

## PENGEMBANGAN APLIKASI WEB KOMIK STRIP UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN SISWA TERHADAP TEKS ANEKDOT DENGAN MUATAN EKOKRITIK

Suci Septiani, Moh. Shofiuddin Shofi  
Universitas Peradaban

Surel: [suciseptiani009@gmail.com](mailto:suciseptiani009@gmail.com), [mohshofiuddin13@gmail.com](mailto:mohshofiuddin13@gmail.com)

### ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media aplikasi web komik strip yang dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap teks anekdot dengan muatan ekokritik. Pengembangan dilakukan menggunakan model 3D (*define, design, develop*) yang mencakup analisis kebutuhan, perancangan, dan pengembangan produk. Uji kelayakan melibatkan ahli media, bahasa, dan materi, sementara uji kepraktisan dilakukan oleh guru dan siswa. Hasil validasi menunjukkan bahwa media ini layak digunakan dengan persentase 82,5% dari ahli media, 93% dari ahli bahasa, dan 94% dari ahli materi. Uji praktisasi menghasilkan 98% dari guru dan 83% dari siswa, menandakan bahwa aplikasi ini praktis digunakan dalam pembelajaran. Dengan demikian, media komik strip ini tidak hanya mempermudah pemahaman siswa terhadap teks anekdot, tetapi juga menanamkan kesadaran lingkungan melalui muatan ekokritik yang disampaikan secara interaktif.

**Kata kunci:** aplikasi web, ekokritik, teks anekdot

### ABSTRACT

*This study aims to develop a comic strip web application media that can improve students' understanding of anecdotal text with ecocritical content. The development was conducted using the 3D model (Define, Design, Develop) which includes needs analysis, design, and product development. The feasibility test involved media, language, and material experts, while the practicality test was conducted by teachers and students. The validation results show that this media is feasible to use with a percentage of 82.5% from media experts, 93% from language experts, and 94% from material experts. The practicality test resulted in 98% from teachers and 83% from students, indicating that this application is practical to use in learning. As the results, this comic strip media not only facilitates students' understanding of anecdote texts, but also instills environmental awareness through ecocritical content delivered interactively.*

**Keywords:** web application, ecocriticism, anecdote text

### PENDAHULUAN

Media pembelajaran dapat meningkatkan pembelajaran dan mendukung pertumbuhan siswa dalam belajar selain memberikan klarifikasi materi. Hal ini sejalan dengan

temuan Nurfadhillah (2021: 8-9) yang menyatakan bahwa secara psikologi media pembelajaran sangat berperan dalam meningkatkan motivasi belajar siswa dan mendukung pertumbuhan psikologis siswa selama proses pembelajaran berlangsung, karena media pembelajaran memiliki kekuatan untuk mengkonkritkan (membuat nyata) konsep-konsep yang abstrak. Pemanfaatan media pembelajaran dalam dunia Pendidikan sangat penting untuk meningkatkan minat dan pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan.

Media pembelajaran yang interaktif, fleksibel, dan mudah diakses merupakan kebutuhan dalam era digital. Hendra, Afriyadi, Tanwir, Hayati, Supardi, Laila (2023:3) menyatakan bahwa materi pembelajaran dapat diakses kapan saja, dari lokasi mana saja, dengan menggunakan media pembelajaran berbasis digital seperti aplikasi berbasis web. Aplikasi berbasis web merupakan perangkat lunak yang dapat dijalankan menggunakan *web browser* atau pencarian web dengan menggunakan jaringan internet (Ovan & Saputra, 2020: 5).

Media komik merupakan jenis media yang mudah diakses, interaktif, dan fleksibel. Materi pembelajaran yang dikemas dalam bentuk komik, menurut Hasan dkk. (2021: 202), dapat dimanfaatkan sebagai bahan pembelajaran yang baru karena menyediakan gambar-gambar yang lugas, mudah dimengerti, dan berfungsi sebagai bahan pembelajaran dan instruksional. Meskipun media seperti video dan PowerPoint sering digunakan, terbatasnya ketersediaan proyektor dan persiapan materi seringkali menjadi kendala dalam proses pembelajaran.

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan aplikasi web komik strip yang dapat mengatasi kendala yang dialami guru dan siswa pada proses pembelajaran dengan menyisipkan nilai ekokritik di dalamnya. Endarswara (2016: 144) adalah teori yang memuat tentang manusia dan alam yang saling ketergantungan, dengan tujuan untuk menciptakan keharmonisan. Ekokritik menciptakan keharmonisan melalui pemeliharaan dan pelestarian alam, termasuk melibatkan refleksi kebudayaan suatu masyarakat dengan mengelola lingkungan hidup dengan tujuan menyelamatkan masa depan lingkungan hidup.

Anekdote adalah cerita singkat yang dimaksudkan untuk menyindir dan lucu, biasanya membahas masalah sosial, politik, lingkungan, dan layanan publik (Af'idah

& Asmarani, 2020: 24). Adapun menurut Sikumbang (2022: 9) Sebuah narasi singkat yang berkesan, menghibur, dan lucu disebut teks anekdot. Teks anekdot biasanya menggambarkan individu yang terkenal atau penting berdasarkan kejadian yang sebenarnya. Namun, teks anekdot tidak harus didasarkan pada kejadian nyata atau menampilkan tokoh-tokoh penting atau terkenal. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru Bahasa Indonesia di SMK Al Furqon Bantarkawung, ditemukan bahwa siswa lebih menyukai materi yang disajikan secara visual karena dapat meningkatkan minat belajar siswa. Seperti yang telah dikutip dari penelitian Muchson & Widartono (2023) dan Farahiba (2022) mengungkapkan bahwa media pembelajaran berbasis komik dapat meningkatkan minat dan pemahaman siswa terhadap materi. Hal ini memperkuat argument bahwa penggunaan komik strip dalam pembelajaran dapat memberikan dampak positif bagi proses belajar mengajar.

## **METODE**

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan 3D yang terdiri dari tiga tahap yaitu *define* (pendefinisian), *design* (perancangan) dan *develop* (pengembangan). Pada tahap *define*, peneliti melakukan analisis kebutuhan media pembelajaran melalui wawancara dengan guru dan siswa. Tahap *design*, melibatkan proses pembuatan *storyboard* untuk komik strip dan pengembangan aplikasi menggunakan *platform Glideapps*. Pada tahap *develop*, peneliti melakukan uji kelayakan oleh validator media, bahasa dan materi. Adapun uji kepraktisan oleh guru dan siswa. Data dikumpulkan melalui angket validasi dan wawancara serta observasi dalam proses pengembangan.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **A. Hasil**

Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan dengan menggunakan metode *Research and Development* (R&D) Thiagarajan. Metode *Research and Development* (R&D) Thiagarajan yang digunakan pada penelitian ini yaitu *define*, *design*, dan *develop*. Pada tahap *define*, mengumpulkan informasi tentang kebutuhan guru dan siswa dalam proses pembelajaran dengan wawancara dan

observasi di kelas. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru, sering menghadapi tantangan dalam menyediakan media pembelajaran yang sesuai dengan infrastruktur teknologi sekolah. Adapun sekolah memiliki keterbatasan fasilitas, seperti proyektor yang terbatas. Adapun media pembelajaran yang interaktif sangat penting untuk meningkatkan keterlibatan siswa, terutama di era digital ini. Guru merasa bahwa media yang hanya berupa teks atau pembelajaran satu arah kurang efektif dalam menarik perhatian siswa.

Berdasarkan hasil wawancara dengan siswa, penggunaan media visual sangat membantu siswa dalam memahami isi materi. Adapun minat siswa terhadap lingkungan muncul karena siswa dapat melihat dan memahami tantangan seperti pencemaran lingkungan, sampah, dan perubahan iklim. Keterlibatan dalam pembelajaran berbasis lingkungan membantu siswa menyadari dampak tindakan manusia terhadap alam.

Keterkaitan ATP dengan pengembangan media aplikasi web komik strip dalam penelitian ini terletak pada bagaimana alur tujuan pembelajaran dibentuk untuk memastikan bahwa setiap tahapan mengarah pada pemahaman dasar tentang teks anekdot membantu siswa memahami karakteristik teks anekdot (kritik sosial, humor, pesan tersembunyi), pengenalan dan analisis ekokritik melalui konten visual komik yang memudahkan siswa dalam mengidentifikasi isu lingkungan secara kritis, pengembangan keterampilan berpikir kritis dan kreatif dengan mendorong siswa untuk tidak hanya memahami teks, tetapi juga mengaitkan tema lingkungan dengan kehidupan nyata. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru, penggunaan media komik strip dalam pengajaran memiliki potensi besar untuk meningkatkan pemahaman siswa. Meskipun belum pernah diterapkan, guru menyadari bahwa visualisasi dan teks dalam komik strip dapat mempermudah siswa dalam memahami pesan, terutama pada materi teks anekdot yang mengandung kritik sosial atau isu lingkungan. Dengan cara yang menarik dan interaktif, media ini dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

Tahap kedua yaitu *design* (perancangan), pada tahap ini menentukan design yang akan digunakan pada pengembangan komik strip dengan merancang

*storyboard* untuk digunakan dalam pembuatan komik strip. Adapun rancangannya sebagai berikut.

### **Komik Strip 1: “Gagak yang Pintar”**

Komik yang berjudul “Gagak yang Pintar” ini diterapkan oleh karakter Pak Joko dan Pak Ritno. Komik ini bertema kesadaran lingkungan, khususnya kebersihan. Pada panel pertama, Pak Joko yang memakai sarung dan kopiah hitam melihat burung gagak membawa sampah ke halamannya. Di panel kedua, Pak Ritno, yang memakai kopiah putih, mendekati Pak Joko yang marah. Pak Joko mengeluhkan gagak yang membawa sampah ke halamannya di panel ketiga. Di panel keempat, Pak Ritno tersenyum dan bercanda bahwa halaman Pak Joko yang kotor membuat gagak mengira itu tempat sampah. Cerita ini menyoroti kurangnya kepedulian Pak Joko terhadap kebersihan lingkungan yang mempengaruhi sekitarnya.

### **Komik 2: “Tanah Mainan Pasir di Pantai”**

Komik yang berjudul “Tanah Mainan Pasir di Pantai” ini diterapkan oleh karakter Rino dan Bayu. Cerita komik ini bertema kesadaran lingkungan, membahas dampak negatif dari perilaku yang merusak tanah, seperti pertanian berlebihan yang bisa merusak lingkungan. Pada panel pertama, Rino (berambut keriting) dan Bayu (berambut lurus) sedang berbincang di luar kelas dengan latar belakang tanaman hijau. Di panel kedua, Bayu menunjukkan plastik sambil menjawab pertanyaan Rino. Rino mendengarkan dengan serius. Pada panel ketiga, Rino bingung dan menggaruk kepala, sementara Bayu tertawa mengejek. Di panel keempat, Rino tertawa mendengar pernyataan Bayu yang ditutup dengan pendapatnya.

### **Komik 3: “Kantong Terisi Penuh, Pengeluaran Abuh”**

Komik yang berjudul “Kantong Terisi Penuh, Pengeluaran Abuh” ini diterapkan oleh karakter seorang pria yang berkumis dan seorang pria berambut lurus. Cerita ini menyoroti kesadaran lingkungan tentang dampak negatif penebangan hutan liar yang juga mempengaruhi ekonomi mereka. Pada panel pertama, dua orang berbaju merah dan seorang pria berkumis berbaju kuning duduk di bawah pohon yang

ditebang. Pria berkumis tersenyum menunggu bosnya. Di panel kedua, pria berbaju merah tertawa puas, sementara pria berkumis bingung mendengar perkataannya. Panel ketiga menampilkan pria berkumis mengeluhkan pengeluarannya yang lebih besar dari pendapatannya kepada temannya, dan pria berbaju merah melirikinya. Pada panel keempat, pria berkumis menjelaskan masalah longsor akibat penebangan liar. Pria berbaju merah diam mendengarnya.

#### **Komik 4: “Rumah Rakit Solusi Banjir”**

Komik yang berjudul “Rumah Sakit Solusi Banjir” ini diterapkan oleh karakter dua siswi berjilbab, yaitu Caca dan Yaya. Cerita ini mengangkat tema kesadaran lingkungan, menyoroti perilaku membuang sampah ke sungai yang menyebabkan banjir. Pada panel pertama, dua siswi berjilbab sedang duduk. Caca, siswi tanpa kacamata, membuka pembicaraan tentang banjir kemarin. Yaya, siswi berkacamata, merespons dengan ekspresi prihatin. Di panel kedua, Caca mengomentari banyaknya orang yang masih membuang sampah ke sungai. Pada panel ketiga, Yaya menambahkan bahwa orang mungkin menganggap sungai sebagai tempat sampah. Panel keempat, Caca bercanda bahwa orang akan membuat rumah rakit untuk menghadapi banjir berikutnya.

#### **Komik 5: “Tabungan Sampah”**

Komik yang berjudul “Tabungan Sampah” ini diterapkan oleh karakter Parhan dan teman sebangkunya, siswi yang berjilbab. Cerita ini mengangkat tema kebersihan dan pentingnya menjaga lingkungan dengan humor. Pada panel pertama, gambar Parhan, seorang siswa, memegang tumpukan sampah di atas meja, dilihat oleh teman sebangkunya, seorang siswi berkerudung yang marah. Di panel kedua, gambar Parhan menjelaskan santai bahwa sampah itu akan dibuang, sambil mengatakan bahwa dia sedang "melatih diri menabung", membuat siswi hanya bereaksi datar. Di panel ketiga, gambar siswi berkerudung memperingatkan bahwa sampah bisa menjadi sarang nyamuk, lalu bertanya mengapa harus sampah yang ditabung. Pada panel keempat, gambar Parhan menjawab bahwa dia tidak bisa menabung uang karena tidak punya, dengan ekspresi santai, sementara siswi tampak canggung.

### **Komik 6: “Sayangi Keluarga”**

Komik yang berjudul “Sayangi Keluarga” ini diterapkan oleh karakter Sari dan Rini. Komik yang berjudul “Sayangi Keluarga” ini diterapkan oleh karakter Sari dan Rini. Cerita komik ini menekankan pentingnya merawat alam seperti keluarga. Sari mengajarkan untuk melindungi dan merawat tanaman sebagai bagian dari menjaga kelestarian bumi. Pada panel pertama, Sari berjalan melewati tanaman di depan sekolah dengan papan bertuliskan "Sayangi aku seperti keluargamu". Di panel kedua, Sari memegang payung kuning, memayungi tanaman sambil merenung. Di panel ketiga, Sari bertanya kepada Rini apakah ia membawa payung, meski Sari sudah memegang payung. Rini terlihat canggung. Di panel keempat, Sari tersenyum, sementara Rini tetap canggung.

### **Komik 7: “Taman Sampah”**

Komik yang berjudul “Taman Sampah” ini diterapkan oleh karakter Nika dan Agna. Cerita ini menyoroti kepedulian lingkungan, bahwa sampah sembarangan merusak, bukan menumbuhkan tanaman, dan bisa mencemari tanah, air, serta udara. Pada panel pertama, Nika dan Agna, dua siswi SMA, melihat orang membuang sampah sembarangan. Nika menunjuk ke arah orang tersebut, dan Agna mengikuti. Panel kedua menunjukkan Agna berpendapat bahwa orang itu mungkin mengira taman adalah tempat sampah terbuka. Di panel ketiga, Nika dan Agna bercanda bahwa sampah itu bisa tumbuh menjadi pohon, dan Agna menambahkan candaan tentang program "tanam sampah, panen pohon." Pada panel keempat, Nika setuju dan bercanda tentang mengajukan program "Kreatif Menciptakan Taman Sampah" ke pemerintah.

### **Komik 8: “Restorasi Rambut untuk Hutan”**

Komik yang berjudul “Restorasi Rambut untuk Hutan” ini diterapkan oleh karakter Mamat dan Bambang. Cerita ini menekankan pentingnya menjaga hutan sebagai paru-paru bumi yang menyediakan udara segar. Jika hutan terus ditebangi, polusi akan meningkat, dan perubahan iklim akan memburuk. Pada panel pertama, Mamat, siswa berambut cepak, tampak sedih sambil memegang buku, sementara Bambang, siswa berambut mangkuk, berjalan mendekatinya. Panel kedua

memperlihatkan Mamat yang makin sedih karena rambutnya rontok, sementara Bambang duduk di sampingnya, melirik ke kanan dengan tangan di bangku. Di panel ketiga, Mamat menjelaskan pentingnya melindungi hutan, dan Bambang setuju sambil tertawa. Pada panel keempat, Mamat terlihat kesal, dan Bambang bercanda bahwa mereka perlu produk perawatan rambut untuk hutan yang menipis, sambil menunjukkan ekspresi kesal juga.

#### **Komik 9: “Lempeng Tektonik Papan Monopoli”**

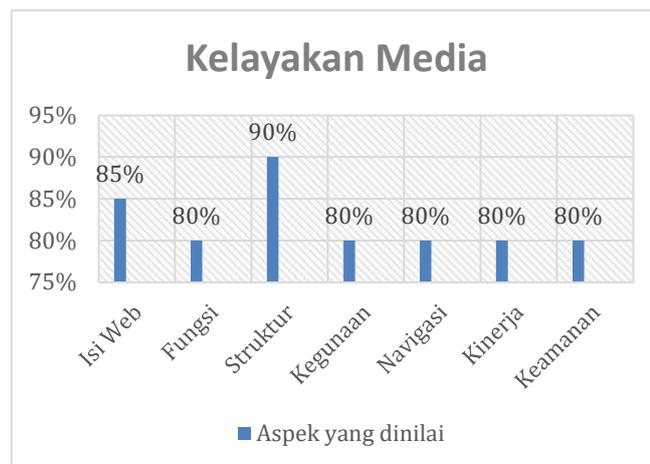
Komik yang berjudul “Lempeng Tektonik Papan Monopoli” ini diterapkan oleh karakter Hani dan Rindi. Cerita komik ini mengangkat tema kepedulian terhadap alam, menunjukkan perilaku manusia yang meremehkan dampak eksploitasi alam, seperti penggalian dan pengeboran tanpa mempertimbangkan konsekuensi. Sama seperti dalam permainan monopoli, orang berperilaku seolah-olah dapat mengubah bumi tanpa risiko nyata, padahal tindakan tersebut merusak ekosistem dan menyebabkan kehancuran yang signifikan. Pada panel pertama, dua siswi, Hani dan Rindi, sedang berbincang; Hani memegang roti sementara Rindi menceritakan tentang gempa bumi yang merusak bangunan. Di panel kedua, Rindi terlihat kesal, sedangkan Hani menikmati roti. Panel ketiga menunjukkan Hani tertawa, sementara Rindi menyimak penjelasannya. Panel keempat menampilkan Rindi bercanda bahwa orang-orang yang merusak lempengan bumi mengira itu seperti permainan monopoli, dan Hani tertawa canggung.

#### **Komik 10: “Kita Terlalu Jenius”**

Komik yang berjudul “Kita Terlalu Jenius” ini diterapkan oleh karakter Arga dan Ridho. Cerita komik ini mengangkat tema daur ulang plastik, menekankan pentingnya pengolahan kembali plastik untuk mengurangi limbah dan menciptakan peluang bisnis yang berkelanjutan dan inovatif. Panel pertama menunjukkan Arga, seorang anak laki-laki berambut runcing, yang menunjuk plastik berisi ikan yang dipegang oleh penjual. Di panel kedua, Arga dan Ridho, temannya yang berkacamata, berdiskusi tentang penggunaan plastik saat ini. Panel ketiga menggambarkan Arga yang menjelaskan kepada Ridho bahwa plastik yang tidak digunakan akan terbuang, dan Ridho menambahkan bahwa plastik dapat didaur ulang menjadi peluang usaha. Pada panel keempat, Arga bercanda tentang

kurangnya perhatian orang terhadap peluang tersebut, sementara Ridho menanggapi dengan ekspresi datar.

Tahap ketiga yaitu *develop* (pengembangan), pada tahap ini diuji cobakan kelayakannya oleh tiga validator, yaitu validator ahli media, validator ahli bahasa dan validator ahli materi. Hasil dari validasi ahli media mendapatkan total keseluruhan dengan persentase 82,5% kategori sangat valid. Adapun grafik hasil kelayakan media sebagai berikut:



Gambar 1 Grafik Hasil Kelayakan Media

Terdapat tabel hasil kelayakan media oleh ahli media yang telah diolah sebagai berikut:

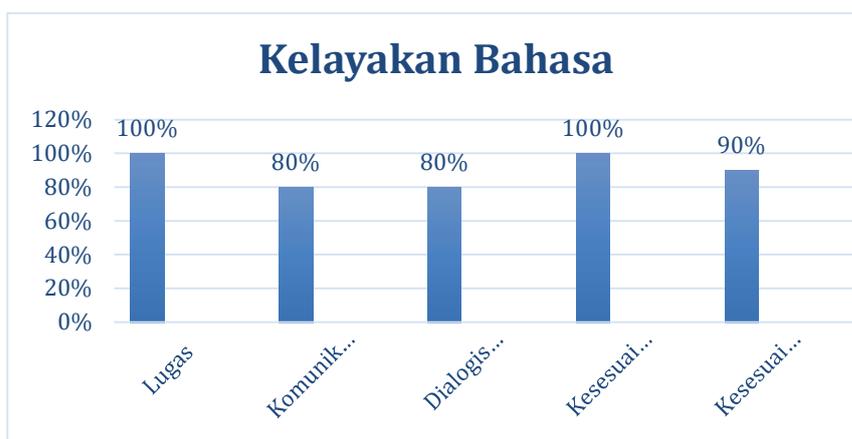
Skor	Rata-Rata Keseluruhan	Persentase	Kriteria
66/70	4,2	82,5%	Sangat Praktis

Hasil validasi tersebut dihitung menggunakan rumus sebagai berikut.

$$P = \frac{\sum x}{\sum x^i} \times 100\%$$

$$P = \frac{67}{80} \times 100\% = 82,5\%$$

Berdasarkan hasil perhitungan telah dilakukan, hasil penilaian dari ahli bahasa keseluruhan mencapai 82,5%. Maka, data yang diperoleh diketahui bahwa hasil validasi ahli media terhadap aplikasi web komik strip memperoleh 82,5% dalam skala kevalidan menginterpretasikan bahwa media termasuk dalam kategori sangat valid. Selanjutnya, hasil validasi bahasa mendapat total keseluruhan dengan persentase 93% kategori sangat valid. Adapun grafik hasil kelayakan bahasa sebagai berikut:



Gambar 2 Grafik Hasil Kelayakan Bahasa

Terdapat tabel hasil kelayakan media oleh ahli bahasa yang telah diolah sebagai berikut:

Tabel 2 Hasil Kelayakan Bahasa

Skor	Rata-Rata Keseluruhan	Persentase	Kriteria
42/45	4,7	93%	Sangat Praktis

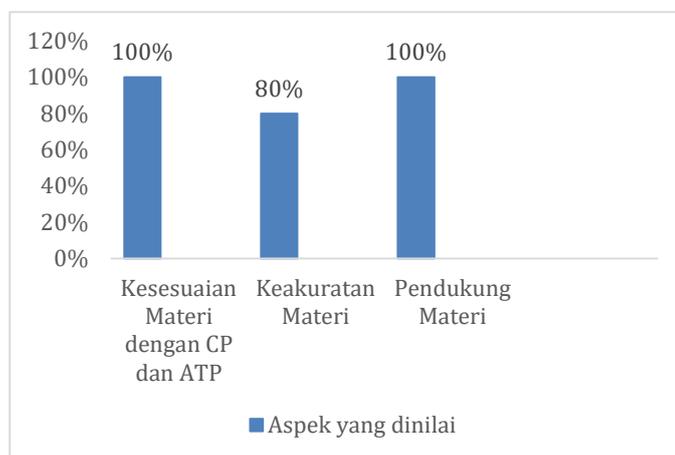
Hasil validasi tersebut dihitung menggunakan rumus sebagai berikut.

$$P = \frac{\sum x}{\sum x^i} \times 100\%$$

$$P = \frac{42}{45} \times 100\% = 93\%$$

Berdasarkan hasil perhitungan telah dilakukan, hasil penilaian dari ahli bahasa keseluruhan mencapai 93%. Maka, hasil validasi ahli bahasa terhadap aplikasi web komik strip memperoleh 93% dalam skala kevalidan

menginterpretasikan bahwa bahasa pada media aplikasi web komik strip bermuatan ekokritik termasuk dalam kategori sangat valid. Adapun hasil validasi dari ahli materi mendapat total keseluruhan dengan persentase 94% kategori sangat valid. Adapun grafik hasil kelayakan materi sebagai berikut:



Gambar 3 Grafik Hasil Kelayakan Materi

Terdapat tabel hasil kelayakan media oleh ahli materi yang telah diolah sebagai berikut:

Tabel 3 Hasil Kelayakan Materi

Skor	Rata-Rata Keseluruhan	Persentase	Kriteria
66/70	4,7	94%	Sangat Praktis

Hasil validasi tersebut dihitung menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum x}{\sum x^i} \times 100\%$$
$$P = \frac{66}{70} \times 100\% = 94\%$$

Berdasarkan hasil perhitungan telah dilakukan, hasil penilaian dari ahli materi keseluruhan mencapai 94%. Maka, data hasil validasi ahli materi terhadap aplikasi web komik strip memperoleh 94% dalam skala kevalidan menginterpretasikan bahwa materi dalam media aplikasi web komik strip bermuatan ekokritik termasuk dalam kategori sangat valid.

Uji kepraktisan dilakukan oleh guru Bahasa Indonesia dan siswa. pada penelitian ini, dilakukan sebanyak 34 siswa. Adapun hasil kepraktisan guru yang diperoleh sebagai berikut:

Tabel 4 Hasil Kepraktisan Produk Oleh Guru

Pengguna	Skor	Rata-Rata Keseluruhan	Persentase	Kriteria
1 Guru	64/65	4,9	98%	Sangat Praktis

Hasil validasi tersebut dihitung menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{T}{T h} \times 100\%$$
$$P = \frac{64}{65} \times 100\% = 98\%$$

Berdasarkan hasil perhitungan telah dilakukan, hasil penilaian dari guru mencapai 98% dengan rata-rata keseluruhan yaitu 4,9. Maka, diketahui bahwa hasil uji coba kepraktisan terhadap aplikasi web komik strip memperoleh 98% dalam skala kevalidan menginterpretasikan bahwa media termasuk dalam kategori praktis. Adapun tabel hasil kepraktisan produk oleh siswa yang telah diolah sebagai berikut:

Tabel 5 Hasil Kepraktisan Produk Oleh Siswa

Pengguna	Skor	Rata-Rata Keseluruhan	Persentase	Kriteria
34 Siswa	2.128/2.550	4,2	83%	Sangat Praktis

Hasil validasi tersebut dihitung menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{T}{T h} \times 100\%$$
$$P = \frac{2.128}{2.550} \times 100\% = 83\%$$

Berdasarkan hasil perhitungan telah dilakukan, hasil penilaian dari siswa keseluruhan mencapai 83% dengan rata-rata keseluruhan yaitu 4,2. Maka, diketahui bahwa hasil uji coba kepraktisan terhadap aplikasi web komik strip memperoleh 83% dalam skala kevalidan menginterpretasikan bahwa media termasuk dalam kategori praktis.

## **B. PEMBAHASAN**

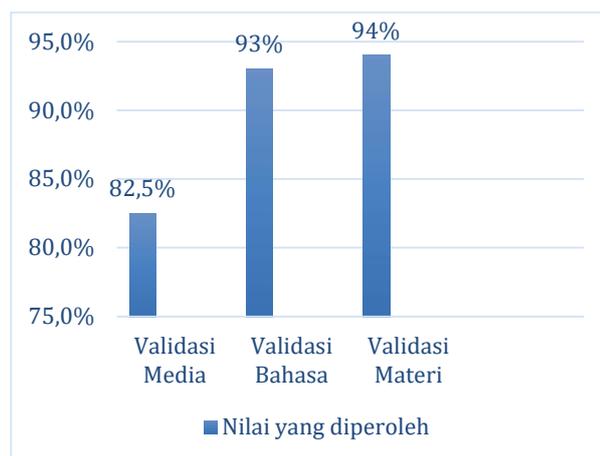
Penelitian dan pengembangan diawali dengan melakukan analisis awal, analisis karakteristik siswa, analisis materi dan perumusan tujuan pembelajaran. Pada tahap analisis awal mendapatkan data dengan cara observasi dan wawancara dengan guru. Adapun data yang ditemukan yaitu media yang digunakan guru kurang praktis, sering kali memakan waktu pada saat proses pembuatannya, bahkan pada saat pengaplikasian media dalam pembelajaran.

Komik strip bermuatan ekokritik terdapat indikator dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa dan kesadaran lingkungan. Komik strip, sebagai media visual dan naratif, memungkinkan penyampaian pesan ekokritik secara efektif melalui elemen humor, ilustrasi, dan cerita singkat. Pembelajaran dapat difokuskan pada tahapan berpikir kritis mulai dari memahami, menganalisis, mengevaluasi, hingga mengkreasi. Bagian indikator pengembangan pembelajaran dalam proses belajar menggunakan komik strip bermuatan ekokritik yaitu memahami, menganalisis, mengevaluasi, dan mengkreasi.

Tahapan-tahapan yang digunakan dalam penelitian ini yaitu 1) tahap analisis, siswa diharapkan untuk menguraikan dan memecah elemen-elemen komik strip seperti alur cerita, karakter, dan simbol yang menyampaikan pesan terkait isu lingkungan. Siswa dapat melihat bagaimana gambar dan teks berinteraksi dalam menyampaikan makna ekokritik; 2) tahap memahami mengharuskan siswa menangkap pesan utama dan makna yang disampaikan oleh komik strip, baik dari segi teks maupun visual. Pada level ini, siswa harus mampu menghubungkan konten komik dengan konteks nyata, seperti perubahan iklim atau kerusakan lingkungan dan menyimpulkan pesan moral yang terkandung dalam cerita anekdot di komik strip;

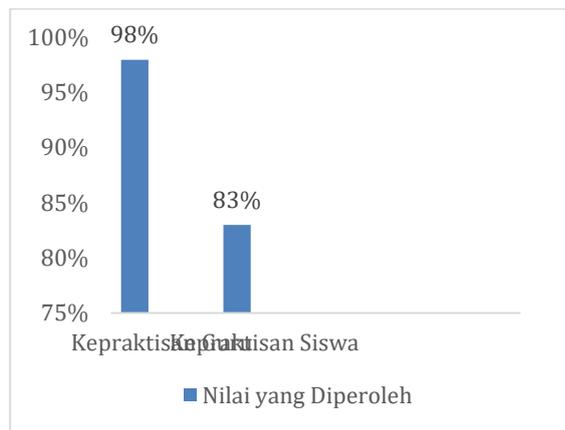
Tahap selanjutnya yaitu 3) tahap evaluasi mendorong siswa untuk memberikan penilaian kritis terhadap komik strip dan pesan ekokritik di dalamnya. Siswa diharapkan bisa menilai efektivitas komik dalam menyampaikan pesan lingkungan, membandingkan komik dengan karya lain yang memiliki pesan serupa, untuk melihat sudut pandang berbeda tentang isu lingkungan, dan memberikan opini; 4) Tahap terakhir dalam pembelajaran adalah siswa menciptakan komik strip anekdot siswa dengan muatan ekokritik. Proses ini membutuhkan kreativitas sekaligus penerapan pemahaman dan analisis yang telah mereka pelajari sebelumnya.

Uji kelayakan dilakukan dengan tiga validasi yaitu validasi media, validasi bahasa, dan validasi materi. Berikut hasil validasi media aplikasi web komik strip dari validator media, validator bahasa dan validator materi.



Gambar 4 Grafik Hasil Uji Validasi

Berdasarkan grafik di atas, memperoleh hasil validasi media sebesar 82,5%, hasil validasi bahasa sebesar 93%, dan hasil validasi materi sebesar 94%. Kemudian, hasil kepraktisan media aplikasi web dilakukan oleh siswa kelas X TKJ 1 SMK Al Furqon Bantarkawung. Berikut diagram hasil uji kepraktisan.



Gambar 5 Grafik Hasil Uji Coba Kepraktisan

Berdasarkan grafik di atas, memperoleh hasil persentase 98% kepraktisan guru dan hasil persentase 83% kepraktisan siswa. Sehingga berdasarkan perolehan tersebut, maka media aplikasi web komik strip bermuatan ekokritik dalam pembelajaran teks anekdot praktis dengan uji coba oleh guru Bahasa Indonesia dan siswa dan dapat digunakan dalam pembelajaran.

Seperti yang dijelaskan oleh Muchson & Widyartono (2023) bahwa mengembangkan media komik dapat membantu siswa meningkatkan keterampilan menulis teks anekdot. Aplikasi dinyatakan layak dengan hasil validasi dari ahli media (74,4%), ahli materi (81%), serta tanggapan positif dari siswa (81,43%) dan guru (77,3%). Adapun menurut penelitian Farahiba (2022) komik dapat meningkatkan literasi dan karakter siswa dalam mempelajari teks anekdot. Uji coba ahli menunjukkan komik ini sangat layak dengan validasi ahli materi (96%), ahli media (91%), dan tanggapan siswa (84%). Penelitian serupa juga dilakukan oleh Arifah, Apriani, & Pamuji (2021) komik dapat meningkatkan minat dan pemahaman siswa terhadap teks anekdot. Validasi menunjukkan media ini layak digunakan dengan hasil dari ahli materi (82%), ahli media (95%), dan ahli bahasa (85%).

## SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, disimpulkan bahwa media aplikasi web komik strip bermuatan ekokritik dalam pembelajaran teks anekdot telah melewati 3 tahap, yaitu pendefinisian (*Define*), perancangan (*Design*), dan pengembangan (*Develop*). Pada kelayakan Media dalam media aplikasi web komik strip mendapatkan 82,5%. Berdasarkan kriteria skala likert, media aplikasi web komik strip dalam kriteria “sangat layak” digunakan dalam pembelajaran. Pada kelayakan bahasa dalam media aplikasi web komik strip mendapatkan 93% persentase kelayakan. Berdasarkan kriteria skala likert, media aplikasi web komik strip dalam kriteria “sangat layak” digunakan dalam pembelajaran.

Pada kelayakan materi dalam media aplikasi web komik strip mendapatkan 94% persentase kelayakan. Berdasarkan kriteria skala likert, media aplikasi web komik strip dalam kriteria “sangat layak” digunakan dalam pembelajaran. Adapun kepraktisan yang dilakukan guru mendapatkan 98% persentase kepraktisan dan yang dilakukan siswa mendapatkan 83% persentase kepraktisan. Berdasarkan kriteria skala likert kepraktisan, media aplikasi web komik strip dalam kriteria “sangat praktis” untuk digunakan dalam pembelajaran.

## DAFTAR PUSTAKA

- Af'idah, M. & smarani, S. S. (2020). *Teks Anekdote*. Guepedia.
- Arifah, Y. G., Apriani, E., & Pamuji, S. S. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik Digital pada Materi Teks Anekdote di Kelas X SMKN 1 Tarakan. *IMBAYA: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra*, 3 (2), 1—5.
- Farahibah, A. S. (2022). Pengembangan Komik Interaktif Pahlawan Madura untuk Meningkatkan Keterampilan Literasi pada Pembelajaran Teks Anekdote. *Metalingua: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 7 (1), 13—24.
- Hasan, M., dkk. (2021). *Media Pembelajaran*. Klaten: Tahta Media Group.
- Hendra, Afriyadi, H., Tanwin, Hayati. N., Supardi, Laila., dkk. (2023). *Media Pembelajaran Berbasis Digital (Teori dan Praktik)*. Jambi: Sonpedia Publishing Indonesia.

- Khafida, W., Suhartawan, B., Daawia, Arianto, T., Marlina, L., Bachtiar, E., dkk. (2024). *Ekologi dan Lingkungan*. Padang: CV. Gita Lentera.
- Kustandi, C., & Darmawan, D. (2024). *Pengembangan Media Pembelajaran: Konsep & Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran Bagi Pendidik di Sekolah dan Masyarakat*. Jakarta: Kencana.
- Muchson, A., & Widyartono, D. (2023). Janaka: Aplikasi Pembelajaran Menulis Teks Anekdote Kurikulum SMK Pusat Keunggulan. *Diglosia*, 6 (1), 165—178.
- Mujiningsih, E. N., Purwaningsih, & Mi'jizah. (2023). *Sastra dan Ekologi*. Jakarta Pusat: BRIN.
- Nurfadillah, S., & 4A Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muhammadiyah Tangerang Tahun 2021. (2021). *Media Pembelajaran: Pengertian Media Pembelajaran, Landasan, Fungsi, Manfaat, Jenis-Jenis Media Pembelajaran, dan Cara Penggunaan Kedudukan Media Pembelajaran*. Sukabumi: CV.
- Pasaribu, O. L. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Indonesia*. Medan: Umsu Press.
- Risal, Z., Hakim, R., & Abdullah, A. R. (2022). *Metode Penelitian dan Pengembangan Research and Development (R&D)*. Malang: CV. Literasi Nussantara Abadi.
- Saputra, M. R. A. (2021). *Pengembangan Bahan Ajar Sejarah Berbasis Web*. Karanganyar: Yayasan Lembaga Gumun Indonesia.
- Qur'ani, B., Ninik, R. A., Elfira, M., Hilda, A., Jumadin., SyArifah, Apriani, & Pamuji., S., dkk. (2023). *Media Pembelajaran Keguruan*. Makassar: Rizmedia.
- Wibowo, F. (2022). *Ringkasan Teori-Teori Dasar Pembelajaran*. Bandung: Guepedia.