



Pengembangan Media Komik Digital Webtoon Cerita Wayang Ramayana Kidang Kencana untuk Siswa SMP

Intan Galuh Perwitaningrum

¹Pendidikan Bahasa dan Sastra Jawa, Universitas Negeri Semarang, Jawa Tengah

Correspondence: perwitaningrum99@gmail.com

Article Info	ABSTRAK
Article History: Received Jan 26th, 2026 Revised May 10th, 2026 Accepted Jun 12th, 2026 Keyword: komik digital, webtoon, cerita wayang, ramayana	Siswa kelas VII dan guru SMPN 2 Bawen mengalami kendala dalam pembelajaran menelaah nilai yang terkandung dalam cerita wayang Ramayana Kidang Kencana. Hal tersebut berdampak pada tujuan pembelajaran yang belum tercapai. Solusi permasalahan tersebut adalah mengembangkan media pembelajaran komik digital webtoon cerita wayang Ramayana Kidang Kencana. Metode yang digunakan dalam penelitian ini, adalah <i>Research and Development (R&D)</i> melalui tahapan pengumpulan data, desain produk, validasi desain, dan perbaikan produk. Sumber data penelitian ini adalah siswa kelas VII dan guru Bahasa Jawa SMPN 2 Bawen. Instrumen pengumpulan data menggunakan teknik observasi, wawancara, dan angket. Data yang diperoleh kemudian dianalisis menggunakan teknik deskriptif kualitatif. Hasil dari penelitian ini, yaitu: (1) siswa dan guru membutuhkan media pembelajaran yang menarik agar antusiasme belajar tinggi; (2) prototipe media komik digital webtoon dikembangkan menjadi menjadi empat komponen yaitu cover, prolog, isi, dan epilog. Keempat komponen itu mempunyai fungsi sendiri dan saling terkait: (3) hasil uji validasi oleh ahli materi dan media menyatakan bahwa komik digital webtoon Ramayana Kidang Kencana dinyatakan layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran.
Article Info	ABSTRACT
Article history: Received Jan 26th, 2026 Revised May 10th, 2026 Accepted Jun 12th, 2026 Keyword: digital comic, webtoon, shadow puppet story, ramayana	<i>The teacher and 7th grade students of SMP 2 Bawen face challenges in investigating values within Ramayana Kidang Kencana wayang story. It affects the learning objective which has not achieved completely. The proposed solution for the problem is developing a learning media in a form of digital webtoon comic book about Ramayana Kidang Kencana story. The method employed in the study is Research and Development (R&D). Source of the data for this research are the 7th grade students and the teacher. Observation, interview, and teacher and students' needs questionnaire were used as the research instruments. The collected data were then analysed using descriptive-qualitative technique. The results of this study are including 1). Students and teachers need an interesting learning media to improve learning motivation, 2). The digital webtoon comic media prototype were developed into four main components including the cover, the prologue, the main content, and the epilogue. The four components, each has its own function but still interrelated: 3). The validity test by experts of content and media states that the digital webtoon comic Ramayana Kidang Kencana is feasible to be used as a learning media.</i>

PENDAHULUAN

Wayang merupakan kebudayaan yang populer dikalangan masyarakat Jawa. Banyak orang mengatakan wayang adalah kebudayaan asli orang Jawa. Wayang sendiri memiliki beragam jenis yaitu wayang beber, purwa, modern sampai topeng. Wayang adalah boneka tiruan manusia yang terbuat dari ukiran kulit maupun kayu yang digunakan untuk memerankan tokoh dalam pertunjukan wayang (drama tradisional) yang diiringi gamelan, khususnya Jawa.

Bukan sekedar budaya saja, wayang juga memiliki fungsi dalam kehidupan manusia. Sutardjo (dalam Sulaksono, 2013) menyatakan pencermatan dalam pertunjukan wayang penuh akan *tontonan* 'hiburan', *tuntunan* 'ajaran', dan *tatananing urip* 'berisi aturan hidup manusia'.

Wayang sebagai *tontonan* artinya sarana hiburan masyarakat dengan menampilkan cerita-cerita dari epos besar, contohnya Ramayana dan Mahabharata. Hiburan dapat berupa menikmati jalan cerita dan tertawa karena lelucon yang ditampilkan oleh dalang. *Tuntunan* artinya memberi petunjuk berperilaku manusia untuk menghadapi kehidupan sekarang dan kehidupan yang akan datang. Sutana dan Palguna (2020) menyatakan *tuntunan* merujuk pada mendidik dan agama. Mendidik mengarahkan pada pendidikan etika dan moral melalui tokoh-tokoh yang terdapat dalam cerita wayang. Tokoh-tokoh inilah yang dijadikan refleksi untuk diambil nilai-nilainya. Mengetahui mana yang baik dan tidak bagi kehidupan manusia, sedangkan *tatananing urip* maksudnya aturan kehidupan manusia, aturan tersebut diambil dengan mencermati cerita wayang yang ditampilkan.

Tontonan, *tuntunan*, dan *tatanan* dalam wayang berisi nilai-nilai penting dalam kehidupan manusia. Nilai yang dimaksud dapat diambil dengan memahami tokoh-tokoh dalam cerita pewayangan. Nilai-nilai ini perlu diajarkan disekolah karena memiliki nilai etika dan moral yang baik. Hal ini termuat dalam tujuan pembelajaran (TP) kurikulum merdeka SMPN 2 Bawen pada materi cerita wayang epos Ramayana Kidang Kencana. Pembelajaran pada materi cerita wayang Ramayana Kidang Kencana tersebut belum maksimal.

Hal ini, terbukti dengan respon siswa yang masih satu arah (belum terjadi interaksi dalam pembelajaran). Berdasarkan wawancara dengan guru bahasa Jawa, disimpulkan terdapat kendala dalam pembelajaran bahasa Jawa. Kendala tersebut meliputi penurunan motivasi belajar siswa, penyampaian materi kurang maksimal, tidak tersedianya media pembelajaran cerita Ramayan Kidang Kencana, dan perbedaan kemampuan siswa dalam memahami cerita Ramayana Kidang Kencana. Solusi yang diperlukan dalam menangani permasalahan ini, salah satunya dengan pemanfaatan media pembelajaran. Media pembelajaran haruslah menarik minat siswa tanpa mengurangi informasi yang diberikan. Penggunaan media pembelajaran yang maksimal akan berdampak pada hasil pembelajaran yang memuaskan atau sesuai dengan capaian pembelajaran.

Berdasarkan observasi, media pembelajaran yang digunakan guru masih berupa buku teks dan power point. Media tersebut kurang mampu menarik perhatian siswa, sehingga perlu media inovatif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Media komik digital dirasa mampu untuk mengatasi masalah yang dihadapi siswa. Komik digital dipilih karena efisien dan mudah untuk menyampaikan informasi. Clark dan McNeill (dalam Tanjung et al., 2020) mengungkapkan "*comic is kind of literary work that pressurized on motion and action that is displayed through a sequence of images that are made specifically with a mixture of words*". Maksudnya komik merupakan karya yang diciptakan dengan penekanan pada gerak dan tindakan yang ditampilkan melalui rangkaian gambar berurutan yang bercampur kata-kata. Seiring perkembangan teknologi komik mengalami perubahan menjadi komik digital. Komik digital dapat didefinisikan sebagai gambar atau lambang yang disusun secara berurutan kemudian pengerjaannya menggunakan komputer sepenuhnya dan diterbitkan secara digital, Lubis.

Pemilihan komik sebagai media dianggap mampu menyampaikan informasi kepada siswa. McCloud (dalam Negrete, 2013) menyatakan kelebihan komik sebagai gambar dan narasi mempunyai efek dalam peningkatan memori jangka panjang. Komik dirasa lebih efektif dalam penyampaian informasi pada siswa, dibanding menggunakan cara seperti biasanya

(ceramah). Media komik juga dapat digunakan untuk memotivasi dan sebagai fasilitas dalam proses pembelajaran karena komik menggabungkan unsur grafis dan tekstual.

Berdasarkan paparan latar belakang di atas, peneliti menyimpulkan bahwa komik dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang menarik minat siswa. Oleh sebab itu, peneliti tertarik untuk mengembangkan komik digital sebagai media pembelajaran bahasa Jawa pada materi Ramayana Kidang Kencana. Penelitian ini memiliki perbedaan dengan penelitian sebelumnya dari segi pemilihan materi dan penyajian komik digital. Tujuan dari penelitian ini, adalah: (1) Mendeskripsikan kebutuhan peserta didik dan guru terhadap media pembelajaran menelaah cerita Ramayana Kidang Kencana, (2) Membuat protipe komik digital webtoon terhadap pembelajaran menelaah cerita Ramayana Kidang Kencana, dan (3) Mendeskripsikan hasil validasi ahli dari pengujian komik digital webtoon sebagai media pembelajaran menelaah cerita Ramayana Kidang Kencana. Penelitian ini menggunakan beberapa rujukan penelitian sebelumnya seperti Letchumanan, et al., (2026); Wicaksono, et al., (2020); Kirom, et al., (2022) dan Puteri, et al., (2022).

METODE PENELITIAN

Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* atau penelitian dan pengembangan (R&D) yang diutarakan oleh Borg dan Gall (dalam Sugiyono, 2021). Proses ini digunakan untuk menguji dan memperbaiki suatu produk. Tujuan dari penelitian ini untuk menciptakan pembaruan dalam penggunaan media pembelajaran pada materi menelaah cerita Ramayana Kidang Kencana pada kelas VII SMP N 2 Bawen. Borg dan Gall (dalam Sugiyono, 2021) membagi metode ini menjadi 10 langkah namun pada penelitian ini disederhanakan menjadi 5 langkah yaitu (1) potensi dan masalah, (2) pengumpulan data dan informasi, (3) desain produk, (4) validasi desain, (5) perbaikan produk. Penyederhanaan pada penelitian ini didasarkan pada beberapa pertimbangan, termasuk efisiensi, keterbatasan sumber daya, meminimalkan kesalahan, mengurangi redundansi, dan kejelasan dalam proses pengembangan media pembelajaran komik digital webtoon Ramayana Kidang Kencana.

Data dan Sumber Data

Data penelitian ini adalah data kebutuhan siswa kelas VII tentang materi pembelajaran cerita Ramayana Kidang Kencana dan data kebutuhan guru tentang media pembelajaran cerita Ramayana Kidang Kencana untuk siswa kelas VII. Data yang diperoleh kemudian diolah menjadi produk sesuai dengan masukan dari ahli materi dan ahli media untuk perbaikan produk. Sumber penelitian ini adalah siswa, guru bahasa Jawa, validator materi, dan validator media

Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian adalah observasi, angket, dan wawancara. Observasi merupakan peninjauan yang dilakukan secara langsung dan cermat oleh peneliti di sekolah. Kegiatan ini bertujuan untuk mengetahui potensi dan masalah terjadi di SMPN 2 Bawen tepatnya di kelas VII. Selanjutnya, angket berisi daftar pertanyaan yang berfungsi untuk memperoleh informasi atau data yang tepat mengenai kebutuhan siswa dan guru pada materi Ramayana Kidang Kencana. Angket pada penelitian ini diberikan pada siswa, guru, dosen ahli materi, dan dosen ahli media. Teknik ketiga adalah wawancara. Wawancara dilakukan kepada guru bahasa Jawa SMPN 2 Bawen yang mengajar di kelas VII.

Tujuan wawancara ini untuk mengetahui tanggapannya mereka terhadap media komik digital yang dikembangkan.

Instrumen Penelitian

Kurniawan (2022) menjelaskan bahwa instrumen penelitian merujuk pada alat yang digunakan peneliti untuk mengumpulkan informasi, mengukur fenomena, dan menganalisis data yang relevan dengan permasalahan yang sedang diteliti. Alat yang digunakan sebagai instrumen penelitian seperti tes, angket, lembar observasi, dan wawancara. Instrumen penelitian yang digunakan pada penelitian ini berupa pedoman observasi, angket pertanyaan untuk guru dan siswa, angket analisis untuk dosen ahli materi dan ahli media, serta pedoman wawancara

Teknik Analisis Data

Penelitian ini memanfaatkan teknik analisis data deskriptif kualitatif. Teknik analisis data deskriptif kualitatif digunakan untuk memaparkan hasil angket guru dan siswa, penilaian ahli materi dan media terhadap pengembangan media ini. Hasil angket kebutuhan guru dan siswa kemudian dikelompokkan, disimpulkan, serta dipaparkan menggunakan metode deskriptif kualitatif. Data yang diperoleh tidak hanya dari angket kebutuhan, tetapi juga wawancara dan observasi. Data-data yang diperoleh selanjutnya digunakan sebagai acuan dalam membuat media pembelajaran ini. Hasil angket validasi ahli materi dan media yang diperoleh setelahnya dianalisis untuk memperoleh kelebihan dan kekurangan pada produk. Kelebihan dan kekurangan tersebut digunakan sebagai pedoman untuk memperbaiki produk menjadi lebih baik dan layak digunakan sebagai media pembelajaran pada materi menelaah cerita wayang Ramayana Kidang Kencana berbasis komik digital webtoon.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Data kebutuhan guru pada penelitian ini diambil melalui observasi, wawancara, dan angket. Berdasarkan hasil observasi, wawancara, dan angket yang diisi oleh guru pengampu bahasa Jawa, diperoleh sebagai berikut: (1) Guru membutuhkan media yang relevan dalam pembelajaran. Selama ini, guru hanya menggunakan media yang terbatas. Penggunaan media seperti buku ajar, LCD proyektor, dan video pembelajaran dirasa kurang. Kekurangan tersebut, terjadi karena media yang ada kurang relevan dengan pembelajaran bahasa Jawa materi Ramayana Kidang Kencana. Oleh sebab itu, guru membutuhkan media yang relevan dengan pembelajaran. (2) Guru membutuhkan media yang menekankan pada pemecahan masalah. (3) Guru membutuhkan media dengan kemudahan akses. Guru menginginkan kemudahan akses pada komik digital *webtoon* Ramayana Kidang Kencana. Kemudahan akses yang diinginkan yaitu penggunaan media pembelajaran yang tidak sulit atau membingungkan, baik diakses melalui HP atau komputer. Keterbacaan teks dan kesesuaian ukuran gambar juga termasuk dalam kemudahan akses tersebut.

Guru dan siswa memiliki kendala pada materi Ramayana Kidang Kencana. Kendala yang muncul karena pengaruh beberapa faktor, yaitu penurunan motivasi belajar siswa, penyampaian materi yang kurang menarik, media pembelajaran tidak bervariasi, dan tingkat pemahaman siswa yang berbeda-beda. Solusi untuk menangani permasalahan, salah satunya menggunakan media komik digital. Komik yang dikembangkan terdiri dari empat bagian yaitu: cover, prolog, isi, dan epilog. Cover memuat judul "Carita Ramayana Kidang Kencana" dengan ilustrasi utama Rama, Sinta, Lesmana, Kidang Kencana, dan Rahwana.

Nama komikus tercantum pada bagian bawah cover. Prolog diawali dari Rama, Sinta, dan Lesmana berada di Alas Dandaka, dimana Sarpakenaka mengintai mereka karna jatuh cinta pada Lesmana. Bagian isi menceritakan Rahwana yang memerintahkan Marica menjadi Kidang Kencana guna memisahkan Rama dan Lesmana, dengan tujuan membawa Sinta ke Negara Alengka. Epilog dibagi menjadi dua bagian, yaitu konflik dan resolusi. Konflik dimulai ketika Rahwana menculik Dewi Sinta. Sedangkan resolusi ceritanya adalah ketika Rama dan Laksmana mencari keberadaan Dewi Sinta, setelah mendapatkan informasi dari Jathayu yang terluka parah melawan Rahwana.

Hasil validasi komik digital webtoon Ramayana Kidang Kencana dilakukan oleh dua orang ahli, yaitu ahli materi dan ahli media. Penilaian yang dilakukan oleh ahli materi memperoleh skor 54 dari skor maksimal 60, apabila dipersentase menjadi 90%, dengan kategori sangat layak. Sedangkan Akumulasi skor dari ahli media memperoleh skor 30 dari skor maksimal 45, apabila dipersentase menjadi 67%, dengan kategori layak. Berdasar hasil tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa media komik digital webtoon Ramayana Kidang Kencana yang dikembangkan dikategorikan layak digunakan dalam pembelajaran

Pembahasan

Analisis Kebutuhan Guru dan Siswa

Data kebutuhan siswa pada penelitian ini diambil melalui observasi dan angket. Hasil angket kebutuhan yang melibatkan 50 siswa dari 5 kelas VII di SMPN 2 Bawen diperoleh bahwa 88% siswa membutuhkan media pembelajaran cerita wayang Ramayana Kidang Kencana. Hal tersebut, terjadi sebab siswa mengalami kendala dalam memahami materi. Kendala tersebut meliputi bahasa yang digunakan sulit sebesar 64%, pembelajaran yang tidak menarik atau membosankan sebesar 22%, dan 14% sisanya tidak tertarik dengan pembelajaran bahasa Jawa. Sebanyak 76% siswa menginginkan tampilan cerita berwarna dengan desain menarik. Salah satu media pembelajaran dengan tampilan berwarna adalah komik digital *webtoon*. Komik digital *webtoon* mempunyai pewarnaan dan gaya visualisasi yang beragam dan menarik.

Temuan ini menunjukkan bahwa kesulitan yang dialami siswa dalam memahami materi tersebut, tidak hanya disebabkan oleh kompleksitas bahasa, tetapi juga kurangnya media pembelajaran yang menarik. Hal tersebut, memunculkan indikasi bahwa penggunaan media visual seperti komik digital berpotensi membantu siswa dalam memahami isi dan nilai cerita wayang secara efektif.

Kebutuhan guru terhadap media pembelajaran yang menekankan pada pemecahan masalah menjadi dasar untuk merancang alur cerita komik digital yang menampilkan konflik serta nilai moral secara jelas, sehingga dapat digunakan sebagai bahan untuk diskusi pembelajaran. Hasil analisis kebutuhan siswa dan guru dijadikan acuan dalam membuat dan menyusun prototipe media pembelajaran ini. Materi yang digunakan untuk membuat komik digital disesuaikan dengan KD 3.3 yaitu memahami isi teks cerita Ramayana Kidang Kencana. Penyusunan prototipe media pembelajaran komik digital *webtoon* cerita Ramayana Kidang Kencana terdiri dari beberapa bagian yaitu tema, tokoh, latar, bahasa, sajian, balon kata, dan warna.

Tema cerita ini memuat tentang pengorbanan, keteguhan, kesetiaan, dan kebijaksanaan tokoh cerita seperti Rama, Sinta, serta Lesmana dalam menghadapi permasalahan. Pembagian tokoh dalam cerita terdiri dari (1) tokoh protagonis yaitu Rama, Sinta, Lesmana, dan Jathayu. (2) Tokoh antagonis terdiri dari Rahwana, Sarpakenaka, dan

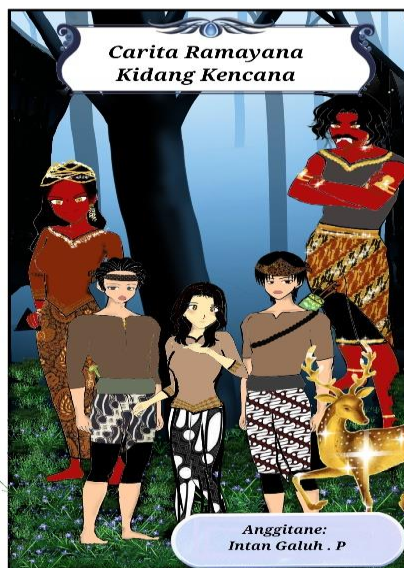
Marica. Latar dalam cerita Ramayana Kidang Kencana terdiri dari (1) Latar tempat dalam cerita tersebut berada di hutan atau Alas Dandaka serta di Negara Alengka. (2) Latar waktu dalam cerita tersebut, yaitu siang hari. (3) Latar suasana dalam cerita adalah damai dan tegang. Suasana damai dapat dilihat ketika awal cerita. Seiring berjalannya cerita maka suasana berubah menjadi tegang.

Bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran adalah bahasa Jawa. Sajian yang ada dalam media disesuaikan dengan kebutuhan siswa dan guru, sehingga sajian dalam media komik digital berupa campuran antara naratif dan dialog. Balon kata yang digunakan ada dua, yaitu berbentuk kotak dan bulat atau oval. Pemilihan balon kata tersebut digunakan untuk membedakan antara teks naratif dan dialog.

Teks naratif menggunakan balon kata berbentuk kotak sedang balon kata bulat atau oval digunakan untuk dialog antar tokoh. Penggunaan balon kata yang berbeda bertujuan untuk memudahkan siswa dalam memahami alur cerita. Warna yang digunakan dalam penyusunan media komik digital merupakan campuran atau gradasi. Pemilihan warna campuran atau gradasi didasarkan untuk menarik minat, selain itu siswa dapat membedakan antara tokoh protagonis dan antagonis dalam cerita wayang. Penjelasan tersebut merupakan komponen untuk penyusunan pengembangan media pembelajaran belajar berupa komik digital *webtoon* cerita Ramayana Kidang Kencana. Hal tersebut penting mengingat siswa mengalami kesulitan dalam memahami cerita wayang.

Prototipe Media Pembelajaran Komik Digital Webtoon

Prototipe media pembelajaran komik digital *webtoon* cerita Ramayana Kidang Kencana terdiri dari beberapa bagian yaitu tema, tokoh, latar, bahasa, sajian, balon kata, dan warna.



Gambar 1. Cover Komik

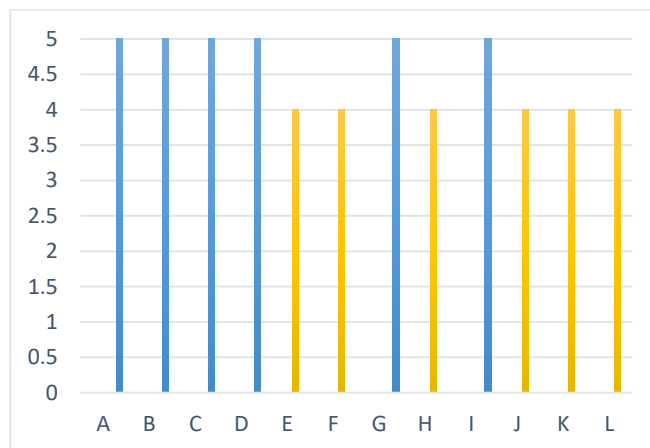
Cover berisi gambar yang mewakili isi cerita dalam komik. Cover pada komik ini berisi judul komik yaitu "Ramayana Kidang Kencana". Ilustrasi pada sampul kamik terdiri dari Rama, Sinta, Lesmana, Rahwana, dan Kidang Kencana. Setelah cover, disajikan prolog. Prolog merupakan bagian awal cerita yang membantu pembaca untuk mengetahui situasi awal sebelum dimulainya cerita. Bagian prolog diawali dengan Rama, Sinta, dan Lesmana berada di Alas Dandaka. Mereka bertiga diintai oleh raksasa Sarpakenaka karena jatuh cinta dengan Laksamana.

Pada bagian isi cerita memuat keseluruhan cerita secara runtut atau dari awal hingga akhir cerita. Inti cerita ini bermula ketika Sarpakenaka (adik Rahwana) jatuh cinta pada Lesmana. Sarpakenaka mengubah wujudnya untuk menggoda Lesmana, kesal karena digoda Lesmana memotong hidung Sarpakenaka. Sarpakenaka yang tidak terima mengadu pada kakaknya, Rahwana. Rahwana mengajak Marica untuk balas dendam pada Lesmana. Rahwana justru jatuh hati pada kecantikan Sinta. Rahwana memerintahkan Marica mengubah wujud. Marica mengubah wujudnya menjadi kidang kencana guna menjauhkan Rama dan Lesmana dari Sinta, rencana Rahwana berhasil. Sinta dapat dibawa pergi oleh Rahwana ke Negara Alengka. Selanjutnya pada bagian epilog. Bagian ini berisi penutup cerita setelah terjadi konflik. Konflik yang terdapat pada cerita ini adalah Rahwana menculik Dewi Sinta untuk dibawa ke negaranya, Alengka. Resolusi dari cerita tersebut, yaitu Rama dan Laksmana mencari keberadaan Dewi Sinta setelah diberitahu oleh Jathayu sebelum mati karena bertarung melawan Rahwana.

Tokoh-tokoh dalam cerita ini memuat nilai-nilai luhur yang tercermin dari tindakan yang dilakukannya. Nilai tersebut tergambar pada sosok Rama, Sinta, Lesmana, dan Jathayu. Nilai-nilai tersebut meliputi (1) Sosok Rama dan Jathayu menggambarkan nilai pengorbanan yang tergambar ketika Rama mengejar kidang kencana untuk memenuhi keinginan Sinta. Sosok Jathayu sendiri rela berkorban untuk menyelamatkan Sinta yang diculik oleh Rahwana. (2) nilai kepercayaan, ketaatan, dan loyalitas tergambar pada sosok Lesmana. Hal ini, ditunjukkan ketika Rama memberikan kepercayaan pada Lesmana untuk menjaga istrinya, Sinta. (3) Nilai ketaatan dan loyalitas tergambar ketika Lesmana melaksanakan perintah Rama untuk menjaga Sinta. (4) Nilai empati terlihat pada Sinta ketika dia menolong orang tua yang kehausan di tengah hutan. (5) Nilai keberanian juga tergambar pada sosok Rama ketika mengejar Kidang Kencana meskipun terdapat risiko yang dihadapi nantinya. (6) Rama juga mencerminkan nilai kasih sayang ketika dirinya mengabdikan keinginan Sinta untuk menangkap kidang kencana. (7) Rama dan Lesmana dalam menghadapi permasalahan yang ada mencerminkan nilai keteguhan.

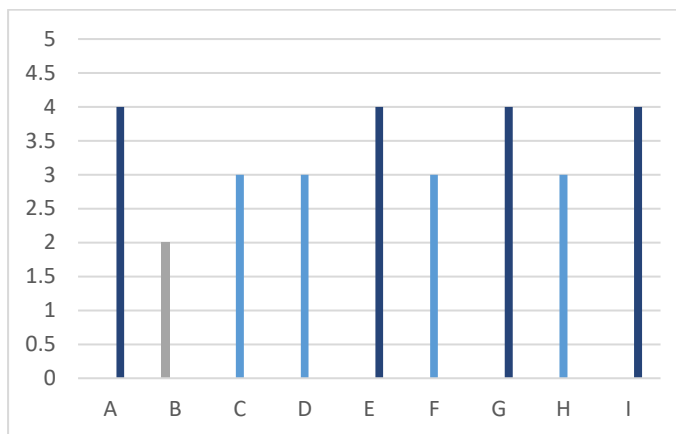
Hasil Uji Validasi Ahli Media dan Materi

Uji validasi materi terhadap media komik digital *webtoon* Ramayana Kidang Kencana dilakukan oleh salah satu dosen di Universitas Negeri Semarang Jurusan Bahasa dan Sastra Jawa. Hasil validasi materi dinilai sudah layak namun terdapat masukan dari ahli materi. Hasil uji validasi dapat dilihat pada grafik di bawah ini:



Gambar 1 Hasil Uji Validasi Ahli Materi

Berdasarkan hasil uji validasi di atas dapat disimpulkan bahwa hasil penilaian ahli materi memperoleh skor total berjumlah 54 dari skor maksimal 60, maka perolehan nilai persennya sebesar 90%, dengan kategori sangat layak. Selain uji validasi materi, juga dilakukan uji validasi media. Hasil uji validasi media memperoleh skor 30 dari skor maksimal 45, maka diperoleh nilai persentase sebesar 67%, dengan kategori layak. Hasil validasi media dapat dilihat pada grafik di bawah ini:



Gambar 2 Hasil Uji Validasi Ahli Media

Meskipun media termasuk dalam kategori layak namun terdapat beberapa saran yang diberikan oleh masing masing validator. Validator ahli materi memberikan masukan pada tata tulis dan pemilihan bahasa, sedangkan validator media memberikan saran untuk memperkuat karakter tokoh; ukuran font yang digunakan, serta cover komik harus diganti karena terdapat unsur ambiguitas pada judulnya. Hasil validasi dengan kategori “layak” menunjukkan bahwa komik digital webtoon yang dikembangkan telah memenuhi aspek kelayakan materi dan media.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa guru membutuhkan media yang relevan dan mampu menarik siswa untuk belajar. Penggunaan media pembelajaran yang menarik serta tampilan berwarna dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa, utamanya dalam menelaah nilai-nilai yang terkandung dalam cerita Ramayana Kidang Kencana. Hasil dari pengembangannya berupa komik digital *webtoon* Ramayana Kidang Kencana. Komik ini menyajikan cerita menggunakan bahasa Jawa, yang terdiri dari empat bagian yaitu: cover, prolog, isi, dan epilog. Hasil validasi komik digital *webtoon* Ramayana Kidang Kencana dilakukan oleh dua orang ahli, yaitu ahli materi dan ahli media. Penilaian yang dilakukan oleh ahli materi memperoleh skor 54 dari skor maksimal 60, apabila dipresentasikan menjadi 90%, dengan kategori sangat layak. Akumulasi skor dari ahli media memperoleh skor 30 dari skor maksimal 45, oleh sebab itu presentase nilai dari validator media adalah 67% dengan kategori layak. Hasil tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa media komik digital webtoon Ramayana Kidang Kencana dikategorikan layak untuk digunakan dalam pembelajaran.

REFERENSI

- Kurniawan, H. (2022). *Pengantar praktis penyusunan instrumen penelitian*. Deepublish.
- Kirom, D. A., Mujimin, M., dan Widodo, W. (2020). Pengembangan Buku Cerita Ramayana Berbahasa Jawa Sebagai Penunjang Pembelajaran Sastra Wayang Bagi Siswa Tunagrahita SMPLB di Semarang. *Piwulang: Jurnal Pendidikan Bahasa Jawa*, 8(1), 1-12. <https://garuda.kemdikbud.go.id/documents/detail/1743891>.
- Letchumanan, K., Muthusamy, P., Govindasamy, P., dan Farashaiyan, A. (2016). Online Interactive Activities to Learn Ramayana Epic by Primary Tamil Students. *Asian Social Science*, 12(5), 201-207.
- Miftah, M. (2013). Fungsi dan Peran Media Pembelajaran sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa. *Kwangsan: Jurnal Teknologi Pendidikan*, 1(2), 95-105. <https://garuda.kemdikbud.go.id/documents/detail/2101944>.
- Negrete, A. (2013). Constructing A Comic To Communicate Scientific Information About Sustainable Development And Natural Resources In Mexico. *Procedia-Social and Behavioral Sciences*, 200-209.
- Ngafifi, M. (2014). Kemajuan Teknologi Dan Pola Hidup Manusia Dalam Perspektif Sosial Budaya. *Jurnal Pembangunan Pendidikan: Fondasi dan Aplikasi*, 2(1), 33-47. Diunduh dari <https://garuda.kemdikbud.go.id/documents/detail/1506416>.
- Puteri, A., Ferdiansyah, M., dan Murjainah, M. (2022). Media Komik Proklamasi untuk Kemampuan Membaca Pemahaman Siswa SD. *Mimbar PGSD Undiksha*, 10(1). <https://garuda.kemdikbud.go.id/documents/detail/2683610>
- Soedarso, N. (2015). Komik: Karya Sastra Bergambar. *Humaniora*, 6(4), 496-206. <https://garuda.kemdikbud.go.id/documents/detail/2756714>.
- Sugiyono. 2021. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta
- Sulaksono, D. (2013). Filosofi Pertunjukan Wayang Purwa. *IBDA: Jurnal Kajian Islam dan Budaya*, 11(2), 238-246. <https://garuda.kemdikbud.go.id/documents/detail/1405340>.
- Sunaryo, A. (2020). *Rupa Wayang*. CV Kekata Group.
- Suparmi, S. 2018. Penggunaan Media Komik dalam Pembelajaran IPA di Sekolah. *Journal of Natural Science and Integration*, 1(1), 62-68. <https://garuda.kemdikbud.go.id/documents/detail/729279>.
- Sutana, I. G., & Palguna, I. K. E. (2020). Kearifan Lokal Wayang Kulit Bali Sebagai Media Tuntunan dan Tontonan Pada Era Digital. *Maha Widya Duta*, 4(1), 70-80.
- Tanjung, N., Zainil, Y., & Wahyuni, D. (2020). The analysis of types and functions of interjections used in webtoon digital comic. *Journal English Language and Literature*, 9(1), 98-107.
- Wicaksono, A. G., Jumanto, J., dan Irmade, O. (2020). Pengembangan Media Komik Komsa Materi Rangka Pembelajaran IPA di Sekolah. *Premiere Educandum: Jurnal Pendidikan Dasar Dan Pembelajaran*, 10(2) <https://garuda.kemdikbud.go.id/documents/detail/2040954>.