

E-KOMIK EDU TATABIN SEBAGAI BAHAN LITERASI PEMBINAAN TATA BAHASA INDONESIA

Sugianti, Ilmiyatur Rosidah, Barotun Mabaroh

Universitas PGRI Wiranegara

sugiantiuniwara@gmail.com¹, Ilmirosidah37@gmail.com², barotunmabaroh@yahoo.com

* Corresponding author: Ilmirosidah37@gmail.com

Abstrak: “Tujuan Penelitian ini adalah mengembangkan bahan literasi berbasis digital dengan tampilan yang lebih menarik dan berfokus pada pengembangan literasi Tatabin (Tata Bahasa Indonesia) dalam pembinaan Tata Bahasa Indonesia. Pengembang tersebut didasarkan pada fenomena saat ini, dimana banyak literasi mengenai tata bahasa Indonesia mulai dari PUEBI, maupun ensiklopedia tata bahasa Indonesia. Akan tetapi, bagi sebagaian besar pelajar enggan membaca keseluruhan bahan literasi tersebut karena cenderung hanya berbentuk bacaan dan tata kalimat semata. Tidak ada tampilan yang menarik seperti halnya gambar dan warna. Ada tiga tingkatan utama modus belajar, yaitu pengalaman langsung (enactive), pengalaman pictorial atau gambar (iconic), dan pengalaman abstrak (symbolitic). Dari tiga modus pembelajaran tersebut, modus pictorial merupakan modus yang paling menarik bagi para siswa. Oleh karena itu, dibutuhkan literasi tata bahasa Indonesia yang menggambarkan kreativitas dan inovatif dalam penyajian ketatabahasa, selain itu memerhatikan kondisi pandemi covid-19 saat ini. Metode dalam peneliti ini adalah R&D. Model pengembangan penelitian ini menggunakan model procedural Dick and Carey (ADDIE), yakni: 1) Analisis: Observasi, Analisis kebutuhan; 2) Desain & Development; 3) Implementation; dan 4) Evaluasi. Hasil dari penelitian dan pengembangan ini berupa literasi “Tatabin” berupa E-Komik Edu yang telah memenuhi tahapan uji validasi dan evaluasi.”

Kata Kunci: E-komik edu, literasi, tatabin, tatabahasa Indonesia

PENDAHULUAN

Gerakan literasi rasanya sudah digencar pada beberapa tahun belakang ini, mulai dari berbagai tema literasi berbasis kearifan lokal, serta masih banyak tema-tema lainnya, dengan berbagai kemasan yang menarik. Hal tersebut dilakukan demi mendukung tujuan pemerintah untuk pembiasaan terhadap para pelajar untuk mendapatkan sebuah keilmuan. Sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan (Permendikbud) Nomor 23 Tahun 2015 tentang Penumbuhan Budi Pekerti melalui pembiasaan membaca¹.

¹ Sari, I. F. R. (2018). Konsep Dasar Gerakan Literasi Sekolah Pada Permendikbud Nomor 23 Tahun 2015 Tentang Penumbuhan Budi Pekerti. *Al-Bidayah: Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, 10(1), 89–100. <https://doi.org/10.14421/al-bidayah.v10i1.131>

Harapan pemerintah melalui program literasi sebenarnya tak berhenti sampai pada pembiasaan dan penumbuhan budi pekerti. Akan tetapi lebih dari itu, Pemerintah juga berharap kepada para pegiat literasi mentransfer keilmuannya. Seperti hal Mahasiswa Pendidikan Bahasa Indonesia, mereka dituntut untuk berkompeten dalam keilmuan mereka salah satunya dalam tata bahasa Indonesia sebagai mediator pembelajaran. Upaya peneliti dalam hal tersebut adalah menyajikan literasi tata bahasa Indonesia yang lebih menarik dan efektif bagi para pegiat literasi khususnya Mahasiswa Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia dan beberapa siswa pada tingkat satuan pendidikan.

Literasi mengenai tata bahasa Indonesia sekarang ini disajikan mulai dari PUEBI, dan ensiklopedia tata bahasa Indonesia. Akan tetapi, bagi sebagaian besar pelajar enggan membaca keseluruhan bahan literasi tersebut karena cenderung dalam literasi tersebut hanya berbentuk bacaan dan tata kalimat semata. Selain itu, kegiatan literasi tak lagi butuh ruang khusus dan waktu-waktu tertentu untuk melakukan kegiatan tersebut. Seiring perkembangan zaman, kegiatan literasi juga dapat dilakukan melalui berbagai media digital sebagai upaya peningkatan antusiasme Gerakan Literasi. Saat ini, para remaja sedang gandrung-gandrungnya dengan literasi dengan tampilan novel ataupun komik yang ada pada sosial media. Para remaja cenderung dengan bahan literasi yang cenderung dengan konten yang berisi bacaan-bacaan ringan dan bersifat hiburan. Selain itu, karena memerhatikan kondisi pandemi covid-19 saat ini tentunya butuh media untuk bisa mengakses literasi secara *mobile*.

Direktur Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah Kemendikbud Huda² berkomentar bahwa terdapat ada tiga masalah yang dihadapi dalam pelaksanaan GLS secara nasional yaitu yang pertama, kurang tersedianya buku bacaan di sekolah utamanya di daerah pelosok tanah air. Kedua, guru belum sepenuhnya memahami metode atau teknik yang akan digunakan dalam meningkatkan budaya literasi. Ketiga, kurang tersedianya tempat membaca, seperti perpustakaan, sudut baca, dan sebagainya yang mendukung pelaksanaan kegiatan GLS. Dari pemaparan di atas perlu solusi atas permasalahan tersebut. Salah satu yang bisa dilakukan adalah membuat literasi digital.

Literasi digital adalah literasi dengan menggunakan media digital seperti halnya menggunakan perangkat lunak, yakni internet yang bisa diakses kapan pun dan dimana pun³.

² Cerpen, T., Di, S., Jombang, M. A. N., Jayanti, R., & Rosita, Y. D. (2019). *Pengembangan Kompetensi Kebahasaan Dalam Menulis*. 5(2), 245–253.

³ Setyaningsih, R., Abdullah, A., Prihantoro, E., & Hustinawaty, H. (2019). Model Penguatan Literasi Digital Melalui Pemanfaatan E-Learning. *Jurnal ASPIKOM*, 3(6), 1200. <https://doi.org/10.24329/aspikom.v3i6.333>

Munculnya gagasan literasi digital tidak lepas dari perkembangan era melenial saat ini. Segala sesuatu kita tak lepas dari kecanggihannya teknologi, salah satunya berdampak pada kegiatan literasi saat ini. Kecanggihannya teknologi inilah yang menjadi tagar kegiatan literasi yang dilakukan dengan pemanfaatan teknologi yang berkembang saat ini. Literasi digital saat ini dapat kita jumpai dengan berbagai jenis media. Literasi digital sering kita sebut dengan *e-book* yang bisa kita simpan pada berbagai media digital. Mulai dari *google scholar*, *web*, *goole play book*, dll.

Literasi digital berkembang dengan berbagai aplikasi.⁴ Salah satu pemanfaatan aplikasi *e-book* sebagai literasi digital yang dapat digunakan dalam pembelajaran adalah aplikasi *flipbook maker*. Dengan bantuan aplikasi ini, digitalisasi buku akan lebih mudah dan lebih menarik pula. Aplikasi ini juga didukung dengan tampilan yang variatif, seperti halnya: gambar, teks, maupun animasi.

⁵Tatapan atau kaidah penulisan bahasa Indonesia sesuai dengan aturan. Tata bahasa Indonesia telah dirumuskan dalam kamus besar bahasa Indonesia (KBBI) yang kita telah beregenerasi menjadi PUEBI. Tata bahasa Indonesia mempunyai beberapa aspek, misalnya ejaan, kata istilah, afiksasi, dan lain-lain. Peningkatan kebahasaan khususnya tata bahasa Indonesia akan berbeda hasil pada tiap individu.

Komik merupakan rangkaian cerita bergambar dan tulisan yang disusun secara sistematis, yang bertujuan menyampaikan sebuah informasi kepada pembaca⁶. Komik merupakan salah satu media pembelajaran yang cukup efektif dan mempunyai beberapa kelebihan, antara lain: menambah pembendaharaan pembaca, mengabtrasi pembelajaran, meningkatkan minat baca. Lukens⁷ buku bergambar dapat meningkatkan dan membangkitkan ketertarikan anak terhadap makna pada sebuah bahasa.

Penelitian terkait pemanfaatan e-komik dan e-book edukasi dalam pembelajaran dan literasi, antara lain⁸ “Efektivitas Penggunaan Media Komik Digital (*Cartoon Story Maker*) dalam pembelajaran Tema Selalu Berhemat Energi”.

⁴ Wibowo, E., & Pratiwi, D. D. (2018). Pengembangan Bahan Ajar Menggunakan Aplikasi Kvisoft Flipbook Maker Materi Himpunan. *Desimal: Jurnal Matematika*, 1(2), 147.

⁵Nufus, H., Susilawati, S., & Linda, R. (2020). Implementation of E-Module Stoichiometry Based on Kvisoft Flipbook Maker for Increasing Understanding Study Learning Concepts of Class X Senior High School. *Journal of Educational Sciences*, 4(2), 261.

⁶ Hani'ah, M. (2018). *Panduan Terlengkap PUEBI (Pedoman Umum Ejaan Bahasa Indonesia)*.

⁷ McCloud, S. (2001). *Memahami Komik*.

⁸ Zuhrowati, M. (n.d.). *PENGEMBANGAN KOMIK SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN IPA PADA MATERI*. 144–158.

Pada penelitian ini, peneliti memanfaatkan penggunaan komik digital untuk meningkatkan pembelajaran pada sekolah dasar. Media Pembelajaran komik adalah Komik berbentuk rangkaian beberapa gambar, sedangkan yang terdapat sebuah alur cerita. Gambar-gambar tersebut dilengkapi dengan balon-balon kutipan/ucapan. Media komik mempunyai dua jenis, yaitu komik strip (*comic strip*) dan buku komik (*comic book*).⁹ “Komik Strip sebagai Media Pendidikan Literasi Kesehatan dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia pada Masa Pandemi covid-19”. Penelitian ini bertujuan memaparkan penggunaan komik strip sebagai media pendidikan literasi kesehatan dalam pembelajaran bahasa Indonesia pada masa pandemi covid-19. “Pengembangan model buku ajar digital keterampilan menyimak berdasarkan pendekatan autentik”¹⁰. Penelitian tersebut, mengembangkan model buku ajar digital sebagai bentuk kebutuhan pelajar pada era digitalisasi; ¹¹Ramliyana (2016) “Media Komik sebagai upaya peningkatan penguasaan kosakata dalam pembelajaran bahasa Indonesia bagi penutur asing (BIPA)”. Penelitian ini bertujuan memanfaatkan media komik dalam meningkatkan penguasaan kosakata peserta dalam pembelajaran bahasa Indonesia bagi Penutur Asing (BIPA) di Pusat Bahasa Universitas Trisakti Jakarta. Komik yang berisi balon kosong itulah yang akan dimanfaatkan penutur asing dalam belajar kosakata bahasa Indonesia.

Dari beberapa penelitian terdahulu, pemanfaatan komik digital maupun buku digital saat berdampak signifikan pada pembelajaran pada masa pandemi. Salah satu penelitian Ramliyana¹⁴ “Media Komik sebagai upaya peningkatan penguasaan kosakata dalam pembelajaran bahasa Indonesia bagi penutur asing (BIPA)”, namun dalam komik tersebut tidak terdapat kosakata yang pakem yang sesuai dengan PUEBI maupun tata bahasa Indonesia.

Dari beberapa penelitian, belum ada penelitian maupun pengembangan literasi berupa e-komik edu berupa tata bahasa Indonesia dengan tampilan dan bahasa yang mudah dipahami oleh pegiat literasi. Melihat peluang dan riwayat penelitian terdahulu yang telah dipaparkan di atas, maka sangat tepat jika bahan literasi tata bahasa Indonesia ini dikembangkan dengan tampilan yang lebih menarik, yakni dengan mengembangkan komik edukasi yang berkonten tata bahasa Indonesia. peneliti ingin mengembangkan “E-Komik Edu Sebagai Bahan Literasi Pembinaan Tata Bahasa Indonesian” Upaya peneliti dalam hal tersebut adalah

⁹ Ambarwati, A. (2016). Cerita Bergambar Untuk Anak Usia 0-3 Tahun Dalam Tinjauan Linguistik Fungsional Halliday. *Jurnal Keilmuan Bahasa, Sastra, Dan Pengajarannya*, 2(2), 126–135. <https://ejournal.umm.ac.id/index.php/kembara/article/view/3997/4359>

¹⁰ Momang, H. D. (2021). *Pengembangan model buku ajar digital keterampilan menyimak berdasarkan pendekatan autentik*. 7(1), 71–93.

¹¹ Ramliyana, R. (2016). Media Komik Sebagai Upaya Peningkatan Penguasaan Kosakata Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Bagi Penutur Asing (Bipa). *Riksa Bahasa*, 2(November), 207–218.

menyajikan literasi tata bahasa Indonesia yang lebih menarik dan efektif bagi para pegiat literasi pada tingkat satuan pendidikan. Pada gilirannya *output* produk penelitian ini dapat bermanfaat bagi para calon pendidik, peserta didik dan masyarakat.

METODE

Metode penelitian ini adalah *Research and Development*. Model pengembangan penelitian ini diadaptasi dari pengembangan model Dick dan Carey¹². Berdasarkan model pengembangan yang digunakan, tahapan penelitian dilakukan dengan 1) Tahap persiapan: Observasi, Analisis kebutuhan; 2) Tahap pengembangan: (1) Menentukan Bahan; (2) Mendesain cover dan layout pada tiap-tiap unsur-unsur bahasa (sub bahasan); (3) Menyiapkan Tampilan literasi digital; 3) Tahap Evaluasi dan Revisi: (1) Uji Ahli dan Uji coba pengguna “*E-Komik edu tata bahasa indonesia*”; 4) Tahap Disemimasi dan Publikasi. Subjek penelitian ini adalah 2 ahli, yakni: ahli konten tata bahasa Indoneisa; ahli media pembelajaran (tampilan), serta mahasiswa yang digunakan dalam pengembangan ini adalah Mahasiswa Fakultas Pedagogi dan Psikologi, Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, angkatan 2018 kelas A dan B di Universitas PGRI Wiranegara dan pegiat literasi pada satuan pendidikan.

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini melalui observasi, dokumentasi, dan penyebaran angket. Adapun instrumen penelitian, yakni lembar observasi, dokumentasi, dan lembar angket (google formulir). Teknik analisis data pada penelitian ini adalah teknik analisis data kualitatif. Dimana skor yang diperoleh dari penyebaran angket dijadikan sebagai ajuan untuk dilakukan analisis. Adapun tahap penelitian dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar I Adaptasi desain model pengembangan Dick dan Carey

¹² Setyosari, H. P. (2016). *Metode penelitian pendidikan & pengembangan*. Prenada Media.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dari pengembangan ini berupa prototipe literasi digital berupa komik elektronik atau yang sering dikenal dengan E-Komik yang berkonten tatabahasa Indonesia. Sesuai dengan model pengembangan Dick dan Carey¹³. Pengembangan ini dilakukan sesuai dengan tahapan pengembangan, yakni: 1) kebutuhan pegiat literasi: sebelum e-komik edu ini dikembangkan, terlebih dahulu peneliti melakukan tahapan persiapan berupa analisis kebutuhan pegiat literasi terhadap kebutuhan bahan literasi berupa tata bahasa Indonesia. Langkah yang dilakukan dalam pengambilan data kebutuhan pegiat literasi tata bahasa adalah: (1) melakukan observasi dalam hal menentukan subjek penelitian (pegiat literasi); (2) membuat daftar pertanyaan/ angket (Pada angket kebutuhan, tertera beberapa pertanyaan terkait kebutuhan literasi tata bahasa Indonesia. Seperti halnya ketertarikan mereka terhadap pemilihan bahan literasi; tampilan bahan literasi; tema literasi.); (3) merumuskan pertanyaan/ angket dalam bentuk google formulir; menyebar angket; 4) mengumpulkan data; merumuskan hasil angket; (5) menyiapkan tahapan penelitian berikutnya berupa pengembangan desain e-komik edu tata bahasa Indonesia.

Spesifikasi prototipe e-komik edu sebagai bahan literasi tata bahasa Indonesia dirancang memenuhi kebutuhan literasi tata bahasa yang dikemas lebih bersifat hiburan dan ringan bagi pegiat literasi sesuai dengan analisis kebutuhan. Pengembangan yang dilakukan dapat dilihat pada format produk, antara lain: 1) tema komik; 2) tampilan e-komik edu tata bahasa Indonesia. Tema yang dihasil sebanyak empat tema besar yang diperoleh dari hasil analisis kebutuhan. Adapun tema-tema tersebut kemudian dikembangkan dengan membuat draf pada berbentuk *storyboard* untuk mempermudah proses pengembangan.

Aplikasi yang dimanfaatkan dalam pengembangan produk e-komik edu ini yakni menggunakan aplikasi *canva* dan *flipbook maker*. Setelah proses pengembangan dilakukan tahap akhir pada pengembangan ini adalah proses editing. Tahapan berikutnya adalah menguji kelayakan dari prototype tersebut, kemudian mendesiminasikan prototype berupa e-komik edu tata bahasa Indonesia.

PEMBAHASAN

Proses pembuatan e-komik edu tata bahasa Indonesia dalam penelitian pengembangan ini di desain sesuai dengan kebutuhan pegiat literasi. Dimana, analisis kebutuhan itu dilakukan dengan membagi angket kebutuhan yang telah disebar melalui google formulir. Adapun subjek

¹³ Setyosari, H. P. (2016). *Metode penelitian pendidikan & pengembangan*. Prenada Media.

penelitian pada analisis kebutuhan yakni, mahasiswa Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Universitas PGRI Wiranegara pasuruan. Pada angket kebutuhan, tertera beberapa pertanyaan terkait kebutuhan literasi tata bahasa Indonesia. Seperti halnya ketertarikan mereka terhadap pemilihan bahan literasi; tampilan bahan literasi; tema literasi. Tahapan berikut, berlanjut pada tahapan pengembangan prototype berupa e-komik edu tata bahasa Indonesia, tahap tersebut dapat dilihat pada proses pengembangan e-komik edu sebagai berikut:

Desain E-Komik Edu sebagai Bahan Literasi Tata Bahasa Indonesia

Proses pembuatan e-komik edu tata bahasa Indonesia, pada pengembangan ini menggunakan/ memanfaatkan aplikasi canva. Proses tersebut diawali dari pembuatan draf (konten percakapan) yang dirancang pada *storyboard*¹⁴. Adapun desain produk/prototipe e-komik edu adalah sebagai berikut:

a. Menentukan tema komik

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan yang telah dilakukan pada tahapan persiapan penelitian pengembangan ini menghasilkan beberapa tema yang diusung dalam pengembangan prototype e-komik edu tata bahasa Indonesia. Tema tersebut antara lain adalah:

- 1) Ejaan;
- 2) Sinonim dan antonim;
- 3) Kalimat efektif;
- 4) Afiksasi.

b. Format E-Komik Edu Tata Bahasa Indonesia (*storyboard*)

Untuk menambah kesan menarik pegiat literasi dalam membaca e-komik edu tata bahasa Indonesia. Pengembangan ini juga memerhatikan aspek layout/tampilan dan format yang adakan disajikan pada e-komik edu tersebut.

Storyboard merupakan perorganisasian untuk menggambarkan kalimat sebagai alat dengan perencanaan berupa narasi dan virtual. Dengan adanya *storyboard* segaa perencanaan yang dibuat lebih terstruktur dan lebih jelas. Adapun format yang terdapat pada tampilan e-komik edu tersebut adalah:

¹⁴ Hart, J. (n.d.). *The Art of the Storyboard*.

Tabel I
Storyboard E-Komik Edu

| No. | Format | Keterangan |
|-----|--|---|
| 1. | Sampul |  |
| 2. | Materi/konten e-komik tata bahasa Indonesia. |  |

Tahapan selanjutnya pada pengembangan ini adalah mengubah komik tersebut menjadi literasi digital. Setelah melalui proses editing dan revisi hasil pengembangan prototipe e-komik edu tata bahasa Indonesia, yakni mengubah komik dengan memanfaatkan penggunaan aplikasi *flipbook maker*¹⁵. Aplikasi ini memudahkan dalam pengubahan komik tersebut menjadi e-komik. Langkah-langkah dalam proses e-komik edu melalui aplikasi flipbook maker, sebagai berikut: 1) masuk pada akun *flipbook maker*, drop file komik, menunggu proses pengunabahan komik menjadi e-komik dengan tampilan yang lebih menarik.

¹⁵ Divayana, D. G. H., Suyasa, P. W. A., Ariawan, I. P. W., Mahendra, I. W. E., & Sugiharni, G. A. D. (2019). The Design of Digital Book Content for Assessment and Evaluation Courses by Adopting Superitem Concept Based on Kvisoft Flipbook Maker in era of Industry 4.0. *Journal of Physics: Conference Series*, 1165(1), 0–6. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1165/1/012020>

Uji Kelayakan

Tahapan penting yang perlu dilakukan setelah proses pengembangan prototype e-komik edu tata bahasa Indonesia adalah melakukan uji ahli dan validasi.¹⁶ Untuk mengukur ketepatan dan kebermanfaat dari pengembangan produk, yaitu dengan melakukan uji kelayakan. Uji kelayakan dilakukan dengan uji ahli oleh dua orang pakar. Uji ahli tata bahasa Indonesia, untuk menguji kelayakan konten komik yang sesuai dengan kaidah tata bahasa Indonesia. Uji ini dilakukan untuk melihat beberapa kelayakan pada aspek struktur kalimat, kesesuaian konten dengan tata bahasa Indonesia, dan ilmu lingistik. Uji ahli yang kedua, yakni uji ahli media pembelajaran. Uji ini dilakukan untuk menilai kelayakan dari segi kualitas tampilan, kualitas ilustrasi, dan pengembangan program.

Tabel 2
Validasi Uji ahli

| No. | Aspek | Skor | Kategori |
|-----------|--|------|-------------|
| 1. | Uji konten (tata bahasa Indonesia) | | |
| | Penulisan judul pada media komik | 4 | Sangat baik |
| | Ukuran huruf pada teks komik | 3 | Baik |
| | Penggunaan kata pada dialog komik | 4 | Sangat baik |
| | Kemudahan memahami alur cerita melalui penggunaan bahasa | 3 | Baik |
| | Kemudahan memahami alur cerita melalui penggunaan bahasa | 4 | Sangat baik |
| | Total | 18 | |
| | rerata | 3,6 | Sangat baik |
| 2. | Uji Ahli Media Pembelajaran | | |
| | Tampilan Gambar (bentuk gambar, ukuran gambar, kesesuaian gambar dan tulisan, variasi gambar, dan komposisi warna) | 3 | Baik |
| | Media komik sebagai sumber belajar | 4 | Sangat baik |
| | Media pembelajaran komik mampu menarik minat baca | 4 | Sangat baik |

¹⁶ Ernawati, I. (2017). Uji Kelayakan Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Administrasi Server. *Elinvo (Electronics, Informatics, and Vocational Education)*, 2(2), 204–210. <https://doi.org/10.21831/elinvo.v2i2.17315>

| | | |
|--|------|-------------|
| Penyajian ilustrasi komik mengarah pada pemahaman konsep | 4 | Sangat baik |
| Total | 15 | |
| Rerata | 3,75 | Sangat baik |

Data di atas merupakan hasil dua uji ahli, yakni uji ahli konten tata bahasa Indonesia dan uji ahli media pembelajaran¹⁷. Skala likert digunakan dalam pengukuran angket penelitian atau pengembangan berupa survei.¹⁸

Penilaian dengan skala likert menggunakan instrument angka untuk menjawab respon dari setiap pertanyaan dan beberapa pilihan. Pilihan pada skala ini antara lain: tidak setuju, kurang setuju, setuju, dan sangat setuju.¹⁹ Pada pengembangan ini menggunakan skala likert 4. Hasil dari penilaian dua uji ahli menunjukkan bahwa pengembangan e-komik edukasi tata bahasa Indonesia sangat baik, meskipun terdapat beberapa aspek yang perlu direvisi dari beberapa catatan tim ahli. 74% tim ahli menilai berdasarkan aspek pada rubrik penilaian prototipe e-komik edu sangat baik. 26% tim ahli menilai berdasarkan aspek pada rubric penilaian prototipe e-komik edu baik. Dari pemaparan hasil uji ahli prototipe e-komik edu sangat layak untuk di desiminasikan sebagai bahan literasi tata bahasa Indonesia. Langkah berikutnya setelah melakukan uji ahli adalah melakukan uji coba prototipe e-komik edu tata bahasa Indonesia kepada para pegiat literasi, yakni mahasiswa Universitas PGRI Wiranegara dan beberapa pegiat literasi pada satuan pendidikan yang ada di Kota Pasuruan. Hasil dari penilaian uji coba produk dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 3
Uji Coba Pengguna

| No. | Aspek | Skor | Rerata | Kategori |
|-----|---|------|--------|-------------|
| 1. | Menurut Anda, apakah tampilan E-komik edu tata bahasa Indonesia menari? | 205 | 3.80 | Sangat baik |
| 2. | Apakah Anda mudah memahami konten pada E-komik edu tata bahasa Indonesia? | 210 | 3.89 | Sangat baik |

¹⁷ Dawes, J. (2008). Do data characteristics change according to the number of scale points used? An experiment using 5-point, 7-point and 10-point scales. *International Journal of Market Research*, 50(1), 61–77. <https://doi.org/10.1177/147078530805000106>

¹⁸ Ukkas, M. I. (2017). Implementasi skala likert pada metode perbandingan eksponensial untuk menentukan pilihan asuransi. *Seminar Nasional Sistem Informasi Indonesia, November*, 101.

¹⁹ Maryuliana, Subroto, I. M. I., & Haviana, S. F. C. (2016). Questionnaire Information System Measurement of the Need for Additional Learning Materials to Support Decision Making in High Schools Using a Likert Scale Skala. *Jurnal Transistor Elektro Dan Informatika (TRANSISTOR EI)*, 1(2), 1–12.

| | | | | |
|-----|---|------|------|-------------|
| 3. | Apakah setelah membaca E-komik edu tata bahasa Indonesia, Anda lebih mudah memahami dan belajar tata bahasa Indonesia? | 198 | 3.67 | Sangat baik |
| 4. | Apakah gambar dan percakapan yang ada di E-komik edu tata bahasa Indonesia membuat Anda semakin tertarik untuk membaca dan mempelajari tata bahasa Indonesia? | 180 | 3.33 | Baik |
| 5. | Apakah dengan adanya E-komik edu tata bahasa Indonesia, belajar tata bahasa lebih fleksibel? | 206 | 3.81 | Sangat baik |
| 6. | Apakah Anda membaca E-komik edu tata bahasa Indonesia melalui smartphone atau android? | 210 | 3.89 | Sangat baik |
| 7. | Menurut Anda, apakah tampilan E-komik edu tata bahasa Indonesia menari? | 205 | 3.80 | Sangat baik |
| 8. | Apakah Anda merekomendasikan E-komik edu tata bahasa Indonesia kepada teman anda? | 195 | 3.61 | Sangat baik |
| 9. | Apakah Anda mudah memahami konten pada E-komik edu tata bahasa Indonesia? | 198 | 3.67 | Sangat baik |
| 10. | Apakah setelah membaca E-komik edu tata bahasa Indonesia, Anda lebih mudah memahami dan belajar tata bahasa Indonesia? | 208 | 3.85 | Sangat baik |
| | Total | 2043 | 3,81 | Sangat baik |

Data hasil uji coba pengguna pengembangan e-komik edu tata bahasa Indonesia di atas, dapat dirumuskan bahwa prototipe tersebut layak untuk dijadikan sebagai bahan literasi digital tatabahasa Indonesia.

Angket tersebut terdistribusi kepada beberapa pengguna, yakni mahasiswa dan beberapa pegiat literasi dari setuan pendidikan di Kota Pasuruan. berdasarkan hasil angket secara acak, terdapat 54 responden menjawab pertanyaan sesuai rubric penilaian di atas, 95% responden merespon sangat baik terhadap pengembangan e-komik edu tata bahasa Indonesia. 5% responden merespon baik terhadap perkembangan e-komik edu tata bahasa Indonesia.

“Komik Strip sebagai Media Pendidikan Literasi Kesehatan dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia pada Masa Pandemi covid-19”²⁰ Hasil penelitian di atas merujuk pada media pendidikan literasi pada pendidikan bahasa Indonesia yang menitikberatkan pada penggunaan komik strip sebagai media pendidikan literasi kesehatan (konten), sedangkan dalam penelitian pengembangan ini menghasilkan Komik Edukasi Berupa Konten Tatabahasa Indonesia yang dikemas dalam bentuk digital. Hal tersebut belum nampak pada penelitian terdahulu yang telah dipaparkan pada latar belakang penelitian.

SIMPULAN

Pengembangan e-komik edu tata bahasa Indonesia merupakan pengembangan yang dilakukan berdasarkan analisis kebutuhan para pegiat literasi terutama mahasiswa sebagai akademisi. Pengembangan berupa e-komik edukasi merupakan jawaban dari tantangan zaman dimana para pegiat literasi tidak membutuhkan ruang dan waktu untuk dapat mengakses atau melakukan kegiatan literasi. Dengan adanya e-komik ini, pegiat literasi dapat melakukan kegiatan literasi dimana pun dan kapan pun mereka inginkan. Selain itu, dengan tampilan literasi tata bahasa Indonesia berupa komik, tentunya para pegiat literasi juga merasa nyaman dan mempunyai ketertarikan lebih pada bacaan berupa komik. Konten yang berisi tata bahasa Indonesia dikemas dengan bahasa yang lebih ringan dan tentunya dengan tampilan yang menarik pula.

Prototype e-komik edu telah memenuhi proses tahapan pengembangan yang diadaptasi dari Dick dan Carey. Dimana, hasil produk ini telah dilakukan standar kebutuhan dan uji kelayakan sebelum nanti bisa didesiminasikan dan dipublikasikan pada khalayak umum. Hasil dari pengembangan e-komik edu tata bahasa Indonesia tentunya dapat dimanfaatkan oleh pegiat literasi, terutama para pelajar. E-komik edu ini selain bisa menjadi bahan bacaan ringan, namun juga memiliki manfaat bagi sekolah dan pelajar di dalam pembelajaran tata bahasa Indonesia.

DAFTAR PUSTAKA

Ambarwati, A. (2016). Cerita Bergambar Untuk Anak Usia 0-3 Tahun Dalam Tinjauan Linguistik Fungsional Halliday. *Jurnal Keilmuan Bahasa, Sastra, Dan Pengajarannya*, 2(2), 126–135. <https://ejournal.umm.ac.id/index.php/kembara/article/view/3997/4359>

²⁰ Pramesti, U. D., Sunendar, D., & ... (2020). Komik Strip Sebagai Media Pendidikan Literasi Kesehatan Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Pada Masa Pandemi Covid-19. *Bahterasia: Jurnal Ilmiah ...*, 1(3), 45–54.

- Cerpen, T., Di, S., Jombang, M. A. N., Jayanti, R., & Rosita, Y. D. (2019). *PENGEMBANGAN KOMPETENSI KEBAHASAAN DALAM MENULIS*. 5(2), 245–253.
- Dawes, J. (2008). Do data characteristics change according to the number of scale points used? An experiment using 5-point, 7-point and 10-point scales. *International Journal of Market Research*, 50(1), 61–77. <https://doi.org/10.1177/147078530805000106>
- Divayana, D. G. H., Suyasa, P. W. A., Ariawan, I. P. W., Mahendra, I. W. E., & Sugiharni, G. A. D. (2019). The Design of Digital Book Content for Assessment and Evaluation Courses by Adopting Superitem Concept Based on Kvisoft Flipbook Maker in era of Industry 4.0. *Journal of Physics: Conference Series*, 1165(1), 0–6. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1165/1/012020>
- Ernawati, I. (2017). Uji Kelayakan Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Administrasi Server. *Elinvo (Electronics, Informatics, and Vocational Education)*, 2(2), 204–210. <https://doi.org/10.21831/elinvo.v2i2.17315>
- Hani'ah, M. (2018). *Panduan Terlengkap PUEBI (Pedoman Umum Ejaan Bahasa Indonesia)*.
- Hart, J. (n.d.). *The Art of the Storyboard*.
- Hürst, W., & Darzentas, D. (2012). HiStory - A hierarchical storyboard interface design for video browsing on mobile devices. *Proceedings of the 11th International Conference on Mobile and Ubiquitous Multimedia, MUM 2012*, 6–9. <https://doi.org/10.1145/2406367.2406389>
- Maryuliana, Subroto, I. M. I., & Haviana, S. F. C. (2016). Questionnaire Information System Measurement of the Need for Additional Learning Materials to Support Decision Making in High Schools Using a Likert Scale Skala. *Jurnal Transistor Elektro Dan Informatika (TRANSISTOR EI)*, 1(2), 1–12. <http://lppm-unissula.com/jurnal.unissula.ac.id/index.php/EI/article/download/829/680>
- McCloud, S. (2001). *Memahami Komik*.
- Momang, H. D. (2021). *Pengembangan model buku ajar digital keterampilan menyimak berdasarkan pendekatan autentik*. 7(1), 71–93.
- Nufus, H., Susilawati, S., & Linda, R. (2020). Implementation of E-Module Stoichiometry Based on Kvisoft Flipbook Maker for Increasing Understanding Study Learning Concepts of Class X Senior High School. *Journal of Educational Sciences*, 4(2), 261. <https://doi.org/10.31258/jes.4.2.p.261-272>
- Pramesti, U. D., Sunendar, D., & ... (2020). Komik Strip Sebagai Media Pendidikan Literasi Kesehatan Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Pada Masa Pandemi Covid-19. *Bahterasia: Jurnal Ilmiah ...*, 1(3), 45–54.

- <http://jurnal.umsu.ac.id/index.php/BAHTERASIA/article/view/5135>
- Rahmayantis, Marista Dwi & Lailiyah, N. (2020). Pengembangan materi bahan ajar menulis puisi dengan menggunakan teknik pemodelan di SMPN 1 Tulungagung. *Kembara*, 6(2), 243–254.
- Ramliyana, R. (2016). Media Komik Sebagai Upaya Peningkatan Penguasaan Kosakata Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Bagi Penutur Asing (Bipa). *Riksa Bahasa*, 2(November), 207–218.
- Riwanto, M. A., & Wulandari, M. P. (2018). Efektivitas Penggunaan Media Komik Digital (Cartoon Story Maker) dalam Pembelajaran Tema Selalu Berhemat Energi. *Pancar*, 2(1), 14–18. <https://ejournal.unugha.ac.id/index.php/pancar/article/viewFile/195/160>
- Sahidillah, M. W., Miftahurrisqi, P., Pendidikan, P., Indonesia, B., Universitas, P., & Maret, S. (2011). Whatsapp Sebagai Media Literasi Digital Mahasiswa. *Pendidikan Bahasa Indondesia P*, 52–57.
- Sari, I. F. R. (2018). Konsep Dasar Gerakan Literasi Sekolah Pada Permendikbud Nomor 23 Tahun 2015 Tentang Penumbuhan Budi Pekerti. *Al-Bidayah: Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, 10(1), 89–100. <https://doi.org/10.14421/al-bidayah.v10i1.131>
- Setyaningsih, R., Abdullah, A., Prihantoro, E., & Hustinawaty, H. (2019). Model Penguatan Literasi Digital Melalui Pemanfaatan E-Learning. *Jurnal ASPIKOM*, 3(6), 1200. <https://doi.org/10.24329/aspikom.v3i6.333>
- Setyosari, H. P. (2016). *Metode penelitian pendidikan & pengembangan*. Prenada Media.
- Ukkas, M. I. (2017). Implementasi skala likert pada metode perbandingan eksponensial untuk menentukan pilihan asuransi. *Seminar Nasional Sistem Informasi Indonesia, November*, 101. <http://is.its.ac.id/pubs/oajis/index.php/home/detail/1751/IMPLEMENTASI-SKALA-LIKERT-PADA-METODE-PERBANDINGAN-EKSPONENSIAL-UNTUK-MENENTUKAN-PILIHAN-ASURANSI>
- Wahyuning, D. A., Gipayana, M., & Djatmika, E. T. (2017). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Literasi Bercirikan Quantum Teaching Untuk Mengoptimalkan Pembelajaran Efektif Dan Produktif. *Jurnal Pendidikan*, 2. Nomer 5, 667–675.
- Wibowo, E., & Pratiwi, D. D. (2018). Pengembangan Bahan Ajar Menggunakan Aplikasi Kvisoft Flipbook Maker Materi Himpunan. *Desimal: Jurnal Matematika*, 1(2), 147. <https://doi.org/10.24042/djm.v1i2.2279>
- Winarsih, S., & Bawawa, M. (2019). Gerakan literasi di Sekolah Dasar. *Musamus Journal of Language and ...*, 2017, 810–817. <http://ejournal.unmus.ac.id/index.php/lite/article/view/2418>