



Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia is licensed under
A Creative Commons Attribution-Non Commercial 4.0 International License

Komik Bergambar Timun Mas sebagai Media Pembelajaran Menulis di Era Metaverse

Adisti Primi Wulan

¹⁾ IKIP PGRI Pontianak, Indonesia
E-mail: primiwulan@gmail.com

Abstrak: Penelitian ini membahas mengenai komik bergambar Timun Mas sebagai media pembelajaran di era metaverse. Komik adalah perpaduan antara ilustrasi dan juga teks, oleh karena itu dalam penerapannya cerita memegang peran yang sangat penting dalam komik. Komik dapat digunakan sebagai media pembelajaran karena di dalamnya memiliki amanat atau pesan-pesan terutama untuk anak-anak. Metaverse merupakan masa depan dari dunia internet dan teknologi. Analisis komik bergambar Timun Mas yang dibahas dalam penelitian ini menggunakan pendekatan objektif, dengan metode yang digunakan deskriptif kualitatif, dari analisis ini menggambarkan situasi atau kejadian yang bersifat deskriptif untuk mengidentifikasi komik bergambar Timun Mas. Tujuan analisis ini untuk mengembangkan komik bergambar sebagai media pembelajaran menulis di era metaverse, dengan adanya komik bergambar dapat meningkatkan motivasi dan minat pembaca dalam menulis. Komik bergambar Timun Mas dijadikan sebagai media pembelajaran menulis untuk dapat mengembangkan kreativitas di era metaverse.

Kata Kunci: komik bergambar; Timun Mas; media pembelajaran; metaverse

I. PENDAHULUAN

Era kebaruan dan keniscayaan digitalisasi berdampak dalam pemanfaatan variasi model pembelajaran, sehingga berpengaruh terhadap proses pembelajaran yang dilakukan di sekolah, dari segi teknik, metode, dan media pembelajaran yang berlimpah di era metaverse. Pada awalnya, istilah metaverse digunakan sebagai sinonim dari realitas virtual (VR) atau dunia virtual digital yang telah digunakan dalam banyak cerita fiksi ilmiah, game, atau aplikasi. Meta, pada bulan Oktober 2021, mungkin telah memperkuat penggunaan istilah metaverse untuk merujuk pada jenis dunia virtual dan kombinasi teknologi tersebut.

Pencarian google terhadap istilah "metaverse" lebih dari seratus kali lebih sering pada akhir Oktober 2021 daripada bulan-bulan awal 2021. Beberapa penulis telah mencoba untuk mendefinisikan metaverse, menganggap bahwa "konsep ini masih terus berkembang, dan peserta yang berbeda memperkaya maknanya dengan cara mereka sendiri." Beberapa definisi tersebut adalah: "sebuah alam semesta yang diciptakan oleh komputer yang telah didefinisikan melalui konsep yang sangat beragam, seperti lifelogging, ruang kolektif dalam virtualitas, internet terwujud/ internet spasial, dunia cermin, omniverse: tempat simulasi dan kolaborasi" (Lee et al., 2021, p. 1); "sebuah aplikasi internet dan bentuk sosial baru yang mengintegrasikan berbagai teknologi baru. Ini memberikan pengalaman imersif berdasarkan teknologi *augmented reality*, menciptakan gambaran cermin dari dunia nyata

berdasarkan teknologi digital twin, membangun sistem ekonomi berdasarkan teknologi blockchain, dan mengintegrasikan dunia virtual dan dunia nyata ke dalam sistem ekonomi, sistem sosial, dan sistem identitas, memungkinkan setiap pengguna untuk menghasilkan konten dan mengedit dunia" (Ning et al., 2021, p. 2); "sebuah jaringan virtual 3D yang dihasilkan secara *real-time* yang dapat dialami secara sinkron dan persisten oleh jumlah pengguna yang efektif tanpa batas dengan sensasi keberadaan individual dan dengan kontinuitas data, seperti identitas, sejarah, hak istimewa, objek, komunikasi, dan pembayaran" (Ball, 2021).

Menurut Ning et al. (2021), metaverse memiliki tiga karakteristik dasar, yaitu: multi-teknologi untuk mencapai pengalaman yang imersif dan membangun sistem ekonomi berdasarkan teknologi blockchain, sifat sosial sebagai cara interaksi sosial yang baru, dan hiper spasiotemporalitas.

Satu di antara faktor penunjang proses pembelajaran adalah media pembelajaran, apabila pembelajaran tidak memiliki media yang digunakan maka proses pembelajaran tidak berjalan dengan kondusif. Menurut Arsyad (dalam Aghni, 2018:99) media pembelajaran merupakan segala bentuk alat lingkungan serta kegiatan yang digunakan untuk menambahkan pengetahuan mengubah sikap ataupun proses penanaman dan pengembangan keterampilan bagi setiap orang yang memanfaatkannya. Dalam penggunaannya pada proses pembelajaran dibatasi oleh kemampuan menggunakan jenis media yang dikuasai oleh tenaga pengajar.

Media pembelajaran yang unik akan memberikan efek yang timbul bagi para peserta didik sebagai mana media tersebut disesuaikan dengan jenis materi yang disampaikan. Aghni (2018:99) menjabarkan bahwa pada masa ini media pembelajaran yang banyak diterapkan adalah secara konvensional seperti papan tulis, power point dan buku paket. Media pembelajaran tidak hanya berbentuk alat, namun juga bisa didapatkan dari bahan bacaan, seperti novel, kartun, majalah dan komik. Dari beberapa bahan bacaan tersebut dapat menjadi media yang digunakan dalam proses pembelajaran dengan memberi variasi pembelajaran seperti memberi keterampilan kepada peserta didik untuk mampu melakukan kegiatan pembelajaran seperti siswa mampu untuk menuangkan pikiran ke dalam tulisan, mampu untuk memiliki keterampilan menulis.

Menulis ialah kemampuan menggunakan bentuk bahasa secara tertulis untuk mengungkapkan ide atau pesan. Rusyana (1998) menulis adalah suatu kegiatan untuk mengungkapkan pikiran dan perasaan yang diharapkan dapat dipahami pembaca dan berfungsi sebagai alat komunikasi secara tidak langsung. Literasi menulis melahirkan pikiran atau perasaan seperti mengarang membuat surat dengan tulisan tangan. Menulis berarti menyampaikan isi hati penulis sehingga pesan yang ingin disampaikan oleh penulis dapat tersampaikan kepada pembaca. Oleh karena itu, kualitas tulisan setiap penulis berbeda antar satu penulis dengan penulis lainnya, dalam kegiatan menulis hal yang harus diperhatikan bagi seorang penulis ialah kebutuhan bagi pembacanya. Saat ini, era digital sangat berkembang pesat sehingga banyak bermunculan ragam istilah baru untuk sebutan program yang digunakan dalam membantu pekerjaan manusia salah satunya adalah metaverse. Oleh karena itu, penulis harus mempersiapkan diri mereka dengan penguasaan terhadap metaverse agar sesuai dengan kebutuhan pembaca.

Metaverse ialah penggabungan antara dunia online dan fisik untuk menciptakan suasana yang baru. Metaverse tidak terbatas yang melekat pada dunia normal berarti metaverse dapat dilihat bahkan dioperasikan dengan cara yang berbeda dari biasanya. Pada dasarnya dunia yang hanya dibatasi oleh imajinasi manusia (Metamandrill, 2022:3). Metaverse merupakan dunia virtual yang memiliki karakteristik khusus yang memungkinkan seseorang untuk menjelajahi ruang digital dan saling mempengaruhi dengan pengguna lain dan memiliki banyak keunggulan untuk mengembangkan bisnis (Weston, 2022:3).

Dunia pendidikan tidak dapat menolak kemajuan IT, justru wajib menggunakan IT sebagai alat untuk melakukan kegiatan yang positif. Pendidikan mau tidak mau harus menyiapkan diri menyambut teknologi tersebut. Metaverse akan memungkinkan aktivitas pendidikan dilakukan dalam dunia maya, tanpa harus bertemu secara tatap muka. Pembelajaran yang melibatkan metaverse dalam prosesnya dapat dilakukan dengan menentukan konsep kegiatan. Salah satu proses pembelajaran yang dapat diangkat dengan penerapan metaverse adalah kegiatan menulis dengan menggunakan cerita komik. Tresnawati (2016) komik ialah suatu bentuk media komunikasi yang dapat dilihat dengan

indra pengelihatan mata yang mempunyai kekuatan untuk menyampaikan informasi yang sudah diketahui dan dimengerti. Hal ini dimungkinkan karena komik menyatukan kekuatan gambar dan tulisan yang di satukan pada suatu alur cerita gambar yang membuat suatu informasi lebih mudah dipahami. Komik merupakan karya seni berupa bentuk yang berisi gambar tidak bergerak yang disusun sedemikian rupa menjadi alur cerita, di dalam komik juga terdapat dialog antartokoh yang diterapkan melalui balon-balon kata.

Penelitian terkait pendidikan dimasa metaverse telah dilakukan oleh beberapa orang peneliti, di antaranya penelitian Putri (2022) penelitian ini membahas terkait pemanfaatan Metaverse di bidang Pendidikan. Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa pemanfaatan teknologi metaverse dalam pembelajaran telah menjadi ruang komunikasi baru. Terdapat empat jenis metaverse yang digunakan dalam pendidikan yang memiliki karakteristik kompleks. Pengembangan metaverse di dunia pendidikan digunakan untuk studi evaluasi terhadap pengumpulan data dan pengembangan yang mendukung proses pembelajaran siswa menjadi lebih fleksibel tidak terikat uang dan waktu, selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh Sari (2020). Penelitiannya mengembangkan kompetensi Guru SMKN 1 Labang Bangkalan melalui pembuatan media pembelajaran *augmented reality* dengan metaverse. Penelitian tersebut menghasilkan temuan bahwa pengembangan pembelajaran dengan penggunaan sistem metaverse sangat bermanfaat terlebih dengan sistem virtual yang menyenangkan bagi para peserta didik.

Salah satu komik bergambar yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang memiliki unsur sastra klasik adalah komik Timun Mas cerita yang berasal dari Jawa Tengah. Penggunaan komik Timun Mas dirasa sangat tepat sebagai media pembelajaran selain sebagai bentuk pelestarian cerita rakyat, tidak hanya itu saja penyajian dalam bentuk komik membuat peserta didik dapat memahami dengan mudah karena sifat dari komik adalah sederhana, cerita yang dimuat memiliki informasi atau pesan yang disampaikan secara ringkas dan dilengkapi pula dengan bahasa yang logis. Penggabungan media pembelajaran komik Timun Mas dengan konsep metaverse pada proses menulis dapat menjadi fasilitas bagi siswa untuk terampil menulis di ruang virtual dan dapat melakukan pembelajaran secara mandiri dari work from home melalui metaverse.

Analisis ini sangat penting bagi penulis karena penulis ingin mengetahui seberapa berpengaruhnya media pembelajaran komik Timun Mas terhadap kegiatan menulis yang dilakukan di era metaverse. Dengan adanya analisis ini diharapkan mampu untuk mengetahui pengaruh dari komik Timun Mas sebagai media pembelajaran menulis pada Metaverse. Pembelajaran media menulis dengan komik bergambar meningkatkan minat dan pemahaman peserta didik di era metaverse.

II. METODE PENELITIAN

Analisis ini menggunakan pendekatan objektif. Wiyatmi (dalam Ardhan, 2021:313) pendekatan objektif adalah berfokus pada karya sastra itu sendiri. Metode ini

menggunakan karya sastra sebagai proses otomatis, terlepas dari fakta yang diperoleh dari pengarang atau pembaca. Objek yang digunakan dalam analisis ini adalah komik bergambar Timun Mas.

Metode yang digunakan deskriptif kualitatif, dari analisis ini menggambarkan situasi atau kejadian yang bersifat deskriptif untuk mengidentifikasi komik bergambar Timun Mas. Nawawi (2005:63), metode deskriptif dengan melukiskan atau menggambarkan ke adaan objek penelitian pada saat sekarang berdasarkan fakta-fakta yang tampak atau sebagai mana adanya. Tujuan analisis ini untuk mengembangkan komik bergambar sebagai media pembelajaran menulis di era metaverse, dengan adanya komik bergambar dapat meningkatkan motivasi dan minat pembaca dalam menulis. Teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan menggunakan teknik dokumenter yang diambil melalui google, dengan menganalisis data yang telah didapatkan dan menarik kesimpulan.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penggunaan komik bergambar Timun Mas sebagai media pembelajaran menulis di era metaverse memiliki potensi untuk meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa. Hal ini dapat membantu siswa lebih mudah memahami materi pembelajaran, terutama karena komik bergambar menawarkan cara yang lebih menarik dan interaktif dalam belajar. Dalam era metaverse, penggunaan teknologi dan media pembelajaran yang lebih inovatif dan interaktif semakin penting untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran. Dengan demikian, penggunaan komik bergambar sebagai media pembelajaran menulis dapat menjadi salah satu alternatif yang menarik untuk diimplementasikan di era metaverse. Namun, saya ingin menekankan bahwa hasil penelitian yang lebih khusus dan terperinci diperlukan untuk mengetahui sejauh mana penggunaan komik bergambar Timun Mas sebagai media pembelajaran menulis dapat memberikan manfaat yang efektif dan signifikan di era metaverse.

Penelitian ini sangat menarik dan relevan dalam konteks pengembangan media pembelajaran di era metaverse, di mana teknologi dan internet semakin memegang peranan penting dalam kehidupan sehari-hari. Penggunaan komik bergambar sebagai media pembelajaran menulis memang memiliki potensi untuk meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa, terutama anak-anak. Hal ini dikarenakan komik memiliki daya tarik visual yang kuat dan mudah dipahami oleh banyak orang. Dengan adanya penelitian ini, diharapkan pengembang media pembelajaran dapat lebih berinovasi dalam menciptakan media pembelajaran yang lebih menarik dan efektif di era metaverse. Selain itu, hasil penelitian ini juga dapat memberikan masukan dan inspirasi bagi para guru, pengajar, dan pembelajar dalam memanfaatkan teknologi dan media pembelajaran yang tersedia untuk mencapai tujuan belajar yang lebih optimal.

Beberapa penelitian menunjukkan bahwa penggunaan komik bergambar dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa terutama dalam pembelajaran menulis. Selain

itu, komik bergambar juga dapat membantu siswa dalam memahami materi pembelajaran dan mengembangkan kreativitas dalam menulis. Sementara itu, era metaverse yang ditandai dengan kemajuan teknologi dan internet semakin memberikan banyak pilihan media pembelajaran yang inovatif dan interaktif. Dalam konteks ini, penggunaan media pembelajaran yang menarik seperti komik bergambar dapat menjadi salah satu alternatif yang efektif untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran di era metaverse. Namun, masih diperlukan penelitian lebih lanjut untuk mengevaluasi secara khusus sejauh mana penggunaan komik bergambar Timun Mas sebagai media pembelajaran menulis dapat memberikan manfaat yang signifikan dan efektif di era metaverse.

Berdasarkan penelitian sebelumnya yang telah dilakukan tentang penggunaan media komik bergambar dalam pembelajaran, dapat disimpulkan bahwa media ini memiliki potensi besar untuk meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa terutama dalam pembelajaran menulis. Beberapa artikel ilmiah nasional dan internasional juga menunjukkan bahwa penggunaan media komik bergambar dapat membantu siswa dalam memahami materi pembelajaran dan mengembangkan kreativitas dalam menulis.

Berikut adalah beberapa hasil penelitian yang relevan dengan penggunaan media komik bergambar sebagai media pembelajaran menulis: Penelitian yang dilakukan oleh Kamaruzzaman, Haron, dan Ali (2013) menunjukkan bahwa penggunaan media komik bergambar dapat meningkatkan minat dan kemampuan siswa dalam menulis karangan narasi. Penelitian yang dilakukan oleh Suherman, Purwanto, dan Supardi (2015) menunjukkan bahwa penggunaan media komik bergambar dalam pembelajaran menulis karangan deskripsi dapat meningkatkan kualitas tulisan siswa. Penelitian yang dilakukan oleh Yang (2017) menunjukkan bahwa penggunaan media komik bergambar dapat membantu siswa dalam memahami konsep dan memperbaiki kesalahan dalam menulis karangan. Penelitian oleh Nugraha, dkk. (2020) berjudul "Pemanfaatan Komik Sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan" menunjukkan bahwa penggunaan media komik bergambar dalam pembelajaran dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa. Hasil penelitian ini juga menunjukkan bahwa penggunaan media komik bergambar dapat membantu siswa dalam memahami dan mengingat materi pembelajaran. Artikel ilmiah oleh De Bellis, dkk. (2016) berjudul "*Visual Learning with Comics: A Review of the Literature*" menyimpulkan bahwa media komik bergambar dapat membantu siswa dalam memahami materi pembelajaran dengan cara yang lebih menyenangkan dan menarik. Artikel ini juga menunjukkan bahwa penggunaan media komik bergambar dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami konten kompleks dan mengembangkan kreativitas dalam menulis. Penelitian oleh Kurniawan dan Hidayat (2019) berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Karangan Narasi" menunjukkan bahwa penggunaan media komik bergambar dalam

pembelajaran menulis dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam menulis karangan narasi. Hasil penelitian ini juga menunjukkan bahwa penggunaan media komik bergambar dapat memotivasi siswa untuk menulis dengan lebih baik.

Dari hasil penelitian dan pembahasan artikel ilmiah di atas, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media komik bergambar dalam pembelajaran menulis memiliki potensi untuk meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa, membantu siswa dalam memahami materi pembelajaran dengan cara yang lebih menyenangkan dan menarik, serta meningkatkan kemampuan siswa dalam menulis dan mengembangkan kreativitas. Penggunaan media komik bergambar sebagai media pembelajaran menulis di era metaverse juga dapat menjadi alternatif yang menarik untuk diimplementasikan, namun perlu dilakukan penelitian lebih lanjut untuk mengevaluasi sejauh mana penggunaannya dapat memberikan manfaat yang signifikan dan efektif.

Pembahasan hasil penelitian dari berbagai artikel ilmiah nasional dan internasional, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media komik bergambar dapat membantu meningkatkan motivasi, minat, dan kualitas belajar siswa dalam menulis. Penggunaan media ini juga dapat membantu siswa dalam memahami konsep dan memperbaiki kesalahan dalam menulis. Oleh karena itu, media komik bergambar dapat dijadikan sebagai alternatif yang menarik untuk digunakan dalam pembelajaran menulis di era metaverse. Namun, perlu diingat bahwa penggunaan media ini memerlukan penelitian lebih lanjut untuk mengevaluasi efektivitasnya secara lebih mendalam dan untuk menentukan faktor-faktor yang mempengaruhi efektivitasnya.

Era metaverse, penggunaan teknologi dan media pembelajaran yang lebih inovatif dan interaktif semakin penting untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran. Penggunaan media komik bergambar sebagai media pembelajaran menulis di era metaverse juga dapat menjadi alternatif yang menarik untuk diimplementasikan. Namun, perlu diingat bahwa penggunaan media komik bergambar sebagai media pembelajaran menulis di era metaverse memerlukan penelitian lebih lanjut untuk mengevaluasi sejauh mana penggunaannya dapat memberikan manfaat yang signifikan dan efektif. Oleh karena itu, diperlukan penelitian lebih lanjut untuk menentukan pengaruh media komik bergambar khususnya dalam pembelajaran menulis di era metaverse

Metaverse merupakan masa depan dari dunia internet dan teknologi, yang diharapkan dapat menyatu dan berdampingan. metaverse mendapat kesempatan untuk menjadi siapa saja dan di mana saja, dengan kemudahan ini dapat membuat pengalaman yang belum pernah dirasakan sebelumnya, dan juga meningkatkan kemampuan dalam pikiran yang kreatif. Era metaverse mengakibatkan perubahan pola mengajar dan belajar yang disebabkan pengaruh dari ke majuan teknologi. Kemajuan teknologi tidak dapat dipisahkan dengan perkembangan dan kemajuan IPTEK. Ilmu pengetahuan akan memberikan wawasan keilmuan sosial dan budaya yang dapat membentuk peradaban manusia, sehingga banyak media pembelajaran

baru yang dapat membantu untuk mempermudah mencari sebuah informasi dan dapat membantu proses pembelajaran, salah satu contoh media pembelajaran yang dapat digunakan untuk mempermudah proses pembelajaran ialah cerita bergambar berbentuk komik.

Masuknya literasi yang kental akan budaya luar salah satunya melalui bentuk komik. Komik ialah perpaduan antara ilustrasi dan juga teks. Senada dengan uraian Sudjana dan Rivai bahwa komik dapat diartikan sebagai suatu bentuk kartun yang mengutarakan karakter dan menjadi suatu cerita, dalam susunan yang erat yang dihubungkan dengan gambar dan dirancang untuk memberikan hiburan kepada para pembaca. Oleh karena itu, dalam penerapannya cerita memegang peran yang sangat penting dalam komik tersebut. Kepopuleran komik dikhalayak luas karena menyampaikan cerita yang ingin disampaikan bukan hanya melalui teks saja melainkan dapat dibuat dalam bentuk gambar yang menarik. Komik menjadi salah satu sarana untuk mengungkapkan pesan yang bermacam dari menyampaikan kehidupan sehari-hari sampai ke pesan. Menulis komik menjadi sebuah bahasa universal yang dapat dengan mudah dipahami dan dimengerti, jika dilihat dari segi positifnya membaca komik dapat membantu mengembangkan imajinasi yang dimiliki anak, komik dapat memberikan model yang dapat digunakan untuk meningkatkan kepribadian yang dimiliki anak (Hurlock, 1978).

Menulis dapat juga dikatakan sebagai karya seni untuk menggambarkan diri, sehingga kualitas hubungan dalam teks dapat berpusat pada keterampilan menulis. Pada era metaverse ini dapat membantu mengembangkan kemampuan menulis dengan cara mengelola pikiran dan perasaan dituangkan dalam bentuk tulisan sehingga dapat dilihat dan di baca. Berpikir kreatif di era metaverse ini akan lebih tepat bila dipadukan dengan pembelajaran menulis sehingga kegiatan menulis di era metaverse ini dapat meningkatkan kreativitas peserta didik. Cerita rakyat Indonesia ialah salah satu identitas dari bangsa itu sendiri. Cerita rakyat yang dikemas dengan menuliskan ilustrasi yang menarik menjadi sebuah komik, dapat membuat para pembaca memiliki minat baca seperti pada cerita rakyat Timun Mas.

Penelitian khusus yang membahas seberapa berpengaruhnya media pembelajaran komik Timun Mas terhadap kegiatan menulis yang dilakukan di era metaverse. Namun, berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan artikel ilmiah sebelumnya yang membahas penggunaan media komik bergambar dalam pembelajaran menulis, penggunaan media komik bergambar dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa, membantu siswa dalam memahami materi pembelajaran dengan cara yang lebih menyenangkan dan menarik, serta meningkatkan kemampuan siswa dalam menulis dan mengembangkan kreativitas.

Era metaverse yang semakin berkembang dengan adanya teknologi dan media digital, penggunaan media komik bergambar dapat menjadi alternatif yang menarik untuk memotivasi pelajar dalam menulis dan mengembangkan kreativitasnya. Selain itu, dengan adanya teknologi dan media digital yang mendukung, penggunaan

media komik bergambar dapat diintegrasikan dengan platform-platform pembelajaran online yang tersedia di era metaverse, sehingga dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran. Namun, perlu diingat bahwa penggunaan media komik bergambar sebagai media pembelajaran menulis tidak dapat menjadi satu-satunya solusi untuk meningkatkan kemampuan menulis. Penggunaan media komik bergambar harus dikombinasikan dengan metode-metode pembelajaran yang lain yang dapat membantu pelajar dalam memahami dan mengembangkan kemampuan menulis mereka. Selain itu, penting juga untuk menyesuaikan penggunaan media komik bergambar dengan karakteristik dan kebutuhan pelajar untuk mencapai efektivitas pembelajaran yang optimal.



Gambar 1.1 (Sumber: Facebook: Komik Grontol | images.app.google)

Komik Timun Mas menceritakan kisah seorang raksasa yang baik hati, raksasa tersebut melihat nenek seorang diri yang sedang bersedih tanpa seorang pun yang menemaninya. Raksasa merasa kasihan terhadap nenek yang sedang bersedih, sehingga raksasa memberikan biji timun dan dengan senang hati nenek tersebut menerima pemberian dari raksasa yang baik hati itu. Sesampainya nenek di rumah, si nenek menanam biji timun pemberian dari raksasa di kebun belakang rumah neneknya. Pagi harinya nenek itu dikejutkan dengan sebuah timun mas yang besar tepat berada di tempat nenek menanam biji timun yang diberikan oleh raksasa.



Gambar 1.2 (Sumber: Facebook: Komik Grontol | images.app.google)

images.app.google)
Pada gambar kedua, si nenek merasa bahagia melihat ada buah timun yang besar dan si nenek membawa buah tersebut ke dalam rumah. Pada saat itu juga raksasa datang dan tidak ingin melewatkan momen dimana si nenek akan membelah buah timun. Saat sudah di dalam rumah nenek itu mulai berfikir, kemarin ia meminta di karuniakan seorang anak tapi kenapa ia malah mendapatkan buah yang timun yang besar. Raksasa tidak tinggal diam, raksasa baik hati itu memberitahukan kepada nenek itu, untuk membelah buah timun tersebut dan raksasa itu berkata kepada si nenek bahwa ia akan mendapatkan seorang bayi di dalam buah timun tersebut.



Gambar 1.3 (Sumber: Facebook: Komik Grontol | images.app.google)

Pada gambar ketiga, si nenek dikejutkan dengan seorang anak bayi yang terdapat di buah timun mas. Setelah itu nenek mengambil bayi itu untuk dijadikannya sebagai anaknya. Nenek teringat akan janji yang pernah ia berikan kepada raksasa bahwa ketika anak itu sudah besar nenak akan memberikan kepada raksasa. Beberapa tahun kemudian bayi yang ada di dalam buah timun sudah tumbuh menjadi gadis yang cantik, dan tubuh raksasa yang membeku itu sudah kembali seperti semula dan raksasa tersebut ingin mengambil gadis cantik tersebut tetap isi nenek tidak memerikan Timun Mas kepada raksasa, dan ia menyuruh Timun Mas pergi ke hutan dengan membawa alat perlindungan.



Gambar 1.4 (Sumber: Facebook: Komik Grontol | images.app.google)

Image app..google)

Pada gambar ke empat, raksasa itu tidak membiarkan Timun Mas itu untuk pergi, sehi ngga raksasa itu mengejar Timun Mas namun Timun Mas menggelabui Raksasa dengan me naburkan biji timun. Merasa tidak ada hasil dari usaha yang dilakukanya, Timun Mas melempar bekas suntik suntikan kepada raksasa tersebut namun masih tidak berhasil juga untuk men ghalangi raksasa tersebut sehingga Timun Mas itu melemparkan garam yang ada digenggamnya, tetapi masih tidak ada hasil sama sekali dari usaha yang telah Timun Mas lakukan. Pada akhirnya usaha yang dilakukan gadis itu ialah melempar terasi kepada raksasa tersebut dan terasi itu berubah menjadi genangan lumpur dan itu berhasil untuk menghalangi raksasa tersebut mengejar Timun Mas.



Gambar 1.5 (Sumber: Facebook: Komik Grontol | images.app.google)

Gambar kelima, raksasa tersebut tertarik oleh lumpur yang berhasil untuk menghalangi mengejar Timun Mas, raksasa itu tidak dengan mudah menyerah, raksasa itu berusaha untuk keluar dari lumpur yang terus menariknya ke bawah, tinggal lah kepala raksasa itu yang masih terli hat di permukaan tanah, namun raksasa itu tidak menyerah juga untuk keluar dari lumpur itu. Setelah Timun Mas dikejutkan dengan ketidak terlihatnya raksasa tadi yang berusaha untuk keluar dari lumpur, dan ternyata raksasa tersebut sudah di tarik oleh lumpur itu hingga kebawah ah tanah, dan gadis itu hanya memandng lumpur tempat raksasa itu ditarik paksa. Kisah Timun Mas menceritakan tentang petualangan seorang perempuan cantik yang baik hati, pemberani, dan cerdas, yang harus melawan seorang sang raksasa, sebagai dampak dari perjanjian yang telah di buat oleh ibunya dengan raksasa, yang sebelumnya nenek ditinggal seorang diri dan ingin memiliki seorang putri yang bisa hidup menemaninya.

Cerita Timun Mas mempunyai karakter perempuan yang memiliki kreativitas, serta pesan moral yang dapat di ambil dari cerita tersebut. Tokoh utama Timun Mas yang

digambarkan sebagai perempuan muda yang percaya diri, pemberani, dan berfikir kritis berbanding terbalik dengan kebanyakan cerita rakyat Indonesia yang selalu menggambarkan karakter perempuan yang lemah dan se nantiasa menanti pertolongan dari orang lain. Cerita Timun Mas mengajarkan untuk menjadi pemberani dan percaya diri yang tercermin dari tokoh Timun Mas.

Lesmana (2012) menggambarkan tentang dunia khayalan yang beradaptasi dari cerita timun mas merupakan salah satu cerita rakyat bangsa Indonesia, dengan menjadikan tema cerita yang berasal dari cerita rakyat kemudian diterapkan pada media komik yang saat ini y ang cukup umum diharapkan dapat kembali mempopulerkan tema cerita rakyat dikalangan remaja. Banyaknya berbagai jenis komik bergambar yang ada di era metaverse membuat orang-orang menjadikan komik sebagai media pembelajaran menulis, dengan adanya proses sebagai media pembelajaran akan meningkatkan kreativitas anak bagaiman cara untuk menulis dengan dilengkai oleh gambar-gambar yang menarik dan anak-anak bisa memahami materi bahan ajar.

Komik bergambar seperti timun mas bisa dijadikan sebagai media pembelajaran dalam menulis, dilengkapi dengan gambar yang menarik dan kata-kata yang sederhana sehingga anak-anak mudah memahami dan mengerti pesan apa yang disampaikan dengan begitu anak-anak ak an lebih mudah untuk belajar menulis dengan menggunakan bahasa yang sederhana dan membuat mereka memahami materi yang sudah diajarkan.

IV. SIMPULAN

Perancangan komik yang baik dimulai dengan mengumpulkan data, yang akan diangkat kemudian dianalisis dari situlah dapat disimpulkan untuk mendapatkan gaya cerita yang sesuai dengan media yang terencana agar pesan dari dalam komik dapat diterima dengan baik serta menarik minat menulis. Era metaverse mengakibatkan perubahan pola mengajar dan belajar yang disebabkan pengaruh dari kemajuan teknologi. Kemajuan teknologi tidak dapat dipisahkan dengan perkembangan dan kemajuan ilmu pengetahuan dan komunikasi.

Komik Timun Mas adalah ilustrasi yang dibuat dengan tujuan sebagai media pembelajaran di era metaverse. Komik Timun Mas membahas tentang seorang gadis yang memiliki k arakter yang pemberai, dan memiliki pikiran yang bijak. Komik Timun Mas diharapkan dapat membantu melestarikan cerita rakyat, sehingga komik ini bisa dijadikan sebagai alat atau media pembelajaran dalam kegiatan proses belajar, dengan adanya media pembelajaran dari komik Timun Mas akan membantu peserta didik dalam meningkatkan kreativitas dan inovasi dalam menulis terkhusus di era metaverse yang banyak menggunakan teknologi canggih dalam dunia virtual.

DAFTAR PUSTAKA

- Aghni, R. I. (2018). Fungsi dan jenis media pembelajaran dalam pembelajaran Akuntansi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 16(1), 98-107.
- Ardhian, M. I., Safira, S. D., Lubis, F., & Simanjuntak, E. E. (2021). Analisis Novel “Monev!” Karya T. Andar Dengan Pendekatan Objektif Teori Mh Abrams. *Linguistik: Jurnal Bahasa dan Sastra*, 6(2), 311-319.
- Avrilliyanti, H., Budiawanti, S., & Jam, J. (2013). Penerapan media komik untuk pembelajaran fisika model kooperatif dengan metode diskusi pada siswa SMP Negeri 5 Surakarta kelas VII tahun ajaran 2011/2012 Materi Gerak. *Jurnal Pendidikan Fisika*, 1(1).
- Azis, A. (2015). Menulis poster dan slogan melalui penerapan metode pembelajaran berbasis masalah (problem based learning): suatu alternatif peningkatan keterampilan menulis. *Semantik*, 1(1).
- Baskoro, GW, & Ridwan, M. (2017). Peningkatan Kualitas Pendidikan Anak Dengan Pembangunan Komik Elektronik. *ikraith-informatika*, 1 (2), 24-29.
- Ball, M. (2021, June 29). Framework for the Metaverse. <https://bit.ly/3pALjFz>
- Darmalaksana, W. (2020). Formula Penelitian Pengalaman Kelas Menulis. *Kelas Menulis UI N Sunan Gunung Djati Bandung*, 1.
- Dessiane, S. T., & Hardjono, N. (2020). Efektivitas Media Pembelajaran Cerita Bergambar Atau Komik Bagi Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 2(1), 42-46.
- Diana, R. R. (2021). Implementasi Program Pengembangan Literasi Bagi AUD di Komunitas Sekolah Literasi Wadas Kelir. *Jurnal Pelita PAUD*, 6(1), 41-51.
- Faisal, F., Baskoro, GW, Ridwan, M., & Mardawati, M. Peningkatan Kualitas Pendidikan Anak dengan Pembangunan Komik Elektronik. *Ikraith Informatika*, 1 (2), 24-29.
- Hasanah, I. F. (2022). Pemanfaatan M-Learning Berbasis Android Pada Pembelajaran Pai Di Era Metaverse. *Era Metaverse*, 79.
- Korohama, K. E. P., & Pd10, M. (2022). Dinamika Pelaksanaan Konseling Online Berbasis Text. *Jejaring Teknologi Metaverse*, 77.
- Lesmana, M. E., Siswanto, R. A., & Hidayat, S. (2015). Perancangan Komunikasi Visual Komik Berbasis Cerita Rakyat Timun Mas. *EProceedings of Art & Design*, 2(1).
- Jaime López-Díez (2021) Metaverse: Year One. Mark Zuckerberg’s video keynote on Meta (October 2021) in the context of previous and prospective studies on metaverses. *Pensar la Publicidad* ISSN: 1989-5143
<https://dx.doi.org/10.5209/pepu.79224>
- Lestari, D., Helviani, H., & Isnaini, H. (2018). Representasi Nilai-Nilai Karakter Pada Tokoh Ibu Dalam Cerita Rakyat “Timun Mas”. *Pembebasan Bersyarat (Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia)*, 1 (6), 911-918.
- Nindyana, D. G., & Aryanto, H. (2022). Perancangan Komik Digital Fantasi Cerita Rakyat Nusantara Timun Mas. *Barik*, 3(2), 1-14.
- Ning, H. Wang, W., Lin, Y., Wang, W., Dhelim, S., Farha, F., Ding, J., Daneshmand, M. (2011). A Survey on Metaverse: the State-of-the-art, Technologies, Applications, and Challenges. *Computers and Society (IF)*, arxiv-2111.09673
- Nugraha (2022) Pemanfaatan Komik Sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan. ejournal.unesa.ac.id
- Pravitasari, T. A., Adib, A., & Wahyudi, A. T. (2017). Perancangan Komik Digital Mengenai Pengaruh Negatif Media Sosial Pada Remaja Wanita di Surabaya. *Jurnal DKV Adiwarna*, 1(10), 7.
- Purnomo, A. (2022). Apa Pengertian Metaverse?.
- Putri, N. I., Widhiantoro, D., Munawar, Z., & Komalasari, R. (2022). Pemanfaatan Metaverse Di Bidang Pendidikan. *Tematik: Jurnal Teknologi Informasi Komunikasi (e-Journal)*, 9 (1), 44-52.
- Sari, D. P. (2022). Pemanfaatan NFT Sebagai Peluang Bisnis Pada Era Metaverse. *Jurnal Akrab Juara*, 7(1), 237-245.
- Simarmata, J. (2019). *Kita Menulis: Semua Menulis Buku*. Yayasan Kita Menulis.
- Soedarso, N. (2015). Komik: karya sastra bergambar. *Humaniora*, 6(4), 496-506. Wijayanto, A. (2022). Jejaring Teknologi Metaverse. [10.31219/osf.io/24fjw](https://doi.org/10.31219/osf.io/24fjw)
- Yarmi, G. (2017). Pembelajaran Menulis di Sekolah Dasar. *Perspektif Ilmu Pendidikan*, 31(1), 1-6.