



Mengintegrasikan Nilai Kesetaraan Gender melalui Komik: Inovasi Media Pembelajaran di SMA Ignatius Global School

Kharunnisak¹, Rosella Arylia Tiara Simanjuntak², Graceshyela Valent³

¹SMA Ignatius Global School Palembang, Sumatera Selatan

²Jurusan Ilmu Hukum, Fakultas Hukum, Universitas Brawijaya

³Jurusan Ilmu Hukum, Fakultas Hukum, Universitas Trisakti

Informasi Artikel

Article history:

Dikirimkan 23/01/2025

Direvisi 15/04/2025

Diterima 14/06/2025

Dipublikasikan 01/07/2025

Kata kunci:

Kesetaraan Gender

Literasi Visual

Media Edukasi

Pengembangan Komik

Siswa Sekolah Menengah

Keywords:

Gender Equality

Visual Literacy

Educational Media

Comic Development

High School Students

This is an open access article under the [CC BY-NC](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/) license.



Abstrak

Budaya patriarki yang mengakar dalam masyarakat masih menjadi penyebab utama ketidakadilan gender. Upaya menumbuhkan kesadaran akan kesetaraan gender di kalangan remaja memerlukan pendekatan edukatif yang kontekstual dan menarik, salah satunya melalui literasi berbasis media visual. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan menguji kelayakan *Komik Gender* sebagai media pembelajaran literasi kesetaraan gender bagi peserta didik SMA Ignatius Global School Palembang. Penelitian menggunakan metode research and development dengan model ADDIE pada tiga tahap awal: analisis, desain, dan pengembangan. Subjek penelitian adalah peserta didik kelas XI dan XII yang dipilih secara purposive. Instrumen yang digunakan meliputi angket analisis kebutuhan dan angket kelayakan. Komik yang dikembangkan kemudian diunggah ke platform daring untuk aksesibilitas yang lebih luas. Hasil uji menunjukkan bahwa komik dinilai layak oleh ahli materi dan sangat layak oleh ahli media. Temuan ini menunjukkan bahwa *Komik Gender* efektif sebagai media untuk meningkatkan kesadaran kesetaraan gender di kalangan pelajar.

Abstract

Patriarchal culture remains a key factor contributing to gender inequality in society. Efforts to raise gender equality awareness among adolescents require engaging and contextually relevant educational approaches, including visual literacy media. This study aims to develop and evaluate the feasibility of *Gender Comics* as an educational tool for promoting gender equality literacy among students at Ignatius Global School Palembang. The study employed a research and development method using the ADDIE model at the initial three stages: analysis, design, and development. The research subjects were 11th and 12th-grade students selected through purposive sampling. Data collection instruments included a needs analysis questionnaire and a feasibility assessment. The developed comic was uploaded to a digital platform for wider accessibility. The results showed that the comic was rated feasible by a content expert and highly feasible by media experts. These findings suggest that *Gender Comics* is effective in fostering gender equality awareness among high school students.

Penulis Korespondensi

Khairunnisak

SMA Ignatius Global School Palembang

Jalan Mayor Ruslan No. 118, 9 Ilir, Ilir Timur I, Palembang, Sumatera Selatan, Indonesia, 30114

Email: khairunnisak358@gmail.com

1. PENDAHULUAN

Pancasila yang sebagai ideologi bangsa semakin kehilangan jati dirinya. Keadilan yang seharusnya didapatkan oleh semua kalangan ternyata tidak demikian. Hal ini diperkuat dengan rendahnya jumlah perempuan yang bekerja di sektor publik. Tingkat Partisipasi Angkatan Kerja (TPAK) menjadi indikator penting untuk menilai keberhasilan pemerintah dalam memberikan ruang bagi partisipasi kesetaraan gender (Nofianti, 2016). Berdasarkan data Badan Pusat Statistik Sumatera Selatan tahun 2020, jumlah tenaga kerja sebesar 4.1 juta jiwa, dengan TPAK laki-laki sebesar 82.66% dan perempuan 54.54%. Selisih data tersebut, terlihat bahwa ada perbandingan yang signifikan antara laki-laki dan perempuan di sektor publik. Hal ini bisa saja disebabkan karena implikasi paham ideologis, baik yang dibentuk oleh kultur budaya, ras, dan politik terhadap perempuan

Salah satu bentuk keadilan adalah tidak mengklasifikasikan kemampuan individu berdasarkan gender. Gender merupakan bentuk perbedaan terhadap perempuan dan laki-laki yang merupakan konstruksi sosial, perbedaan yang masih terlihat, meskipun tidak didasarkan pada perbedaan biologis yang berkaitan dengan jenis kelamin (Donald, et al., 1999). Melihat pada realitas tersebut, hadirnya perbedaan gender disebabkan oleh konstruksi yang dibangun oleh masyarakat. Menurut Dr. Mansour Fakih dalam Hasanah (2013) perbedaan gender hadir karena pembentukan sosial budaya, sosialisasi, bahkan pembinaan melalui ajaran agama dan pemerintah. Disisi lain, hadirnya perbedaan gender umumnya disebabkan oleh sistem patriarki yang dianut oleh masyarakat saat ini. Patriarki digunakan secara lebih umum untuk menyebut kekuasaan laki-laki, hubungan kuasa dan untuk menyebut sistem yang membuat perempuan tetap dikuasai (Bhasin, 1996). Menurut Fadhilah (2018), rendahnya pemahaman masyarakat terhadap keadilan gender menyebabkan persepsi bahwa tugas utama perempuan adalah melakukan pekerjaan di dalam lingkungan rumah.

Di tengah perkembangan Revolusi Industri 4.0, pengembangan pola pikir manusia menjadi sangat penting, terutama terkait dengan minat membaca. Pemahaman generasi muda tentang kesetaraan gender dapat dipicu dengan menanamkan budaya membaca pada diri mereka. Dikutip dari CNN Indonesia, frekuensi membaca orang Indonesia rata-rata hanya tiga kali sampai empat kali perminggu. Hal ini diperkuat dengan hasil survei yang dilakukan *Program for International Student Assessment (PISA)* yang dirilis oleh *Organization for Economic Co-operation and Development (OECD)* pada 2019, Indonesia menempati peringkat ke 62 dari 70 negara, atau merupakan 10 negara terbawah yang memiliki tingkat literasi rendah (Mian, 2022). Hal ini menunjukkan perlunya pendekatan inovatif untuk menumbuhkan budaya membaca di kalangan remaja.

Meskipun membaca bukan satu-satunya literasi, tetapi melalui membaca literasi dapat dikembangkan. Melihat kondisi saat ini, membaca tidak bisa difokuskan hanya pada tulisan. Diperlukan inovasi untuk meningkatkan minat baca remaja. Maka salah satu upaya yang bisa dilakukan adalah dengan memanfaatkan media daring seperti android dan kemudian dikombinasikan dengan sentuhan seni yaitu komik. Hal ini dilakukan untuk memberikan kebermanfaatan pada android yang digunakan remaja serta meningkatkan kesadaran akan kesetaraan gender melalui edukasi mengenai kesetaraan gender. Maka dari itu, peneliti memiliki gagasan cerdas, kreatif dan inovatif dengan judul “Komik Gender: Inovasi Menumbuhkan Kesadaran Kesetaraan Gender pada Siswa SMA Ignatius Global School” yaitu komik literasi mengenai kesetaraan gender untuk memberikan edukasi dan mengurangi stigma terhadap perempuan.

2. METODE

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development (R&D)* dengan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahap yakni analisis, desain, pengembangan, implementasi dan evaluasi. Pemilihan model ADDIE dalam penelitian ini didasarkan pada sistematika pengembangan yang berpijak pada landasan teoritis (Teguh & Pudjawan, 2015). Tahap analisis dilakukan melalui observasi dan dokumentasi terhadap siswa SMA Ignatius Global School guna mengetahui karakteristik dan kebutuhan terkait pemahaman kesetaraan gender. Selanjutnya, tahap desain mencakup penyusunan materi dan perancangan komik agar tampil menarik. Tahap pengembangan dilakukan melalui uji kelayakan produk oleh ahli materi dan media untuk menilai kelayakan konten dan desain visual.

Lokasi penelitian dilaksanakan di SMA Ignatius Global School, dengan waktu pelaksanaan 01 Mei- 30 September 2024. Penelitian ini menggunakan sumber data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dari hasil observasi, dokumentasi, serta masukan para ahli. Sementara itu, data kuantitatif diperoleh dari hasil angket validasi kelayakan media yang dinilai oleh ahli materi dan ahli media. Instrumen pengumpulan data berupa angket dengan skala Likert (1–5) dan pedoman dokumentasi. Angket digunakan untuk mengukur kelayakan konten dan desain, sedangkan dokumentasi untuk melihat sejauh mana pemahaman siswa terhadap materi kesetaraan gender. Materi kesetaraan gender dan perangkat Android digunakan sebagai dasar dalam pengembangan komik digital sebagai media edukatif.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Deskripsi Penelitian

Pengembangan materi pembelajaran berbasis *website* dengan tujuan memahami kesetaraan gender merupakan jenis penelitian yang menggunakan metode penelitian dan pengembangan. Sugiyono (2016) menjelaskan penelitian dan pengembangan adalah suatu metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan media tertentu dan menguji efektivitas media tersebut. Penelitian ini merupakan hasil inovasi berupa media edukasi yang bertujuan untuk meningkatkan kesadaran akan kesetaraan gender di SMA Ignatius Global School.

Untuk menjamin kelayakan produk, dilakukan uji validasi oleh satu ahli materi yaitu Dosen Sosiologi dari Universitas Negeri Yogyakarta, dan dua guru yang berperan sebagai ahli materi. Validasi dilakukan untuk mengidentifikasi kelemahan dan potensi perbaikan pada *Komik Gender* berdasarkan masukan dari para validator. Hal ini sesuai dengan pernyataan Ghani et al. (2019) yang menyatakan bahwa validasi produk penting dilakukan untuk menilai aspek relevansi, akurasi, kebahasaan, dan kelayakan pembelajaran. Dengan melakukan uji validasi dan dokumentasi, maka bahan pembelajaran *website* yang diinginkan dapat dikembangkan.

3.2 Prosedur Pengembangan Media

Proses pengembangan bahan pembelajaran terapan dengan model pengembangan ADDIE yang dikembangkan oleh Dick and Carry (Sugiyono, 2016). Model ini terdiri dari lima tahap yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Namun, dalam penelitian ini, hanya menggunakan tiga tahap, yakni analisis, desain, dan pengembangan.

Pemilihan tiga tahap tersebut didasarkan pada fokus penelitian yang lebih menekankan pada proses pengembangan produk. Pengembangan dilakukan dengan mempertimbangkan

kondisi siswa di SMA Ignatius Global School sebagai landasan utamanya. Berikut ini merupakan uraian tahapan dalam proses pengembangan media website *Komik Gender* yang dilakukan oleh peneliti.

3.2.1 Tahap Analisis

Pada tahap analisis, peneliti mengumpulkan data dan informasi yang akan digunakan dalam pengembangan website *Komik Gender*. Proses pengumpulan data dilakukan melalui observasi kondisi sekolah serta wawancara dengan siswa SMA Ignatius Global School. Fokus utama dari tahap ini adalah melakukan analisis kebutuhan. Analisis ini bertujuan untuk mengetahui karakteristik siswa dan tingkat pemahaman mereka terhadap konsep kesetaraan gender. Dalam proses pengumpulan data, peneliti menggunakan metode observasi dengan mengajukan pertanyaan serta mengamati. Hal ini bertujuan untuk melihat pemahaman mereka mengenai isu kesetaraan gender.

Berdasarkan hasil observasi, diketahui bahwa sebagian besar siswa belum memahami secara utuh konsep kesetaraan gender. Namun, mereka telah memiliki kemampuan dasar dalam mengoperasikan teknologi, seperti ponsel dan website. Hal ini menunjukkan bahwa mereka memenuhi kriteria sebagai responden yang sesuai dalam penelitian ini. Selain itu, peneliti juga melakukan wawancara dengan beberapa siswa. Hasil wawancara menunjukkan bahwa banyak siswa menyukai media berbasis visual seperti komik, baik sebagai media hiburan maupun pembelajaran. Oleh karena itu, upaya meningkatkan minat siswa terhadap isu kesetaraan gender dapat dilakukan melalui media yang kreatif, salah satunya adalah pengembangan website *Komik Gender* (Wawancara, 15 Mei 2024)

3.2.2 Tahap Desain

Berdasarkan hasil analisis sebelumnya, tahap selanjutnya adalah tahap desain atau perancangan *website* *Komik Gender*. Tahap ini meliputi pembuatan desain media secara umum. Beberapa aspek yang dilakukan antara lain pembuatan konsep materi serta pembuatan desain komik. Pada tahap pembuatan konsep materi, langkah awal yang dilakukan adalah menyusun materi mengenai kesetaraan gender. Penyusunan materi dilakukan untuk memberikan pemahaman kepada siswa mengenai kesetaraan gender. Materi diperoleh dari dokumentasi berita, jurnal ilmiah dan skripsi yang relevan. Setelah itu, materi divalidasi oleh ahli materi yakni Dosen Sosiologi Universitas Negeri Yogyakarta. Selanjutnya, peneliti melakukan desain komik dengan membuat rancangan yang berbentuk *flowchart*



Gambar 1. *Flowchart* Halaman Utama *Website* Komik Gender

Gambar diatas merupakan *flowchart* yang menjelaskan alur *website*, dimulai dari Halaman Utama. Pada Halaman Utama terdapat empat tombol navigasi yang dapat mengarah ke halaman selanjutnya yaitu Baca Komik, Jawab Pertanyaan, Kritik & Saran, *Design Your Own Comic*. Pada halaman Baca Komik, siswa dapat mengakses sepuluh komik yang telah disediakan. Kemudian pada halaman Jawab Pertanyaan berisi tentang pertanyaan-pertanyaan untuk mengukur pemahaman siswa terhadap isi komik. Sementara itu, halaman Kritik & Saran memungkinkan siswa memberikan umpan balik mengenai *website*, agar dapat dikembangkan. Fitur terakhir, pada halaman *Design Your Own Comic* memuat halaman membuat komik sendiri, dimana nantinya terdapat beberapa elemen untuk membuat sebuah komik.

3.2.3 Tahap Pengembangan

Ketidaksetaraan gender di Indonesia disebabkan karena adanya budaya patriarki yang telah lama melekat dalam budaya Indonesia. Maka dari itu, kesetaraan gender adalah tujuan sosial yang mendesak dan penting di masyarakat. Penelitian oleh Brown dan Davis (2020) dalam *Media and Society* menunjukkan bahwa media komik dapat membuka dialog tentang isu-isu seperti kekerasan terhadap perempuan, kesenjangan ekonomi, dan keterbatasan akses terhadap pendidikan.

Pentingnya pengembangan pembelajaran yang memperhatikan perspektif gender juga ditegaskan oleh Rodrigue dan Lee (2019) dalam jurnal *Gender Perspectives in Media*. Mereka menyebutkan bahwa penyajian perspektif gender yang beragam dalam komik dapat membantu membentuk pola pikir kritis dan meningkatkan kesadaran akan keberagaman gender. Oleh karena itu, riset yang tepat dan konsultasi dengan ahli gender dan desainer grafis adalah kunci dalam mengembangkan Komik Gender untuk mengurangi ketidaksetaraan gender.

Pengembangan Komik Gender memiliki potensi besar sebagai media untuk mengurangi *stereotip* gender, menyampaikan pesan inklusivitas, mengangkat isu-isu gender, mempresentasikan berbagai perspektif, dan melibatkan ahli untuk memastikan efektivitasnya. Dengan memanfaatkan kekuatan teknologi dan kolaborasi multidisiplin, kita dapat membangun masyarakat yang lebih adil dan setara. Berdasarkan pemaparan diatas, maka salah satu terobosan untuk menunjang proses memberikan pemahaman tentang kesetaraan gender melalui *website* Komik Gender. Media ini dikembangkan dengan memperhatikan dalam kemudahan pembuatan namun tetap menarik untuk siswa SMA Ignatius Global School. Berikut ini proses pembuatan media Komik Gender:

3.2.3.1 Pembuatan Komik

Pada tahap ini, hal pertama yang dilakukan adalah membuat komik. Dalam menciptakan komik bertema kesetaraan gender, beberapa elemen penting harus dipertimbangkan untuk memastikan pesan yang kuat dan menginspirasi tersampaikan kepada pembaca. Pertama, ide cerita yang kuat perlu dikembangkan, dengan fokus pada menggambarkan tantangan dan perjuangan yang dihadapi oleh karakter yang mewakili perbedaan gender. Kemudian, karakter-karakter dalam komik haruslah bervariasi dan kompleks, menggambarkan spektrum kesetaraan gender yang luas. Penggambaran yang positif dan memotivasi dari perempuan dan laki-laki akan membangun kesadaran akan peran keduanya dalam mencapai kesetaraan.

Skenario atau alur cerita harus dirancang sedemikian rupa sehingga mengangkat isu-isu gender yang relevan dan memberikan solusi atau inspirasi kepada pembaca. Ilustrasi yang kuat dan mendukung pesan-pesan kesetaraan gender menjadi elemen esensial dalam komik ini. Untuk mendukung dan memperdalam pemahaman tentang isu-isu kesetaraan gender, jurnal-jurnal akademik dan validasi dari ahli materi sangat bermanfaat. Speer, S. A. (1992) "*Journal of Gender Studies*" membahas berbagai aspek kesetaraan gender, dan Risman, B. J. (1987) "*Gender and Society*" yang mengupas isu-isu gender dalam masyarakat. Dalam rangka mencapai kesetaraan gender yang sejati, komik bertema kesetaraan gender ini diharapkan mampu menjadi sarana penyadaran dan perubahan sosial yang positif. Dengan menyajikan kisah-kisah yang memotivasi dan mengilhami, diharapkan komik ini dapat memberikan kesadaran kepada siswa SMA Ignatius Global School mengenai kesetaraan gender

3.2.3.2 Pengembangan *Website* Komik Gender

Komik Gender merupakan *website* yang bertujuan untuk mengedukasi dan menyebarkan pesan kesetaraan gender melalui media komik. *Website* ini menampilkan bacaan dalam bentuk komik yang memfokuskan pada cerita dan karakter-karakter yang mengangkat isu-isu gender secara positif dan inspiratif. Dalam pengembangan *website*, desain antarmuka yang menarik dan navigasi yang intuitif menjadi elemen kunci kunci. Isi komik harus menggambarkan perbedaan gender secara positif, menghindari stereotip, dan mempromosikan prinsip-prinsip kesetaraan. Ilustrasi yang berkualitas akan memperkuat pesan yang ingin disampaikan. *Website* ini diharapkan menjadi alat efektif dalam memberikan kesadaran akan pentingnya kesetaraan gender di SMA Ignatius Global School. Berikut adalah tahapan pengembangan *website* Komik Gender yang dilakukan:

1) Laman *Log-in*



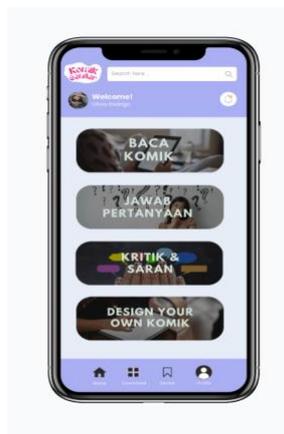
Gambar 2. Halaman Login

Laman *login* pada Komik Gender adalah gerbang awal yang penting untuk memastikan akses yang terkelola dengan baik ke konten website. Pengguna akan diminta memasukkan identifikasi unik seperti *username* atau Nomor Induk Siswa Nasional (NISN) dan *password* sesuai dengan akun masing-masing.

Penting untuk mencatat persentase siswa yang berpartisipasi dalam *website* ini untuk menilai dampak dan jangkauan penyadaran kesetaraan gender di SMA Ignatius Global School. Data partisipasi siswa dapat dianalisis melalui statistik penggunaan *website* untuk mengukur seberapa luas pengaruh media ini terhadap kesadaran isu gender.

Anderson dan Kuhn (1997) dalam *"The Role of Technology in Improving Gender Equity in Schools"* mengeksplorasi bahwa teknologi dapat berperan dalam meningkatkan kesetaraan gender di institusi pendidikan. Rujukan ke jurnal ini dapat memperkaya pemahaman tentang potensi Komik Gender dalam membawa perubahan positif terkait kesetaraan gender di SMA Ignatius Global School. Dengan mengintegrasikan data persentase partisipasi siswa dan mempertimbangkan temuan dari jurnal-jurnal tersebut, Komik Gender dapat mengidentifikasi dan mengukur dampaknya dalam meningkatkan kesadaran kesetaraan gender di SMA Ignatius Global School. Hal ini akan membantu mengarahkan upaya untuk mencapai tujuan kesetaraan gender dengan lebih efektif.

2) Beranda



Gambar 3. Tampilan Beranda

Pada bagian atas beranda (*homepage*) Komik Gender, terdapat kolom telusur yang memungkinkan siswa untuk mencari judul komik yang ingin mereka baca. Fitur ini dirancang untuk memudahkan pengguna menemukan komik dengan tema kesetaraan gender yang sesuai dengan minat mereka. Implementasi kolom telusur ini adalah langkah yang sesuai untuk meningkatkan aksesibilitas dan kegunaan *website*, seperti yang direkomendasikan dalam jurnal akademik tentang desain antarmuka, seperti *"Mobile Application Usability: Conceptualization and Instrument Development"* di *"Information Systems Frontiers"*.

Penempatan tombol *home* di bagian kanan bawah adalah strategis, memberikan akses cepat bagi para pembaca untuk kembali ke *homepage*. Ini adalah prinsip desain antarmuka yang baik untuk memastikan navigasi yang intuitif dan efisien, sejalan dengan rekomendasi dari jurnal yang sama. Di bagian tengah *website*, terdapat dua tombol penting yakni, *download* dan *saved*. Tombol *download* memungkinkan pengguna untuk mengunduh komik-komik agar dapat diakses secara *offline*, sedangkan, tombol *saved* berfungsi untuk menyimpan komik-komik yang akan atau telah mereka baca.

Selain itu, untuk menjaga privasi pengguna, terdapat tombol *profile* di bagian paling bawah yang menyimpan identitas siswa. Hal ini mendukung pengelolaan data secara terorganisir dan privasi aman. Secara keseluruhan, integrasi fitur-fitur pada halaman beranda membentuk desain antarmuka yang efektif, memberikan pengalaman pengguna yang optimal dalam menjelajahi isu kesetaraan gender melalui media Komik Gender.

3) Fitur Baca Komik



Gambar 4. Fitur Baca Komik

Fitur Baca Komik dalam *website* Komik Gender adalah inti dari pengalaman literasi visual yang disediakan oleh *platform* ini. Pengguna dapat dengan mudah menjelajahi dan melihat berbagai jenis komik beserta judulnya, memilih berdasarkan minat dan preferensi masing-masing. Fungsi ini dirancang dengan memperhatikan prinsip antarmuka pengguna yang efisien, sehingga mendukung kelancaran navigasi dan kemudahan akses informasi. Studi oleh Karim et al. (2015) dalam "*Evaluating User Experience of Reading Applications on Tablet Devices*" dalam "*International Journal of Human-Computer Interaction (IJHCI)*" menekankan pentingnya pengalaman pengguna yang baik dalam *website* membaca, termasuk navigasi yang lancar dan kemudahan akses informasi.

Secara konseptual, fitur ini membangun aksesibilitas konten, memfasilitasi penelitian komik dengan tema kesetaraan gender. Hal ini sesuai dengan temuan dari penelitian Beh et al. (2016) di "*Digital Humanities Quarterly*", yang membahas tentang meningkatkan aksesibilitas terhadap materi digital. Dengan demikian, melalui fitur Baca Komik, *website* Komik Gender diharapkan mampu membangun kesadaran dan pemahaman tentang kesetaraan gender melalui akses yang mudah dan intuitif ke beragam komik yang menginspirasi dan edukatif

4) Fitur Menjawab Pertanyaan



Gambar 5. Fitur Menjawab Pertanyaan

Fitur menjawab pertanyaan yang disediakan setelah membaca komik bertujuan untuk pembaca untuk memperdalam pemahaman mereka terhadap isi cerita dan pesan moral yang terkandung di dalamnya. Fitur ini dapat mencakup pertanyaan yang mengarah pada analisis karakter, alur cerita, pesan moral, dan elemen-elemen penting dalam cerita. Penerapan fitur ini membantu meningkatkan pemahaman dan refleksi pembaca terhadap komik yang telah mereka baca. Studi oleh Smith (2018) menunjukkan bahwa penggunaan fitur menjawab pertanyaan setelah membaca komik dapat mempengaruhi pemahaman mendalam terhadap cerita dan dapat meningkatkan keterlibatan pembaca dalam membaca komik. Dengan demikian, fitur Menjawab Pertanyaan menjadi elemen penting dalam strategi edukatif website *Komik Gender*. Selain memperkuat pemahaman siswa, fitur ini juga memungkinkan peneliti untuk mengukur efektivitas komik dalam menyampaikan pesan kesetaraan gender secara lebih terstruktur dan terukur.

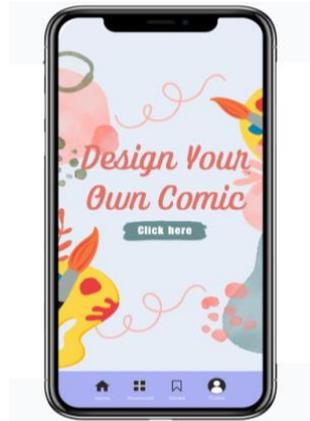
5) Fitur Kritik & Saran



Gambar 6. Fitur Kritik dan Saran

Fitur kritik dan saran pada *website* *Komik Gender* memberikan ruang bagi siswa untuk menyampaikan umpan balik yang konstruktif terhadap konten maupun pengalaman mereka. Melalui fitur ini, siswa dapat memberikan penilaian terhadap representasi gender, cerita, atau elemen artistic dari komik yang disajikan. Menurut penelitian oleh Johnson (2020), penerapan fitur kritik dan saran pada *website* membantu meningkatkan partisipasi dan keterlibatan siswa dalam membaca komik, karena mereka merasa memiliki peran aktif dalam memberikan umpan balik terhadap konten yang mereka konsumsi. Dengan demikian, fitur Kritik & Saran tidak hanya berfungsi sebagai sarana evaluasi, tetapi juga sebagai mekanisme pengembangan berkelanjutan dari media edukatif berbasis komik.

6) Fitur *Design Your Own Comic*



Gambar 7. Fitur *Design Your Comic*

Fitur *Design Your Own Komik* memungkinkan siswa untuk berperan sebagai kreator dalam menciptakan komik mereka sendiri. Melalui fitur ini, siswa dapat merancang karakter, menentukan alur cerita, serta menyusun dialog sesuai dengan ide dan imajinasi masing-masing. Aktivitas ini merangsang kreativitas visual dan kemampuan berpikir naratif siswa. Selain itu, keterlibatan langsung dalam proses pembuatan komik mendorong pemahaman yang lebih dalam terhadap struktur cerita, teknik penyampaian pesan, serta elemen seni visual seperti pengaturan panel dan karakterisasi.

Penelitian oleh Lee (2019), menunjukkan manfaat dari fitur ini dalam meningkatkan kreativitas dan keterampilan naratif siswa. Dengan mendesain komik mereka sendiri, siswa dapat mengembangkan pemahaman mendalam tentang elemen-elemen yang membentuk komik, seperti pengaturan panel, penggunaan teks, dan karakterisasi. Dengan demikian, fitur *Design Your Own Comic* menjadi bagian integral dari pendekatan pembelajaran partisipatif yang tidak hanya mendidik tetapi juga memberdayakan siswa untuk menjadi agen perubahan sosial melalui media kreatif.

3.3 Validasi Media Komik Gender

3.3.1. Validasi Ahli Materi

Pada tahap ini, validasi dilakukan oleh satu orang ahli materi, yakni Dosen Sosiologi Universitas Negeri Yogyakarta, pada tanggal 26 September 2023. Berdasarkan validasi yang dilakukan, diperoleh skor sebesar 24 yang termasuk dalam kategori “Layak”. Dalam proses validasi, ahli materi memberikan masukan terkait penulisan percakapan dalam komik dan kelengkapan tampilan *website*. Oleh karena itu, peneliti kemudian memperbaiki Komik Gender berdasarkan masukan yang telah diberikan

1) Perbaikan Tampilan Fitur Kritik & Saran

Menurut ahli materi, dalam penyusunan materi pada media ditemukan beberapa kesalahan pengetikan, seperti kurang huruf atau salah huruf atau penggunaan kata-kata yang tidak dapat mudah dipahami. Selanjutnya, peneliti menelaah kembali tulisan tangan pada dokumen yang dibuat dan memperbaiki kesalahan administrasi serta ejaan yang tidak sesuai.



Gambar 8. Revisi tampilan fitur kritik dan saran

2) Perbaiki isi materi komik

Selain tampilan, isi materi komik juga mengalami revisi berdasarkan masukan dari ahli. Perbaikan dilakukan untuk menyempurnakan penyampaian pesan dalam komik dan memastikan kesesuaian dengan prinsip-prinsip kesetaraan gender.

Tabel 1. Revisi Komik Gender

MATERI SEBELUM DIUBAH	MATERI SETELAH DIUBAH
<p>COWO CEWE SAMA-SAMA KUAT KOK!</p>	<p>COWO CEWE SAMA-SAMA KUAT KOK!</p>
<p>SEMUA NYA BOLEH NAIK JABATAN</p>	<p>SEMUA BOLEH NAIK JABATAN</p>

2.	Kebahasaan	Kekomunikatifan Bahasa	4
3.	Keterlaksanaan	Pemberian pemahaman kesetaraan gender	4
		Interaktivitas	4
Jumlah Skor Penilaian			24

Sumber: Dokumen Pribadi

Berdasarkan hasil validasi yang dilakukan, diperoleh jumlah skor sebesar 24. Sehingga berdasarkan hasil tersebut, media Komik Gender mendapatkan kategori “Layak”. Kesimpulan dari hasil penilaian ahli materi adalah “diterima dengan perbaikan”.

3.3.2 Validasi Ahli Media

Validasi media Komik Gender dilakukan oleh dua ahli media. Tujuan dari proses ini untuk mengetahui kekurangan dari media yang dikembangkan, sehingga dapat ditingkatkan berdasarkan hasil media yang dikembangkan. Evaluasi kelayakan media pada *website* Komik Gender dibuat menggunakan angket validasi menggunakan skala *likert* dengan lima kategori jawaban: Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Kurang Setuju (KS), Tidak Setuju (TS) dan Sangat Tidak Setuju (STS). Angket ini dirancang untuk menilai dua aspek, utama yaitu rekayasa perangkat lunak dan komunikasi visual, yang terdiri dari delapan indikator penilaian.

Proses validasi oleh ahli media dilakukan pada tanggal 27 september 2023. Berdasarkan hasil validasi, diperoleh skor sebesar 34 dari ahli media 1 dan skor sebesar 40 dari ahli media 2. Nilai ini kemudian dikonversi ke dalam kategori kualitatif sesuai pedoman yang ditetapkan dan mendapatkan kategori “sangat layak”. Berikut adalah tabel validasi ahli media

Tabel 3. Validasi Ahli Media

No	Aspek	Indikator	Penilaian Ahli Media 1	Penilaian Ahli Media 2
1	Rekayasa Perangkat Lunak	Efektif dan efisien	5	5
		Kompatibilitas media	5	4
		Kelengkapan dokumentasi	5	4
		Usabilitas media	5	4
2	Komunikasi Visual	Komunikatif	5	5
		Kreatif	5	4
		Visual	5	4
		Sederhana	5	4
Jumlah Skor Penilaian			40	34

Sumber: Dokumen Pribadi

Berdasarkan hasil validasi yang dilakukan, kedua ahli media menyatakan bahwa Komik Gender sangat layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran berbasis digital. Penilaian ini menunjukkan bahwa dari sisi teknis dan visual, media telah memenuhi standar kelayakan dan mendukung pencapaian tujuan edukatif yang diharapkan.

4. SIMPULAN

Penelitian pengembangan media pembelajaran berbasis *website* dengan menggunakan metode *Research and Development* (R&D). Model pengembangan yang digunakan adalah

ADDIE, namun hanya difokuskan pada tiga tahap awal, yaitu analisis, desain, dan pengembangan.

Pada tahap pertama, yaitu tahap analisis, peneliti mengidentifikasi kebutuhan siswa terkait pemahaman mereka terhadap isu kesetaraan gender. Hasil yang diperoleh menunjukkan bahwa siswa SMA Ignatius Global School memiliki pemahaman yang masih terbatas tentang isu-isu gender. Berdasarkan survei yang dilakukan, 71,4% murid dari 100 murid belum begitu paham terhadap isu-isu gender. Temuan ini memperkuat urgensi pengembangan media edukatif yang dapat membantu siswa memahami konsep kesetaraan secara lebih baik.

Tahap kedua adalah desain Komik Gender. Pada tahap desain ini, peneliti merancang materi dan media Komik Gender. Pemilihan warna, gambar, dan tata letak turut dipertimbangkan oleh peneliti untuk menari minat siswa. Konten komik dikembangkan dengan narasi yang menggabungkan pendekatan edukatif dan daya tarik visual, serta divalidasi oleh ahli materi untuk menjamin kualitas dan relevansinya.

Tahap ketiga, yaitu pengembangan, difokuskan pada implementasi materi dan konten Komik Gender melalui pembuatan Halaman *Log-In*, Beranda, Halaman Baca Komik, Halaman Menjawab Pertanyaan, Halaman Kritik dan Saran, dan Halaman *Desain Your Own Comic*. Pada tahap ini peneliti melakukan uji kelayakan komik dengan 2 ahli media dan 1 ahli materi yang mendapatkan skor sangat layak. Oleh karena itu, inovasi Komik Gender sebagai media edukasi kesetaraan gender sangat layak untuk digunakan.

Lebih lanjut, peneliti menyadari bahwa Komik Gender masih memerlukan perbaikan khususnya untuk meningkatkan fungsi aksesibilitas termasuk opsi bahasa, teks yang dapat diubah ukuran, dan bantuan suara untuk memastikan bahwa website dapat diakses oleh siswa dengan kebutuhan khusus. Kemudian, pertimbangan komunikasi antar siswa melalui forum diskusi pada website dirasa perlu untuk dilakukan untuk memberikan ruang pada siswa dalam mempelajari isu-isu gender secara mandiri.

5. DAFTAR PUSTAKA

- Anderson, R., & Kuhn, M. G. (1997). The role of technology in improving gender equity in schools. *CBE—Life Sciences Education*, 10(4), 309–317.
- Bhasin, K. (1996). *Menggugat patriarki*. Yogyakarta: Yayasan Bentang Budaya.
- Beh, M. Y., Theng, Y. L., & Foo, S. (2016). Accessibility for digital humanities: An exploratory study. *Digital Humanities Quarterly*, 10(1).
- Brown, L., & Davis, M. (2020). Empowering through comics: Addressing gender equality and social issues. *Media and Society*, 12(1), 56–72.
- Donald, B., Lazarus, S., & Lolwana, P. (1999). *Educational psychology in social context: Challenges of development, social issues and special needs in Southern Africa*. Cape Town: Oxford University Press.
- Fadhilah. (2018). *Stigma dan konsepsi kebebasan perempuan di ranah publik*. Jakarta: Universitas.
- Fakih, M. (2008). *Analisis gender dan transformasi sosial*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Ghani, G., Zainuddin, Z., Rahmat, A., & Auliani, M. (2019). Validitas buku etnobotani tumbuhan *Maranthes corymbosa* di kawasan hutan Bukit Tamiang Kabupaten Tanah Laut. *Jurnal Biologi-Inovasi Pendidikan*, 1(2), 90–98.
- Hasanah, U. (2013). *Konsep keadilan gender perspektif Mansour Fakih dan relevansi dalam*

- pendidikan*. Tidak diterbitkan.
- Johnson, A. (2020). The impact of critique and feedback features in comic reading application on issues. *Media and Society*, 12(1), 56–72.
- Karim, A., Khusainov, R., & Baralla, G. (2015). Evaluating user experience of reading applications on tablet devices. *International Journal of Human-Computer Interaction*, 31(11), 754–763.
- Lee, K. (2019). Enhancing creativity and narrative skills through “Design Your Own Komik” feature. [Unpublished report].
- Mian, G. (2022). Rendahnya tingkat literasi di Indonesia. *CNN Indonesia*. <https://www.cnnindonesia.com/gaya-hidup/20220210091845-282-758758/rendahnya-tingkat-literasi-di-indonesia>
- OECD. (2019). *PISA 2018 results (volume I): What students know and can do*. OECD Publishing. <https://doi.org/10.1787/5f07c754-en>.
- Risman, B. J. (1987). Gender and society. *Gender & Society*, 1(2), 13–32.
- Rodrigue, A., & Lee, K. (2019). Gender perspectives in media: Shaping narratives and challenging inequality. *Journal of Media Literacy Education*, 11(2), 34–48.
- Smith, J. (2018). Enhancing comprehension and engagement through comics. *Studies in Comics*, 12(2), 45–60.
- Speer, S. A. (1992). Gender talk: Feminism, discourse and conversation analysis. *Journal of Gender Studies*, 1(2), 23–35.
- Sugiyono. (2016). *Metode penelitian dan pengembangan (Research and development/R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Teguh, I. M., & Pudjawan, K. (2015). Pengembangan buku ajar model penelitian. *Seminar Nasional Riset Inovatif IV Pendidikan Sosiologi*, 3(1), 87–95.