

PENGEMBANGAN KOMIK DIGITAL BERBASIS CERITA RAKYAT SASAK DAN PENGARUH IMPLEMENTASINYA TERHADAP LITERASI MEMBACA DAN KARAKTER MANDIRI SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR

MOH. IRAWAN ZAIN

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan prototipe komik digital berbasis cerita rakyat Sasak dan pengaruh implementasinya terhadap literasi membaca dan karakter mandiri siswa kelas 4 sekolah dasar di Kota Mataram. Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan *research and development* (R&D), menggunakan pendekatan 4-D (*Define, Design, Develop, Dessiminate*) dari Thiagarajan. Jumlah sekolah yang dilibatkan dalam penelitian ini adalah 5 sekolah dasar yang berada di Kota Mataram. Subyek penelitian ini adalah 12 orang ahli untuk uji instrumen, 9 orang ahli untuk uji produk, 7 orang guru dan 150 orang siswa kelas IV sekolah dasar. Pengumpulan data dilakukan dengan melakukan studi pustaka, questionnaire, dan tes. Teknik analisis data dengan menentukan nilai CVR, menguji kemenarikan, uji efektivitas dengan uji statistik, dan uji hipotesis. Adapun hasil uji validitas produk oleh para ahli, semua pengujian menyatakan valid. Hasil uji produk pada aspek materi adalah 0,950 berkategori sangat tinggi (valid); aspek bahasa adalah 0,967 berkategori sangat tinggi (valid); dan aspek media adalah 0,893 berkategori sangat tinggi (valid). Kemudian hasil uji kemenarikan untuk guru pada kelompok kecil adalah 96,90 berkategori sangat baik, sedangkan kelompok besar adalah 94,75 berkategori sangat baik. Hasil uji kemenarikan untuk siswa pada kelompok kecil adalah 94,50 berkategori sangat baik, sedangkan untuk siswa pada kelompok besar adalah 87,71 berkategori baik. Selanjutnya hasil uji efektivitas, menunjukkan bahwa (1) hasil implementasi komik digital berbasis cerita rakyat Sasak efektif meningkatkan literasi membaca dengan nilai signifikansi sebesar $0,039 < 0,05$ dengan nilai ES sebesar 0,61 berkategori efektivitas cukup; (2) hasil implementasi komik digital berbasis cerita rakyat Sasak efektif meningkatkan karakter mandiri ($p < 0,05$) dengan nilai ES sebesar 0,75 berkategori efektivitas cukup; (3) (1) hasil implementasi komik digital berbasis cerita rakyat Sasak efektif meningkatkan literasi membaca dan karakter mandiri ($p < 0,05$) dengan nilai ES sebesar 0,54 berkategori efektivitas cukup. Berdasarkan hasil penelitian di atas maka ditemukan bahwa komik digital yang dilengkapi dengan ringkasan, sinopsis, dan kuis yang dipadukan dengan cerita rakyat Sasak efektif untuk meningkatkan literasi membaca dan karakter mandiri siswa kelas IV sekolah dasar di Kota Mataram.

Kata kunci: Komik Digital, Cerita Rakyat Sasak, Literasi Membaca, Karakter Mandiri.

**THE DEVELOPMENT OF SASAK COMMUNITY STORY BASED
DIGITAL COMICS AND THE INFLUENCE OF ITS IMPLEMENTATION
TO READING LITERATION AND SELF CHARACTER GRADE IV
STUDENTS OF ELEMENTARY SCHOOL**

MOH. IRAWAN ZAIN

ABSTRACT

This research aims to produce a digital comic prototype based on Sasak folklore and the influence of its implementation on the reading literacy and independent character of grade 4 elementary school students in Mataram. The type of this research is research and development (R&D), 4-D model by Thiagarajan (Define, Design, Develop, Disseminate). The research used 5 elementary schools in Mataram. The research subjects were 9 lecturers, 7 teachers, and 150 students in grade four of elementary school. Data collection was carried out by literature studies, questionnaires, and tests. The research result indicates that the product of digital comics is valid. All validators suggested they were valid, then included the attractiveness results in the small group, and large group teachers were in the outstanding category. As for the results of product validity tests by experts, all testers stated they were valid. The product test results on the material aspect were 0.950 in the very high category (valid); the language aspect is 0.967 in the very high category (valid); and the media aspect is 0.893 in the very high category (valid). Then the results of the attractiveness test for teachers in the small group were 96.90 in the very-good category, while for the large group, it was 94.75 in the very-good category. The attractiveness test results for students in the small group were 94.50 in the very-good category, while for students in the large group, it was 87.71 in the good category. Furthermore, the results of the effectiveness test show that (1) the results of implementing digital comics based on Sasak folklore are effective in increasing reading literacy with a significance value of $0.039 < 0.05$ with an ES value of 0.61 in the sufficient effectiveness category; (2) the results of implementing digital comics based on Sasak folklore are effective in increasing independent character ($p < 0.05$) with an ES value of 0.75 in the sufficient effectiveness category; (3) (1) The results of implementing digital comics based on Sasak folklore are effective in increasing reading literacy and independent character ($p < 0.05$) with an ES value of 0.54 in the sufficient effectiveness category. Based on the research results above, it was found that digital comics based on Sasak folklore are effective in improving reading literacy and independent character in fourth-grade elementary school students in Mataram City.

Keywords: Digital Comics, Sasak Folklor, Reading Literation, Self Karakter.