



Prototipe Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Komik Audio Visual Bermuatan Nilai Antikorupsi untuk Siswa SMA

Andi Naga Wulan, Subyantoro, Wagiran

* Pendidikan Bahasa Indonesia, Pascasarjana Universitas Negeri Semarang
Alamat surel: andinagawulan03@gmail.com; bintoro@mail.unnes.ac.id;
wagiranunnes@mail.unnes.ac.id;

Abstrak

Kata Kunci:
Media
pembelajaran;
Komik audio visual;
antikorupsi.

Media pembelajaran berbasis teknologi menjadi sarana untuk memberikan pemahaman kepada peserta didik tentang materi pelajaran sekaligus menginternalisasi nilai karakter. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pembuatan prototipe media komik audio visual bermuatan nilai antikorupsi sebagai bahan pembelajaran bahasa Indonesia. Media komik audio visual ini dibuat dengan berbantuan *artificial technology* (AI). Penelitian ini dilakukan dengan studi literatur. Hasil temuan menunjukkan bahwa perkembangan media komik audio visual masih stagnan, padahal media tersebut memiliki potensi yang besar dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Selain itu, belum banyak media pembelajaran yang bermuatan nilai karakter antikorupsi di Indonesia. Maka dari itu, media komik audio visual bermuatan nilai antikorupsi akan memberi sumbangasih dan kemaslahatan yang besar dalam menciptakan generasi yang berpendidikan dan berkarakter.

Abstract

Keywords:
learning media;
audio visual comics;
anti-corruption.

Technology-based learning media is a means of providing students with an understanding of the subject matter as well as internalizing character values. This research aims to describe the creation of a prototype for audio-visual comic media containing anti-corruption values as Indonesian language learning material. This audio visual comic media was created with the help of artificial technology (AI). This research was carried out by literature study. The findings show that the development of audio-visual comic media is still stagnant, even though this media has great potential in improving the quality of learning. Apart from that, there are not many learning media that contain anti-corruption character values in Indonesia. Therefore, audio-visual comic media containing anti-corruption values will provide great contributions and benefits in creating an educated and characterful generation.

Terkirim : 7 Oktober 2023; Revisi: 1 Desember 2023; Diterima: 19 Desember 2023

©Ghâncaran: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Special Edition: Lalongèt IV
Tadris Bahasa Indonesia
Institut Agama Islam Negeri Madura, Indonesia

PENDAHULUAN

Indonesia sebagai sebuah negara dengan potensi dalam pengembangan pendidikan harus mampu menyesuaikan diri dengan perkembangan saat ini. Tantangan saat ini menekankan perlunya adaptasi yang lebih cepat terhadap perubahan dalam media dan teknologi. Pengembangan pendidikan juga harus mengikuti tren global, seperti teknologi dan digitalisasi, yang semakin berkembang. Penguasaan bidang pendidikan memberikan negara maju keunggulan atas negara berkembang (Alam, 2023:3). Oleh karena itu, para praktisi pendidikan, terutama pendidik, harus memiliki pikiran terbuka untuk mengadopsi kemajuan teknologi dalam pembelajaran, termasuk melalui pemanfaatan media pembelajaran. Integrasi teknologi dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik terhadap materi pembelajaran (Safaringga et al., 2022:3524), seperti pembelajaran bahasa Indonesia.

Pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah harus dirancang sedemikian rupa agar mendorong kemampuan berpikir kritis dan kreatif peserta didik. Pembelajaran bahasa Indonesia membantu siswa mengembangkan keterampilan berbahasa, seperti mendengarkan, membaca, menulis, dan berbicara. Selain itu, siswa juga harus menguasai materi yang ada dalam kurikulum sebagai dasar untuk pengembangan pengetahuan dan keterampilan mereka. Salah satu keterampilan yang harus dikuasai adalah keterampilan menulis teks eksposisi.

Peningkatan kompetensi menulis dalam lingkungan digital sangat penting bagi peserta didik agar dapat bersaing dengan individu lainnya (Lutfiyatun, 2020:177). Keterampilan menulis adalah hal yang harus dikuasai oleh masyarakat agar mereka dapat menjadi kreatif, berpikir kritis, memiliki karakter, kolaboratif, dan komunikatif (Masitoh, 2018:13). Di dunia pendidikan, peserta didik diharapkan memiliki kemampuan menulis, terutama dalam menulis teks eksposisi.

Teks eksposisi bertujuan memberikan pengetahuan atau informasi kepada pembaca dengan menggunakan fakta (Nafi'a et al., 2022:350). Kemampuan menulis teks eksposisi memiliki peran besar dalam perkembangan peserta didik karena membantu mereka dalam mengungkapkan ide dan pemikiran, serta melatih kreativitas dan kemampuan berpikir. Pembelajaran bahasa Indonesia yang berkaitan dengan menulis teks eksposisi dianggap sebagai materi yang serius dan menantang bagi siswa. Ini karena pembelajaran bahasa Indonesia, terutama dalam hal menulis, seringkali dianggap membosankan karena bersifat terpusat pada guru (Hulu et al., 2023:5312). Oleh karena itu, pendidik harus merancang pembelajaran yang menarik untuk membantu peserta didik memahami dan mampu menyusun teks eksposisi sesuai dengan pedoman yang berlaku (Antrisna Putri et al., 2022:13). Seperti yang diungkapkan oleh (Laeli, 2013:8), pendidik harus memberikan motivasi dan menciptakan lingkungan pembelajaran yang membantu peserta didik mencapai tujuan pembelajaran.

Pembelajaran harus memfasilitasi siswa untuk meningkatkan keterampilan menulis teks eksposisi sebagai bagian dari keberhasilan pembelajaran. Salah satu cara meningkatkan keterampilan menulis menggunakan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik (Fahriyanti & Mulyaningtyas, 2022:186). Media pembelajaran tidak hanya untuk pemahaman materi, tetapi juga sebagai sarana untuk meminternalisasi nilai-nilai karakter pada peserta didik. Salah satu nilai karakter yang ingin ditanamkan dalam penelitian ini adalah nilai antikorupsi, yang merupakan bagian

penting dalam membentuk generasi muda yang sadar akan integritas dan kejujuran dalam kehidupan sehari-hari. Di sisi lain, pembelajaran menulis teks eksposisi dapat menjadi sarana yang baik untuk melatih keterampilan berbahasa dan pemahaman konteks serta masalah sosial.

Namun kenyataannya, masih ada kekurangan dalam penyediaan media pembelajaran yang mengintegrasikan kompetensi pembelajaran dan nilai karakter. Selain itu, banyak pendidik yang belum memanfaatkan teknologi sepenuhnya dalam proses pembelajaran. Salah satu alasan umumnya adalah keterbatasan fasilitas pendukung. Padahal, teknologi dapat digunakan untuk meningkatkan minat belajar dan membantu guru dalam penyampaian materi agar lebih mudah dipahami oleh peserta didik. Media berbasis teknologi, seperti media digital, bisa menjadi kunci untuk meningkatkan minat peserta didik (Muna et al., 2023:410).

Penggunaan media pembelajaran inovatif berkontribusi besar pada peningkatan kualitas pembelajaran (Wulan et al., 2022:82). Salah satu media pembelajaran yang dapat membantu peserta didik meningkatkan kemampuan menulis adalah media komik audio visual. Media ini juga dapat digunakan untuk menginternalisasi nilai-nilai etika dan antikorupsi kepada peserta didik. Komik audio visual adalah bentuk komik digital yang memasukkan unsur suara dalam presentasinya. Sebagai media pembelajaran, komik audio visual memiliki potensi besar dalam dunia pendidikan. Pengembangan media komik audio visual dapat digunakan dalam berbagai konteks, tergantung pada materi yang akan disampaikan (Nafis, 2016:147).

Penelitian sebelumnya oleh Ratnaningtyas et al., (2019) tentang komik fisika berbasis android, menunjukkan kelebihan dan kelemahan berbagai media komik. Penelitian serupa Nurafrilian et al., (2022) tentang komik digital berbasis Canva, serta penelitian Arief et al., (2022) tentang komik kewirausahaan. Penelitian ini akan mengembangkan media komik audio visual yang mengatasi kelemahan media komik sebelumnya dengan merancang materi yang lebih sesuai dengan capaian pembelajaran dan menginternalisasi nilai karakter, khususnya nilai antikorupsi. Selain itu, dalam penelitian ini akan digunakan website berbasis kecerdasan buatan (AI) untuk menciptakan karakter komik yang lebih menarik visualnya.

Berdasarkan penelitian sebelumnya, media komik audio visual memiliki potensi yang besar apabila terus dikembangkan. Melalui tulisan ini, peneliti ingin mendeskripsikan pembuatan prototipe media komik audio visual yang membantu peserta didik dalam menulis teks eksposisi sambil mengintegrasikan nilai-nilai antikorupsi sebagai bagian dari pendidikan karakter. Penelitian ini dapat menjadi referensi untuk pembuatan media pembelajaran yang membantu peserta didik mencapai tujuan pembelajaran.

Peneliti memilih media komik audio visual karena ingin menyajikan media berbasis *edutainment* yang memasukkan nilai karakter antikorupsi. Media semacam ini belum banyak dikembangkan di Indonesia, meskipun memiliki potensi besar dalam dunia pendidikan. Media komik audio visual mendorong peserta didik untuk menggunakan visualisasi dan pendengaran untuk memahami konsep dan nilai karakter yang akan mereka pelajari (Rais et al., 2023:1625). Dengan demikian, peserta didik akan lebih mudah mengingat materi pembelajaran. Penelitian ini berusaha mengembangkan media komik audio visual agar memberikan pengalaman belajar yang bersifat multisensori (visual dan auditori) bagi peserta didik.

METODE

Metode penelitian studi literatur adalah suatu pendekatan penelitian yang fokus pada analisis, sintesis, dan interpretasi kajian-kajian yang telah dilakukan sebelumnya dalam suatu bidang tertentu. Peneliti mengumpulkan dan mengevaluasi sumber-sumber literatur seperti jurnal ilmiah, buku, tesis, dan artikel yang relevan dengan topik penelitian. Metode ini memungkinkan peneliti untuk memahami perkembangan terbaru dalam suatu bidang pengetahuan, mengidentifikasi celah penelitian, dan membangun dasar teoritis yang kuat untuk penelitian yang akan datang. Metode studi literatur dapat membantu peneliti dalam memvalidasi hipotesis, mengidentifikasi kerangka konseptual, dan menggambarkan keragaman pandangan di dalam suatu area penelitian. Selain itu, studi literatur memungkinkan peneliti untuk memperoleh pemahaman yang mendalam tentang berbagai teori dan metode yang relevan dalam bidang penelitian yang diteliti sehingga memandu perancangan penelitian lebih lanjut.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil studi literatur dari penelitian media komik audio visual sangat beragam. Penelitian yang dilakukan oleh Kusnida et al., (2015) mengenai evaluasi penggunaan dua jenis media, yakni media audio visual dan media komik strip, dalam konteks pembelajaran penulisan cerpen dengan pemberian nilai-nilai karakter di tingkat Sekolah Menengah Pertama (SMP). Penelitian ini menekankan bahwa dalam kelas VII SMP, penggunaan media audio visual dan komik strip menjadi alternatif yang relevan dalam mendukung proses pembelajaran. Pemahaman guru terhadap preferensi gaya belajar siswa memberikan keunggulan dalam menyesuaikan pendekatan pengajaran sesuai dengan karakteristik masing-masing siswa. Meskipun fokusnya berbeda, yaitu nilai-nilai karakter dan nilai antikorupsi, penelitian tersebut memiliki relevansi dengan penelitian ini dalam pengembangan media pembelajaran dalam konteks menulis.

Selanjutnya, penelitian Nafis (2016) yang bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran komik audio visual yang dapat digunakan dalam pembelajaran Ekonomi di SMA dengan fokus pada nilai tukar mata uang asing. Penelitian ini mengadopsi model penelitian dan pengembangan yang dikembangkan oleh Borg & Gall. Hasil penelitian menunjukkan bahwa komik audio visual sangat sesuai untuk pembelajaran ekonomi, baik dari segi materi pelajaran, aspek media, maupun efektivitasnya dalam kelas. Penelitian tersebut memiliki kesamaan dengan penelitian ini yaitu pengembangan media komik audio visual, meskipun tujuannya berbeda, yaitu pembelajaran bahasa Indonesia.

Selanjutnya, penelitian Samarawickrama et al., (2023) mengenalkan metode pembelajaran sintesis dengan format audio untuk mengurangi kesenjangan dalam pengalaman belajar siswa tunanetra dibandingkan dengan siswa pada pembelajaran umum. Penelitian ini mengubah konten buku komik ke dalam format auditori yang dapat dimanfaatkan oleh individu tunanetra. Penelitian tersebut memiliki kesamaan dengan penelitian ini dalam pemanfaatan media komik dengan konsep sintesis format auditori. Perbedaannya terletak pada metode penelitian, di mana penelitian ini menggunakan metode penelitian pengembangan. Penggunaan komik dalam penelitian tersebut melibatkan input informasi bahasa untuk menciptakan konten semantik dalam format auditori yang dapat diakses berdasarkan database yang tersedia.

Terakhir, penelitian Christiana & Indarini (2023) bertujuan untuk meningkatkan minat literasi baca siswa Sekolah Dasar dengan menerapkan media pembelajaran KODIOAKTIF (Komik Audio Interaktif) menggunakan model pembelajaran 3CM Center. Penelitian ini mengadopsi pendekatan pengembangan R&D dan model pengembangan ASSURE. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan KODIOAKTIF efektif meningkatkan minat literasi baca siswa Sekolah Dasar. Meskipun fokus penelitian berbeda yaitu literasi baca, penelitian tersebut memiliki kesamaan dengan penelitian ini dalam pengembangan media komik audio visual untuk meningkatkan keterampilan dan minat belajar peserta didik.

Perkembangan komik ini tidak terlepas dari kekuatan unsur visualnya yang membantu menyederhanakan konsep. Selain itu, komik juga merupakan media yang menggabungkan aspek visual dan teks dalam literasi (Wallner, 2017). Karakteristik unik komik ini tercermin dalam berbagai elemen seperti humor yang bersifat positif, unsur hiburan, dan fokus pada pengalaman manusia. Pesatnya perkembangan komik menjadi peluang untuk pengembangan berbasis teknologi yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran. Namun, penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi seringkali tidak dioptimalkan karena berbagai hambatan. Penggunaan media yang dikombinasikan dengan teknologi dianggap tidak diterapkan secara maksimal karena memerlukan waktu yang lama sehingga jarang digunakan. Padahal, pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi dapat memberikan manfaat besar bagi peserta didik, termasuk dalam pengembangan literasi. Seperti yang dijelaskan oleh Sukri et al., (2020:2), penggunaan media komik berbasis teknologi dapat membantu mengembangkan minat literasi peserta didik dan mendorong pemikiran kreatif dalam mengatasi masalah. Menurut Permata Sari et al., (2019:1), komik dapat digunakan dalam bidang pendidikan dan tidak hanya sebagai alat hiburan. Komik sangat populer di kalangan remaja karena menghadirkan unsur humor, narasi, dan gambar visual. Berbagai jenis komik telah dikembangkan yang relevan dengan berbagai mata pelajaran, tingkat pendidikan, dan tujuan pendidikan yang beragam (Mamolo, 2019:2).

Menurut Wallner (2019:821), dalam menyusun komik audio visual, panel-panel komik yang terpisah digabungkan untuk membentuk narasi yang koheren saat diadaptasi ke dalam video pembelajaran. Pembuatan media komik audio visual dapat dilakukan melalui serangkaian langkah, antara lain:

- 1) Mengidentifikasi konsep cerita, yang menjadi dasar pengembangan media komik audio visual. Konsep cerita harus menarik perhatian dan menghibur audiens, sambil menyampaikan pesan atau nilai yang ingin disampaikan.
- 2) Menulis naskah, yang harus disusun secara rinci untuk memberikan panduan yang jelas bagi pengisi suara, animator, dan pembuat musik. Naskah juga harus mampu menggambarkan karakter dan suasana cerita dengan baik.
- 3) Membuat *storyboard*, yang berisi gambar-gambar yang menjelaskan alur cerita secara visual. Dalam pembuatan *storyboard*, perlu memperhatikan komposisi gambar, pergerakan karakter, dan tata letak teks. *Storyboard* akan menjadi panduan bagi animator dalam membuat animasi.
- 4) Membuat animasi dengan memperhatikan teknik animasi yang digunakan, seperti *frame-by-frame* atau *tweening*. Animasi harus sesuai dengan naskah dan *storyboard* yang telah dibuat sebelumnya.

- 5) Menambahkan suara dan musik yang sesuai dengan karakter dan suasana cerita, serta mampu meningkatkan emosi audiens.
- 6) Mengedit dan menyempurnakan semua elemen untuk mencapai hasil akhir yang optimal.

Komik dapat menjadi alat yang efektif dalam mengembangkan materi pembelajaran, memudahkan pemahaman peserta didik, dan membantu mencapai tujuan pembelajaran. Karakteristik khusus komik membuatnya bisa menarik perhatian berbagai kelompok masyarakat, termasuk berbagai tingkat pendidikan, status sosial, dan ekonomi. Buku komik yang terdiri dari beberapa panel dapat menyampaikan perubahan waktu atau serangkaian peristiwa dalam cara yang dinamis dan koheren (Araya et al., 2021). Ketika peserta didik mengidentifikasi karakter dan alur cerita dalam komik, hal tersebut dapat meningkatkan pemahaman mereka tentang suatu topik dan mengubah perilaku yang relevan (Rothwell et al., 2021:253). Digitalisasi komik semakin populer saat ini, dan keberagaman seni dan visualnya menawarkan peluang untuk pengembangan media pembelajaran.

Komik audio visual sebagai media pembelajaran yang modern menggabungkan elemen visual dan narasi cerita yang menarik, disajikan secara singkat dan terstruktur dengan baik, dan sering melibatkan karakter seperti tokoh kartun, hewan, tumbuhan, serta elemen lainnya (Nurafilian et al., 2022:2109). Sejalan dengan pendapat Vipler et al., (2023:4), komik merupakan bentuk seni multimodal ekspresif yang menggabungkan gambar dengan kata-kata secara berurutan untuk menceritakan kisah tentang beragam pengalaman. Komik juga membantu peserta didik dalam memahami materi dan mengurangi beban kognitif (Calafato & Gudim, 2022:273). Komik memiliki kapasitas besar untuk menyampaikan pesan, pemikiran, dan emosi secara langsung dengan cara yang persuasif (Aladsani, 2022:2). Komik dirancang untuk menghibur sambil mendidik dengan topik dan bahasa tertentu (Matuk et al., 2021:6). Komik sebagai bentuk kartun yang menggambarkan karakter dan menceritakan cerita dalam urutan gambar yang erat kaitannya, memberikan isyarat visual terhadap teks yang menyertainya (Lewis-Smith et al., 2022:184). Semua elemen dalam komik menjadi bagian dari tata bahasa yang menciptakan cerita (Osolen & Brochu, 2019:111).

Menurut Nordenstam & Wictorin (2022:165), tidak ada batasan dalam pembuatan komik karena dapat disesuaikan dengan kebutuhan. Oleh karena itu, mengonversi format komik yang awalnya berbasis visual menjadi bentuk audio visual (video pembelajaran) dapat menjadi alternatif yang potensial. Video dianggap sebagai media yang lebih sulit membuat kejenuhan dan memberikan lebih banyak fleksibilitas dalam penyampaian materi pelajaran. Selain itu, dengan perkembangan teknologi yang pesat, video lebih mudah diakses (Pristiwati et al., 2022:81).

Komik audio visual adalah bentuk evolusi dari komik tradisional yang telah masuk ke dalam era digital. Media ini tidak hanya bergantung pada gambar dan teks, melainkan juga mengintegrasikan unsur suara dalam presentasinya. Dalam komik audio visual, cerita yang diilustrasikan menjadi lebih beragam dengan penggunaan efek suara, dialog karakter, dan latar belakang musik yang sesuai (Legay & Burton, 2023:1). Anak-anak dan orang dewasa menjadi lebih tertarik dan terlibat dalam pembelajaran melalui penggunaan media yang menarik (Wusylko et al., 2022:3). Hadirnya komik yang

multisensori cocok untuk dikembangkan dalam konteks pendidikan. Hal tersebut membuat komik audio visual menjadi alat literasi media yang efisien.

Penggunaan komik di dunia pendidikan mendukung praktik literasi di sekolah. Sejalan dengan pendapat Lamminpää et al., (2023:43), tidak hanya kata-kata atau gambar yang diperlukan dalam komik, tetapi dalam narasi, keduanya melengkapi satu sama lain dengan menggunakan satu elemen untuk menyampaikan apa yang tidak dimiliki oleh yang lain. Isyarat visual ini dapat membantu peserta didik mengingat materi pembelajaran. Maka dari itu, pengembangan media komik di dunia akademis diperlukan karena memiliki potensi pembaca yang besar (Liu, 2023:102). Beberapa elemen kunci dari media komik audio visual yakni sebagai berikut.

- 1) Gambar. Seperti pada komik tradisional, gambar tetap menjadi komponen penting dalam media komik audio visual. Ini dapat berupa ilustrasi, gambar, atau animasi yang menggambarkan karakter, latar belakang, dan peristiwa dalam cerita.
- 2) Teks. Meskipun unsur teks masih ada, dalam media komik audio visual, teks seringkali digunakan dengan bijak, mungkin untuk narasi atau dialog karakter. Ini membantu menyampaikan informasi penting kepada pemirsa.
- 3) Dialog. Salah satu fitur utama media ini adalah penggunaan suara dialog oleh karakter. Pemeran suara akan memberikan suara karakter yang sesuai dengan situasi dan emosi yang sedang terjadi dalam cerita.
- 4) Efek suara. Media komik audio visual juga sering menggunakan efek suara untuk meningkatkan pengalaman pemirsa. Ini bisa termasuk suara lingkungan, suara efek khusus, atau efek suara lainnya yang sesuai dengan cerita.
- 5) Musik Latar: Musik latar digunakan untuk menciptakan suasana dalam cerita. Ini bisa menjadi musik yang dramatis, lucu, misterius, atau sesuai dengan mood cerita yang sedang dipresentasikan.
- 6) Animasi. Beberapa media komik audio visual mungkin juga menggunakan elemen animasi untuk memberikan gerakan pada karakter atau objek dalam cerita.

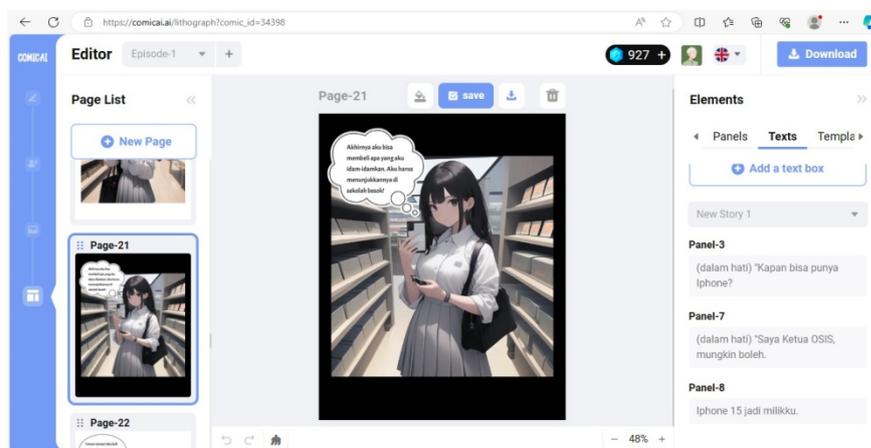


Gambar 1. Prototipe Komik Audio Visual dengan Berbantuan AI

Potensi komik audio visual sebagai media pembelajaran sangat besar. Dalam konteks pendidikan, penggunaan komik audio visual dapat memfasilitasi pemahaman konsep yang kompleks. Misalnya, konsep ilmiah atau sejarah yang sulit dipahami melalui teks biasa dapat lebih jelas disajikan melalui gambar-gambar yang bergerak dan suara-suara yang mendukung. Namun, perlu mempertimbangkan beberapa aspek dalam pengembangan dan penggunaan komik audio visual sebagai media

pembelajaran, termasuk relevansi konten, penggunaan efek suara yang tidak mengganggu, aksesibilitas, dan kualitas cerita.

Media komik audio visual yang ideal harus memiliki cerita yang menarik, desain visual yang memikat, dan muatan edukasi yang menghibur. Pembuatan desain media komik audio visual dapat menggunakan website AI untuk membantu memvisualkan karakter tokoh. Hal tersebut akan menjaga minat peserta didik dan membantu penyampaian pesan pendidikan secara efektif. Komik audio visual menggabungkan elemen-elemen komik tradisional, audio, dan visual untuk menciptakan pengalaman interaktif dan dinamis. Penggunaan media ini dalam pendidikan memiliki potensi besar untuk memudahkan pemahaman konsep yang kompleks. Namun, perlu mempertimbangkan berbagai aspek untuk memastikan efektivitas dan daya tarik media ini dalam proses pembelajaran.



Gambar 2. Website AI untuk Pembuatan Desain Media Komik Audio Visual

Selain meningkatkan keterampilan menulis, penggunaan media komik audio visual memiliki manfaat dalam menginternalisasi nilai-nilai karakter. Dalam konteks ini, media tersebut dapat menjadi alat pembelajaran yang efektif untuk memasukkan sejumlah nilai antikorupsi yang telah dikembangkan oleh KPK. Pengintegrasian nilai-nilai antikorupsi ini dalam media komik audio visual tidak hanya melibatkan dialog, tetapi juga menyediakan contoh-contoh perilaku yang bersifat inspiratif. Desain media komik audio visual menciptakan situasi dimana perilaku yang mengedepankan kejujuran dan tanggung jawab dipromosikan, dan diharapkan perilaku-perilaku ini menjadi norma serta panutan bagi siswa.

Pengaplikasian nilai-nilai antikorupsi dalam pengajaran bahasa Indonesia memiliki dampak yang signifikan. Selain membentuk karakter siswa yang jujur dan etis, pengajaran ini juga memberikan pemahaman tentang penggunaan bahasa yang bijaksana, serta mengajarkan tentang pentingnya menghindari penyalahgunaan informasi dan menghormati hak kekayaan intelektual. Integrasi nilai-nilai antikorupsi dalam pengajaran bahasa membantu membangun komunitas belajar yang lebih bermartabat dan beretika. Lebih dari itu, peserta didik diajarkan untuk menjunjung tinggi integritas.

SIMPULAN

Media komik audio visual bermuatan nilai antikorupsi dengan memanfaatkan *artificial intelligence* (AI) dapat menjadi salah satu transformasi media pembelajaran di Indonesia. Prototipe media komik audio visual dapat dibuat dengan menggunakan salah satu website AI untuk menciptakan visualisasi karakter yang menarik bagi peserta didik. Jika media komik audio visual bermuatan nilai antikorupsi dikembangkan secara masif, maka akan memberikan sumbangsih yang besar bagi dunia pendidikan karakter dan pembelajaran bahasa Indonesia. Tidak hanya memberikan sumbangsih secara teoretis, tapi juga sumbangsih aplikatif terhadap pengembangan media pembelajaran.

DAFTAR RUJUKAN

- Aladsani, H. (2022). Students' Experiences With and Perceptions of Distance Learning Through Learner-Generated Comics. *Journal of Research on Technology in Education*, 1–22. <https://doi.org/10.1080/15391523.2022.2119451>
- Alam, G. M. (2023). Sustainable Education and Sustainability in Education: The Reality in the Era of Internationalisation and Commodification in Education—Is Higher Education Different? *Sustainability*, 15(2), 1315. <https://doi.org/10.3390/su15021315>
- Antrisna Putri, N., Warsiman, W., & Hermiati, T. (2022). Peningkatan Keterampilan Menulis Teks Eksposisi Melalui Model Problem Based Learning Dengan Media Gambar. *Jurnal Metamorfosa*, 10(1), 11–21. <https://doi.org/10.46244/metamorfosa.v10i1.1730>
- Araya, B., Pena, P., & Leiner, M. (2021). Developing a Health Education Comic Book: The Advantages of Learning The Behaviours of a Target Audience. *Journal of Visual Communication in Medicine*, 1–10. <https://doi.org/10.1080/17453054.2021.1924639>
- Arief, Z., Mujahidin, E., & Hartono, R. (2022). The Effect of Digital Comic Media on East Asian Students' English Language Learning Outcomes. *International Journal of Society Culture and Language, Online First*. <https://doi.org/10.22034/ijscsl.2022.551349.2604>
- Calafato, R., & Gudim, F. (2022). Comics as A Multimodal Resource and Students' Willingness To Communicate In Russian. *Journal of Graphic Novels and Comics*, 13(2), 270–286. <https://doi.org/10.1080/21504857.2021.1951788>
- Christiana, T. D., & Indarini, E. (n.d.). *Pengembangan Media Pembelajaran KODIOAKTIF (Komik Audio Interaktif) Menggunakan Model 3CM Untuk Peningkatan Literasi Siswa SD*.
- Fahriyanti, A. J. E., & Mulyaningtyas, R. (2022). Pengembangan Media MisBook dalam Pembelajaran Cerita Imajinasi bagi Siswa Kelas VII. *GHANCARAN: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 3(2), 184–196. <https://doi.org/10.19105/ghancaran.v3i2.4906>
- Hulu, Y. A., Gulo, Y., Telaumbanua, T. A., & Druru, M. (2023). *Pengembangan Media Permainan Puzzle pada Siswa SMP dengan Materi Teks Eksposisi*. 06(01).
- Kusnida, F., Mulyani, M., & Su'udi, A. (2015). *Keefektifan Penggunaan Media Audio Visual Dan Media Komik Strip Dalam Pembelajaran Menulis Cerpen Yang Bermuatan Nilai-Nilai Karakter Berdasarkan Gaya Belajar*.

- Laeli, A. N. (2013). *Peningkatan Keterampilan Menulis Puisi Keindahan Alam Menggunakan Metode Partisipatori Dengan Media Gambar*.
- Lamminpää, J., Vesterinen, V.-M., & Puutio, K. (2023). Draw-A-Science-Comic: Exploring Children's Conceptions By Drawing A Comic About Science. *Research in Science & Technological Education*, 41(1), 39–60. <https://doi.org/10.1080/02635143.2020.1839405>
- Legay, R., & Burton, J. (2023). From the Comics Strip to the Airwaves: The Short-Lived Experiment of *Le Feu De Camp Du Dimanche Matin* on Europe N°1. *Media History*, 29(2), 226–239. <https://doi.org/10.1080/13688804.2022.2079478>
- Lewis-Smith, H., Hasan, F., Ahuja, L., White, P., & Diedrichs, P. C. (2022). A Comic-Based Body Image Intervention For Adolescents in Semi-Rural Indian Schools: Study Protocol For A Randomized Controlled Trial. *Body Image*, 42, 183–196. <https://doi.org/10.1016/j.bodyim.2022.05.013>
- Liu, C. (2023). Repetition and Addition as Coherent Devices in Audio Description of Comics: A Case Study of X: Big Bad English. *Translation Matters*, 5(1), 102–120. https://doi.org/10.21747/21844585/tm5_1a6
- Lutfiyatun, E. (2020). *Optimasi Kompetensi Digital Writing Di Era Revolusi Industri 4.0*. 24.
- Mamolo, L. A. (2019). Development Of Digital Interactive Math Comics (Dimac) for Senior High School Students In General Mathematics. *Cogent Education*, 6(1), 1689639. <https://doi.org/10.1080/2331186X.2019.1689639>
- Masitoh, S. (2018). Blended Learning Berwawasan Literasi Digital Suatu Upaya Meningkatkan Kualitas Pembelajaran dan Membangun Generasi Emas 2045. *Proceedings of The ICECRS*, 1(3). <https://doi.org/10.21070/picecrs.v1i3.1377>
- Matuk, C., Hurwich, T., Spiegel, A., & Diamond, J. (2021). How Do Teachers Use Comics to Promote Engagement, Equity, and Diversity in Science Classrooms? *Research in Science Education*, 51(3), 685–732. <https://doi.org/10.1007/s11165-018-9814-8>
- Muna, A. K., Nuswowati, M., & Naryatmojo, D. L. (n.d.). *Development Of Digital Literacy Game Media For Grade Iv Elementary School Students*.
- Nafi'a, M. Z. I., Kuswandi, D., & Wedi, A. (2022). Pengembangan Desain Pembelajaran Multiliterasi Berbasis Tringo dalam Pembelajaran Menulis Teks Eksposisi Siswa SMA. *JKTP: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 5(4), 349. <https://doi.org/10.17977/um038v5i42022p349>
- Nafis, Z. F. N. (2016). *Pengembangan Media Pembelajaran Komik Audio Visual Bagi Pembelajaran Ekonomi Materi Kurs Valuta Asing Di Sma Negeri 8 Malang*. 9.
- Nordenstam, A., & Wictorin, M. W. (2022). Comics Craftivism: Embroidery in Contemporary Swedish Feminist Comics. *Journal of Graphic Novels and Comics*, 13(2), 174–192. <https://doi.org/10.1080/21504857.2020.1870152>
- Nurafriilian, S., Sukamanasa, E., & Suchyadi, Y. (2022). Pengembangan Media Komik Digital Berbasis Canva Pada Muatan Pelajaran Bahasa Indonesia Materi Sumber Energi. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 8(2), 2108–2118. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v8i2.509>
- Osolen, R. S., & Brochu, L. (2019). Creating an Authentic Experience: A Study in Comic Books, Accessibility, and the Visually Impaired Reader. *The International Journal*

- of Information, Diversity, & Inclusion (IJIDI)*, 4(1).
<https://doi.org/10.33137/ijidi.v4i1.32405>
- Permata Sari, F., Nikmah, S., Kuswanto, H., & Wardani, R. (2019). Developing Physics Comic Media a Local Wisdom: Sulamanda (Engklek) Traditional Game Chapter of Impulse and Momentum. *Journal of Physics: Conference Series*, 1397(1), 012013. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1397/1/012013>
- Pristiwati, R., Prabaningrum, D., Dinasti, A. E., & Oktaviyani, R. (n.d.). *Kanvas Rancangan Media Pembelajaran Video Sebagai Bentuk Peningkatan Mutu Pembelajaran Bahasa Indonesia*.
- Rais, M., Aryani, F., Mobile Smart Parenting Teacher (MSPT) Application to Improve the Life Skills of Parents, Teachers, and Elementary School Students. *International Journal of Instruction*, 16(1), 85–102. <https://doi.org/10.29333/iji.2023.1615a>
- Ratnaningtyas, L., Jumadi, Wilujeng, I., & Kuswanto, H. (2019). Android-based Physics Comic Media Development on Thermodynamic Experiment for Mapping Cooperate Attitude for Senior High School. *Journal of Physics: Conference Series*, 1233(1), 012054. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1233/1/012054>
- Rothwell, E., Cheek-O'Donnell, S., Johnson, E., Wilson, A., Anderson, R. A., & Botkin, J. (2021). Exploring The Use Of A Comic For Education About Expanded Carrier Screening Among A Diverse Group Of Mothers. *Journal of Communication in Healthcare*, 14(3), 252–258. <https://doi.org/10.1080/17538068.2021.1909398>
- Safaringga, V., Lestari, W. D., & Aeni, A. N. (2022). Implementasi Program Kampus Mengajar untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 3514–3525. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.2667>
- Samarawickrama, C., Lenadora, D., Ranathunge, R., De Silva, Y., Perera, I., & Welivita, K. (2023). Comic Based Learning for Students with Visual Impairments. *International Journal of Disability, Development and Education*, 70(5), 769–787. <https://doi.org/10.1080/1034912X.2021.1916893>
- Sukri, A., Rizka, M. A., Sakti, H. G., Harisanti, B. M., & Muti'ah, A. (2020). The Effect Of Local Primacy-Based Comic Media On Students' Conservation Attitudes. *Journal of Physics: Conference Series*, 1521(4), 042004. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1521/4/042004>
- Vipler, B., Green, M., McCall-Hosenfeld, J., Haidet, P., & Tisdell, E. (2023). A Graphic Transformation: A Qualitative Study of Transformative Learning in Medical Trainees during COVID-19 Using Comics as Data Presentation. *Teaching and Learning in Medicine*, 35(3), 287–302. <https://doi.org/10.1080/10401334.2022.2062362>
- Wallner, L. (2017). Speak Of The Bubble—Constructing Comic Book Bubbles As Literary Devices In A Primary School Classroom. *Journal of Graphic Novels and Comics*, 8(2), 173–192. <https://doi.org/10.1080/21504857.2016.1270221>
- Wallner, L. (2019). Gutter Talk: Co-Constructing Narratives Using Comics in the Classroom. *Scandinavian Journal of Educational Research*, 63(6), 819–838. <https://doi.org/10.1080/00313831.2018.1452290>
- Wulan, A. N., Budiyo, H., & Wibowo, I. S. (2022). Penerapan Media Digital Storytelling untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Kemampuan Menulis Berita. *Imajeri: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 5(1), 81–92. <https://doi.org/10.22236/imajeri.v5i1.9330>

Wusylko, C., Xu, Z., Dawson, K. M., Antonenko, P. D., Koh, D. H., Lee, M., Benedict, A. E., & Bhunia, S. (2022). Using A Comic Book To Engage Students In A Cryptology And Cybersecurity Curriculum. *Journal of Research on Technology in Education*, 1–19. <https://doi.org/10.1080/15391523.2022.2150726>