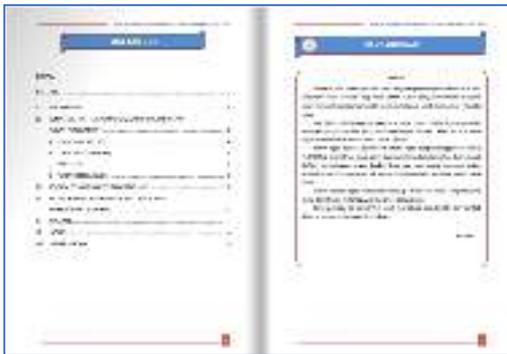


5) Setelah selesai mengerjakan klik Leaderboard untuk menuliskan nama dan kelas.



Tujuan penggunaan *platform* digital tersebut agar mudah diakses oleh peserta didik melalui gadget. Adapun,

tampilan modul sebagai petunjuk pengaplikasian komik serta modul ajar dapat dilihat pada gambar berikut ini.



Setelah penyusunan draf awal produk media pembelajaran komik digital selesai, selanjutnya konsultasi terhadap produk tersebut. Pelaksanaan validasi melibatkan pakar atau ahli untuk mendapatkan saran, masukan, komentar, atau penilaian. Kegiatan validasi ahli dilakukan oleh Dr. Ika Septiana, M.Pd. Dosen Pascasarjana Universitas PGRI Semarang sebagai pakar bahasa dan ahli media dan Ibu Rumisih, M.Pd. guru SMAN 9 Semarang. Berikut adalah hasil penilaian validasi media komik digital dari ahli tersebut.

**Tabel 1.**  
**Hasil Penilaian Ahli atau Pakar**

No	Unsur Penilaian	Skor Penilaian Ahli	
		A1	A2
1.	Aspek Kelayakan isi	20	20
2.	Aspek pengorganisasian materi	20	18
3.	Aspek bahasa	13	14
4.	Aspek efek bagi strategi pembelajaran	20	20
5.	Aspek tampilan visual	19	17
<b>Jumlah Skor</b>		<b>92</b>	<b>89</b>
<b>Skor Maksimal</b>		<b>100</b>	<b>100</b>
<b>Rerata Skor</b>		<b>90,5</b>	



Pakar atau ahli dalam penelitian media komik digital pada pembelajaran teks hikayat untuk siswa kelas X SMA di Kota Semarang diperoleh persentase kelayakan media Ahli 1 sebesar 92 dan Ahli 2 diperoleh persentase kelayakan media 89 dengan keseluruhan kategori layak sekali. Sementara itu, komentar dari Ahli pada prinsipnya semua sudah baik, sangat layak untuk diujicobakan. Namun, kami sarankan untuk *font* huruf pada komik Indera Bangsawan agar bisa disesuaikan dengan memperhatikan EYD (huruf kapital dan huruf kecil). Kedua, fontnya kurang besar sehingga kurang jelas. Desain dan kemenarikan gambar bisa diperhalus dan dibuat lebih menarik lagi agar anak-anak semakin antusias membaca. Sangat bagus, semoga menjadi solusi kejenuhan dan kemalasan anak-anak dalam memahami cerita rakyat.

Revisi yang dilakukan berdasarkan hal-hal yang disarankan oleh validator media beserta tindakan perbaikannya. Perbaikan yang sudah dilakukan dapat dilihat pada gambar berikut.

Berdasarkan masukan-masukan yang diberikan pada pakar ahli, perbaikan dalam bahan ajar yaitu merubah sampul

menambahkan warna lebih menarik, Selanjutnya perbaikan yang dilakukan melingkupi perbaikan gambar dan ukuran huruf lebih diperbesar dalam komik agar terlihat jelas dalam pembacaan.





Setelah dilakukan revisi Media diujicobakan pada peserta didik di dua sekolah, masing-masing sekolah sebanyak 10 peserta didik. Uji coba di sekolah dilaksanakan pada tanggal 23 Mei 2022 di SMA X dan 25 Mei 2022 di SMA Y di Kota Semarang. Persentase nilai kemampuan peserta didik dipaparkan pada tabel berikut.

**Tabel 2.**  
**Persentase Nilai Latihan Soal Modul Ajar**

No	Rentang Nilai	SMA X		SMA Y		Kategori
		N	%	N	%	
1.	86 – 100	8	80%	7	70%	Sangat Baik
2.	76 – 85	2	20%	3	30%	Baik
3.	56 – 75	0	10%	0	%	Cukup
4.	<55	0	%	0	0%	Kurang
<b>Jumlah</b>		<b>10</b>	<b>100%</b>	<b>10</b>	<b>100%</b>	

Setelah uji coba, tahap selanjutnya adalah uji kelayakan produk media disajikan dalam bentuk lembar instrumen FGD. Lembar instrumen disampaikan pada pendidik dan peserta didik di dua sekolah. Forum diskusi pendidik dilakukan dengan tujuan memperoleh penilaian terhadap produk pengembangan media komik digital pada pembelajaran teks hikayat yang sudah diujicobakan di sekolah. Hasil forum diskusi pendidik dapat dipaparkan dalam tabel berikut.

**Tabel 3.**  
**Hasil Penilaian Forum *Group Discussion* Pendidik**

No	Responden	Cakupan Isi	Ketepatan Isi	Kemengkapan Isi	Kualitas Keseluruhan
1.	Pendidik 1	13	9	14	9
2.	Pendidik 2	14	9	14	9
<b>Jumlah</b>		<b>27</b>	<b>18</b>	<b>28</b>	<b>18</b>
<b>Rata-rata</b>		<b>13,5</b>	<b>9</b>	<b>14</b>	<b>9</b>
<b>Skor Maksimal</b>		<b>15</b>	<b>10</b>	<b>15</b>	<b>10</b>
<b>Nilai</b>		<b>90</b>	<b>90</b>	<b>93</b>	<b>90</b>
<b>Kelayakan</b>		<b>Layak</b>	<b>Layak</b>	<b>Layak</b>	<b>Layak</b>

Selain penilaian FGD juga diperoleh komentar pendidik 1 yang menyatakan media sudah bagus dan dapat mendorong antusiasme peserta didik dalam belajar dan memahami teks hikayat. Kalau bisa, ditambah lagi contoh komik digitalnya.

Sementara pendidik 2 menyatakan bahwa komik digital merupakan media yang bagus dan menarik. Media komik digital sangat bermanfaat sebagai media dan bahan ajar interaktif dan inovatif untuk materi teks hikayat.

Hasil penilaian akhir juga berdasarkan hasil forum diskusi peserta didik dengan mengambil 10 peserta didik yang menjadi subjek uji coba media komik digital pada pembelajaran teks hikayat. Hasil forum diskusi peserta didik dipaparkan dalam tabel berikut.

**Tabel 4.**  
**Hasil Penilaian Forum *Group Discussion* Peserta didik**

No.	Responden	Cakupan Isi	Kepastian Isi	Kemudahan Isi	Kualitas Kestrukturkan
1	Peserta didik 1	15	9	14	9
2	Peserta didik 2	14	8	13	8
3	Peserta didik 3	12	9	14	9
4	Peserta didik 4	15	9	14	10
5	Peserta didik 5	14	9	13	9
6	Peserta didik 6	14	11	15	10
7	Peserta didik 7	15	9	13	9
8	Peserta didik 8	14	11	14	9
9	Peserta didik 9	13	9	14	10
10	Peserta didik 10	15	9	13	8
Rata-rata		13,7	9	13,8	9,1
Skor Maksimum		15	10	15	10
Nilai		91	90	93	91
Kelayakan		Layak	Layak	Layak	Layak

Sesuai dengan tabel tersebut dapat dipaparkan bahwa peserta didik memberikan penilaian terhadap produk media komik digital pada pembelajaran teks hikayat yang dikembangkan dengan hasil sebagai berikut. Kategori layak dengan nilai 91 pada aspek konten dan nilai 90 pada akurasi isi, daya tarik konten nilai 93 dengan kategori layak, dan mutu secara keseluruhan adalah layak dengan skor sebesar 91.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa pengembangan media ajar komik digital pada materi pembelajaran teks hikayat untuk peserta didik kelas X SMA di Kota Semarang dapat dipakai sebagai pilihan dalam mengatasi kesulitan dalam memahami isi cerita hikayat. Selain itu, dapat dipakai sebagai media ajar yang memotivasi ketertarikan peserta didik dalam kegiatan literasi.

## SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, kebutuhan pendidik dan peserta didik terhadap pengembangan media komik digital pada pembelajaran teks hikayat untuk peserta didik SMA disusun berdasarkan kriteria capaian kompetensi dasar untuk materi teks hikayat. Media ajar teks hikayat disusun dengan mempertimbangkan berbagai teknik penulisan agar peserta didik lebih mudah menuangkan ide dan gagasannya. Media komik digital cerita hikayat ini juga disusun dengan mengintegrasikan pendidikan karakter agar peserta didik dapat memperoleh nilai-nilai kebajikan dalam cerita.

Prototipe media komik digital pada pembelajaran teks hikayat untuk peserta didik kelas X SMA di Semarang diperoleh penilaian pakar atau ahli 1 sebesar 92 dengan kategori layak sekali. Sementara itu, penilaian pada Ahli 2 diperoleh nilai 89 dengan kategori juga layak sekali. Sementara itu, hasil penilaian FGD dua guru bahasa Indonesia adalah 90 untuk kelengkapan isi, 90 untuk ketepatan isi, 93 untuk daya tarik isi, dan 90 untuk evaluasi keseleuruhan dalam kategori sesuai dan layak. Sementara itu, FGD siswa mendapatkan skor 91 aspek cakupan konten dalam kategori layak, aspek akurasi konten 90 dalam kategori layak, daya tarik konten 93 dalam kategori layak, dan kualitas baik secara keseluruhan memiliki skor yaitu 91 dalam kategori layak. sebesar 91 dengan kategori layak.

Mengacu hasil penelitian dan pembahasan tersebut, peneliti dapat memberikan saran kepada beberapa pihak. (1) pendidik bahasa Indonesia. Pendidik dapat memperluas sumber belajar berupa media yang menarik, efektif, inovatif, dan menyenangkan agar pembelajaran teks hikayat mudah diserap peserta didik. Selain itu, harus selalu mengembangkan ilmu pengetahuan dan keterampilan agar dalam pembelajaran menjadi menarik dan

menyenangkan serta bervariasi sehingga pembelajaran materi hikayat menjadi menyenangkan. (2) Peserta didik. Peserta harus memperbanyak kegiatan literasi terkait materi teks hikayat untuk memperluas wawasan dan pengetahuan. (3) Peneliti lain. Peneliti lain mampu mengembangkan media digital lain yang lebih beragam sesuai dengan perkembangan teknologi dan zaman.

## DAFTAR PUSTAKA

- Aqib, Zainal. 2014. *Model-Model, Media dan Strategi Pembelajaran Kontekstual (Inovatif)*. Bandung: Ytama Widya.
- Arsyhar, R. 2012. *Kreatif Mengembangkan Bahan Ajar*. Jakarta: Referensi Jakarta
- Batubara, Ahmad Fadlin. “Pemanfaatan Media Komik untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Cerpen Peserta Didik Kelas X SMA Negeri 2 Kabanjahe” dalam *Basastra (ejournal unimed)* tahun 2014.
- Bonneff, Marcel. 1998. *Komik Indonesia*. Jakarta: Kepustakaan Polpuler Gramedia
- Chumsukon, M. (2021). Developing Geography Curriculum Framework for Promoting Pre-Service Teachers Creative Thingking Through Instructional Media Production. *Journal of Education and Learning* 10(5), 197. <http://doi.org/10.5539/jel.v10n5p197>
- Dirmawati. 2018. “Nilai-Nilai dalam Hikayat Sabai Nan Aluih Karya Tulis Sutan Sati dan Skenario Pembelajarannya di Kelas X SMA IT Al Wahdah Islamiah Makassar” dalam Seminar Nasional Dies Natalis ke-57, 9 Juli 2018, Universitas Negeri Makassar, hal 105.
- Endraswara. 2003. *Metodologi Penelitian Sastra*. Yogyakarta Pustaka Widyatama.
- Gumelar, M.S. 2011. *Comic Making*. Jakarta: Indeks
- Hadi, Dian Choirul. 2015. “Pengembangan Bahan ajar memahami Hikayat Bermuatan Nilai-Nilai Moral untuk Peserta Didik SMA/MA” *Seloka Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indoensia Unnes*, Vol 4(1)
- Ilhan, G. O., Kaba, G., & Sin, M. 2021. Usage of Digital Comics in Distance Learning During COVID-19. *International Journal on Social and Education Sciences*, 3(1), 161–179. <https://doi.org/10.46328/ijonses.106>
- Kanti, Fitri Yurisma, dkk. 2018. “Pengembangan Bahan Ajar Komik Digital pada Kompetensi Dasar Sistem Pembayaran dan Alat Pembayaran Untuk Peserta Didik Kelas X Ips Di Man 1 Jember”, *Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan, Ilmu Ekonomi, dan Ilmu Sosial* Fakultas Kependidikan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember, Vol 12(1)
- Kemendikbud. 2017. *Bahasa Indonesia untuk SMA/MA/SMK/MAK Kelas X Edisi Revisi*. Jakarta: Kemendikbud
- Khoiriyah, Sriani Uswatul, dkk. “Penggunaan E-Comic pada Pembelajaran Menulis Cerpen sebagai Pengembangan Bahan Ajar SMA di Kota Semarang. *Jurnal Penelitian Bahasa Sastra, dan Pengajarannya*, Volume I, Isu 1, Februari, (2016): Uneversitas PGRI Semarang
- Kosasih, E. 2014. *Jenis-Jenis teks dalam mata Pelajaran Bahasa Indoensia*

- SMA/MA/SMAK*. Bandung: Yrama Widya
- Lesmana, M Eka, Riky A, Syarip Hidayat. "Perancangan Komunikasi Visual Komik Berbasis Cerita Rakyat timun Mas". Dalam *Ee-Preceeding of Art & Design*, 2(1) 2015
- Mahsun. 2014. *Teks dalam Pembelajaran Bahasa Indoensia Kurikulum 2013*. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Nurdianto, Indra. "Pengembangan Bahan Ajar Komik Digital berbasis Platform Google Classroom pada Materi Menceritakan kembali isi teks Biografi." *Jurnal NOSI*. Volume 8 No.2 (2020): Progran Pascasarjana Universitas Islam Malang
- Nurhayati, Ida. 2019. "Pengembangan Media Komik Digital pada Pembelajaran PPKn di SMA" *Jurnal Teknologi Pendidikan*, Tahun 6, Nomor 1 Juli (2019): Teknologi Pembelajaran Pascasarjana Universitas Sultan Ageng Tirtayasa
- Prasetiawati. 2016. "Pengembangan Bahan Ajar membaca Hikayat kelas X bahasa." *Jurnal Bastra*, Vol3 (nO.1, Juni), hal 66
- Rosita, Farida Yufarlina dan ferdinan Achsani. "Kemampuan Menceritakan Video Hikayat abu Nawas Peserta Didik kelas X IPA MAN 1 Surkarta melalui keterampilan Menulis" *Jurnal pendidikan Bahasa dan Sastra Indoensia*. Vol 8 No. 2 (2019), hal 105
- Sadiman, Arief S, dkk. 2018. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Depok: Rajawali Pers.