



Strengthening Literacy Through Project-Based Learning (PjBL) by Ethnostories-Based Gumansalangi Story Comics Making at the Indonesian Schools of Davao, Philippines

Yunia Tiara Riski^{*1}, Muhammad Nur Huda²

yuniatiarariski@gmail.com

¹ Sekolah Indonesia Davao, Filipina

² Graduate School, University of the Immaculate Conception, Davao City, Philippines

ABSTRACT

This research aimed to strengthen the literacy of Indonesian School of Davao (SID) students through the Project Based Learning (PjBL) model by creating ethnostories-based comics Gumansalangi Stories. Considering that most SID students face challenges in mastering Indonesian, this research seeks to develop literacy skills with methods that are interesting and relevant to their culture. The research method used is descriptive with observation techniques, interviews and analysis of student project results. The research subjects consisted of Phase C students (grades V and VI). The learning process was carried out according to PjBL syntax, which involved project planning stages, data collection, digital comic preparation, and results evaluation. The research results showed that the use of PjBL in making comics based on the Gumansalangi Story is effective in increasing student literacy. Based on the evaluation, students scored 75% in story idea creativity, 50% in word productivity, and 63% in story line structure. These results showed that students had a good understanding of the material and were able to compose stories in an interesting and coherent manner. It was concluded that the application of PjBL in making ethnostories-based comics can improve students' literacy skills, both in the aspects of reading and writing. In addition, this approach helps preserve local culture and strengthen students' identity as part of the Indonesian nation. This research recommends further studies to further develop technology and culture-based literacy methods.

Keywords: Literacy, Project Based Learning, Comics, Ethnostories, Gumansalangi Stories, Indonesian School of Davao

PENDAHULUAN

Konsep literasi dasar pada abad ke-21 telah berkembang lebih dari sekedar kemampuan baca tulis. Keterampilan numerasi, sains, digital, finansial, dan literasi budaya kini menjadi prasyarat penting untuk beradaptasi dengan dinamika zaman. Seperti yang ditekankan oleh World Economic Forum (WEF), keenam literasi ini saling melengkapi. Dalam konteks pendidikan di Indonesia, terutama di sekolah-sekolah yang melayani komunitas internasional, menurut Mulyaningsih et al.(2024) program literasi baca tulis telah disesuaikan untuk mengakomodasi kebutuhan siswa yang tumbuh dalam lingkungan multikultural. Sebuah survei yang telah digunakan di Sekolah Indonesia Bangkok untuk mengukur kemampuan literasi (Mulyaningsih et al., 2024) juga dilakukan di Sekolah Indonesia Davao. Data yang diperoleh menunjukkan bahwa sekitar 72% siswa dan 80% guru di Davao memiliki kemampuan literasi yang cukup memadai. Meskipun demikian, hasil survei ini juga mengungkap adanya tantangan khusus yang dihadapi oleh siswa di Sekolah Indonesia Davao.

Sebagian besar siswa di Sekolah Indonesia Davao lahir dan besar di Filipina, sehingga mereka menghadapi tantangan dalam menggunakan Bahasa Indonesia (Riski dan Huda, 2024). Mereka belum pernah mempelajari Bahasa Indonesia sebelumnya, sehingga penguasaan bahasa ini menjadi tantangan tersendiri. Siswa di SID harus berusaha keras untuk menyesuaikan diri dan menguasai Bahasa Indonesia (Riski et al, 2024). Hal ini diperparah oleh kurangnya peran orang tua dalam mengajarkan Bahasa Indonesia dalam kehidupan sehari-hari (Riski et al, 2023). Bahkan, cerita tentang asal usul nenek moyang mereka mulai terlupakan. Di sisi lain, Merina et al. (2023) menyatakan bahwa Sekolah Indonesia Davao memiliki tanggung jawab untuk memberikan layanan pendidikan yang memastikan siswa tetap mengenal asal usul mereka dan memiliki kesadaran bahwa mereka adalah rakyat Indonesia.

Mayoritas siswa SID adalah keturunan Indonesia dari suku Sangir, Sangihe-Sulawesi Utara. Kedekatan geografis antara Sulawesi Utara dan Mindanao Selatan di Filipina menyebabkan adanya warga negara keturunan (Imigrasi, 2022). Di Sulawesi Utara, terdapat sastra lisan legendaris yang dikenal sebagai Kisah Gumansalangi, yang menjadi dasar terbentuknya suku Sangir (Pembkab Sangihe, 2018). Kisah ini mengandung nilai-nilai karakter yang baik jika diterapkan dalam pembelajaran (Lawendatu, 2023). Di Indonesia, budaya literasi terus dikembangkan dan menjadi isu penting dalam pendidikan. Salah satu kegiatan yang menarik untuk meningkatkan literasi adalah mengajak siswa membuat antologi komik (Ningsih et al., 2022). Hal ini didukung oleh hasil angket yang diberikan kepada siswa SID pada kegiatan menggali potensi literasi di SID pada 25 November 2024, yang menunjukkan bahwa jenis bacaan yang paling diminati oleh siswa SID adalah komik.

Penelitian terkait yang dilakukan oleh Sani (2018) dan Ningsih et al. (2022) membuktikan bahwa antologi komik melalui PjBL dapat meningkatkan kemampuan literasi siswa. PjBL mendorong siswa untuk berpikir kritis dan kreatif, yang merupakan keterampilan penting dalam literasi (Nababan et al, 2023). PjBL dapat mengembangkan literasi baca dan tulis. Melalui proyek, siswa terlibat dalam penelitian, membaca berbagai sumber informasi, dan menulis laporan atau presentasi (Purnomo, 2019). Proses ini tidak hanya meningkatkan kemampuan membaca dan menulis mereka, tetapi juga mengajarkan keterampilan berpikir kritis dan analitis yang penting dalam literasi.

Namun, penelitian tentang penguatan literasi melalui PjBL dengan pembuatan Komik berbasis *etnostories* masih sangat terbatas. Berdasarkan studi literatur, pemanfaatan *etnostories* Kisah Gumansalangi belum banyak dikaji dan diteliti. Mengingat pentingnya hal tersebut, peneliti bermaksud melakukan penelitian tentang pemanfaatan Pemanfaatan Media Flipbook untuk melakukan penelitian tentang Penguatan Literasi melalui *Project Based Learning* (PjBL) Pembuatan Komik Berbasis *Etnostories* Kisah Gumansalangi di Sekolah Indonesia Davao, Filipina.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian deskriptif. Penelitian ini bertujuan untuk menggali secara mendalam pemahaman tentang proses Penguatan Literasi. Sehingga dengan menggunakan metode deskriptif, penelitian ini berusaha untuk memberikan gambaran secara naratif tentang bagaimana penguatan Literasi di Sekolah Indonesia Davao Filipina Melalui *Project Based Learning* (PjBL) dengan Pembuatan Komik Berbasis *Etnostories* Kisah Gumansalangi. Penelitian dilakukan pada bulan Desember 2024. Subjek penelitian adalah siswa Fase C Sekolah Indonesia Davao yang terdiri dari lima siswa kelas V dan tiga siswa kelas VI. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggabungkan observasi langsung selama proses pembelajaran di kelas dan pencatatan sistematis. Hasil observasi kemudian

dideskripsikan secara mendalam untuk menggambarkan pelaksanaan Penguatan Literasi melalui *Project Based Learning* (PjBL) Pembuatan Komik Berbasis Etnostories Kisah Gumansalangi di Sekolah Indonesia Davao Filipina.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penguatan literasi yang dilakukan sesuai dengan sintak PjBL (Sari, 2020) terdiri dari beberapa langkah: 1) guru mengajukan pertanyaan mendasar yang memicu rasa ingin tahu siswa, 2) siswa merancang rencana proyek yang mencakup pembagian tugas dan sumber daya yang dibutuhkan, 3) siswa menyusun jadwal pelaksanaan proyek, 4) guru memantau dan membimbing proses pengerjaan proyek, 5) siswa mempresentasikan hasil proyek mereka, dan 6) guru dan siswa bersama-sama mengevaluasi hasil dan proses pembelajaran.

Tabel 1. Sintak PjBL menurut Mulyasa (2014)

No	Uraian	Keterangan
1	Penugasan Proyek	Guru mengajukan pertanyaan mendasar yang memicu rasa ingin tahu siswa.
2	Mendesain Perencanaan Proyek	Siswa merancang rencana proyek yang mencakup pembagian tugas dan sumber daya yang dibutuhkan.
3	Menyusun Jadwal	Siswa menyusun jadwal pelaksanaan proyek.
4	Memonitoring Perkembangan Proyek	Guru memantau dan membimbing proses pengerjaan proyek.
5	Menguji Hasil	Siswa mempresentasikan hasil proyek mereka
6	Mengevaluasi	Guru dan siswa bersama-sama mengevaluasi hasil dan proses pembelajaran.

1. Penugasan Proyek

Kegiatan pembelajaran dimulai dengan menyajikan data dari Badan Pusat Statistik (BPS) yang menunjukkan bahwa Indonesia memiliki sekitar 1.340 suku bangsa, mencerminkan keragaman etnis yang luar biasa (Indonesia.go.id, 2017). Siswa diajak untuk memahami keragaman ini melalui literasi data dan merenungkan asal-usul mereka sendiri, yang dapat meningkatkan rasa ingin tahu dan kebanggaan terhadap budaya Indonesia. Mereka juga diperkenalkan dengan Kisah Gumansalangi, sebuah cerita rakyat tentang asal-usul suku Sangir yang mengandung nilai-nilai ketegasan, keadilan, dan keberanian (Lawendatu, 2023). Pembelajaran kontekstual ini menghubungkan pelajaran dengan budaya lokal, sehingga membuat pembelajaran lebih bermakna. Selain itu, siswa diberi tugas proyek untuk membuat komik berdasarkan Kisah Gumansalangi, yang tidak hanya meningkatkan keterampilan literasi mereka tetapi juga pemahaman budaya lokal dan kemampuan menggunakan teknologi (Wahyuni, 2021). Selanjutnya, Anggun (2020) menyatakan bahwa penguatan literasi berbasis *etnostories* ini mendukung Tujuan Pembangunan Berkelanjutan (SDGs) poin 4, yang berfokus pada pendidikan berkualitas dengan mengintegrasikan kearifan lokal ke dalam kurikulum.

2. Mendesain Perencanaan Proyek



Teori Konstruktivisme menyatakan bahwa siswa membangun pengetahuan melalui pengalaman dan interaksi dengan lingkungan. Dalam PjBL, siswa aktif dalam pembelajaran, mengumpulkan informasi, dan menerapkan pengetahuan untuk menyelesaikan proyek (Anselmus, 2023). PjBL meningkatkan literasi baca dan tulis dengan membaca sumber informasi secara kritis dan menulis laporan serta presentasi proyek (Dewayani, 2018). Penelitian Farahtika (2023) menunjukkan bahwa integrasi teknologi dalam PjBL membantu mengembangkan literasi digital. Menulis cerita rakyat secara lisan penting untuk revitalisasi sastra lisan melalui berbagai kegiatan (Rosita, 2022). Proyek menulis cerita rakyat Kisah Gumansalangi melibatkan pengumpulan bahan dari buku asli dan menulis ulang dalam bentuk komik (Saputra, 2023).

3. Menyusun Jadwal

Menurut Putry (2021), langkah-langkah membuat komik digital menggunakan aplikasi Canva meliputi beberapa tahap. Pertama, guru dan siswa menetapkan jadwal serta tenggat waktu tugas. Selanjutnya, siswa memilih *template* komik yang tersedia di Canva. Mereka kemudian menambahkan panel, teks, dan gambar sesuai dengan alur cerita yang diinginkan. Siswa juga dapat mengunggah gambar mereka sendiri atau menggunakan ilustrasi yang disediakan oleh Canva. Setelah semua panel terisi, siswa meninjau dan mengedit komik mereka sebelum menyimpannya dalam format yang diinginkan. Dengan Canva, proses pembuatan komik menjadi lebih mudah dan kreatif.

4. Memonitoring Perkembangan Proyek

Dalam proses pembuatan komik digital, perkembangan proyek siswa dipantau secara berkala untuk memastikan kemajuan sesuai jadwal. Mereka mendapat bimbingan dalam menyusun cerita dan berkonsultasi untuk merangkai kalimat serta gambar yang tepat (Ningsih et al., 2022). Siswa juga menentukan diksi yang tepat untuk dialog dalam komik mereka (Saputra, 2023). Dalam proyek menulis cerita rakyat “Kisah Gumansalangi,” siswa mengumpulkan bahan kemudian menulis ulang cerita tersebut dalam bentuk komik. Proses ini menurut Wahyuni (2021) dapat meningkatkan keterampilan literasi dan membantu melestarikan cerita rakyat yang hampir punah.

5. Menguji Hasil

Untuk menguji hasil proyek komik digital, wawancara dilakukan dengan guru dan siswa. Pertanyaan mencakup aspek kesenangan dalam pembelajaran literasi melalui komik dan kesulitan yang dihadapi selama proyek (Taliak, 2022). Tujuan wawancara ini adalah mengevaluasi efektivitas dan tantangan proyek, serta memberikan wawasan untuk meningkatkan metode pembelajaran di masa depan.

6. Mengevaluasi

Evaluasi dalam *Project Based Learning* (PjBL) mencakup tiga aspek utama: menulis cerita kreatif secara mandiri, produktivitas dalam mengilustrasikan gambar dengan kalimat yang jelas, dan memastikan alur cerita yang koheren dalam komik. Tujuan evaluasi ini menurut Mulyasa (2014) adalah mengukur kemampuan siswa dalam mengintegrasikan kreativitas, keterampilan menulis, dan narasi visual secara efektif.



Diagram 1. Hasil PjBL pada aspek Ide Kreatif, Produktivitas Kata, dan Alur Cerita

Berdasarkan diagram tersebut, hasil persentase untuk kriteria ide kreatif, produktivitas kata, dan alur cerita masing-masing adalah 75%, 50%, dan 63%. Hal ini menunjukkan bahwa siswa kelas V dan VI berada dalam kategori baik dalam mengembangkan ide cerita secara kreatif. Untuk produktivitas kata, mereka berada dalam kategori cukup dalam menyusun kalimat yang baik. Cerita yang mereka buat dalam PjBL cukup menarik dan berurutan, sehingga mendapatkan kategori baik.

KESIMPULAN

Program *Project Based Learning* (PjBL) untuk membuat komik literasi berbasis etnostories “Kisah Gumansalangi” diterapkan di Sekolah Indonesia Davao untuk siswa kelas V dan VI sebagai upaya penguatan literasi di Sekolah Indonesia Luar Negeri (SILN). Meskipun hasil angket menunjukkan kemampuan literasi siswa berada dalam kategori cukup baik (72% dari siswa dan 80% dari guru), masih diperlukan upaya lebih lanjut untuk meningkatkan literasi siswa. Pada kegiatan literasi di SID pada 25 November 2024, ditemukan bahwa komik adalah jenis bacaan yang paling diminati oleh siswa. Berdasarkan sintak PjBL, siswa kelas V dan VI menunjukkan kemampuan baik dalam mengembangkan ide cerita kreatif dengan persentase 75%. Dalam hal produktivitas kata, mereka berada dalam kategori cukup dengan persentase 50%. Cerita yang mereka susun dalam PjBL Komik Literasi cukup menarik dan berurutan, mendapatkan kategori baik dengan persentase 63%.

Kesimpulannya, penguatan literasi dapat dilakukan melalui PjBL dengan membuat komik. Elemen yang dikembangkan meliputi menulis cerita menarik, produktivitas, dan penguasaan alur yang jelas. Alur cerita dan gambar dapat dinarasikan dalam ilustrasi komik, sehingga kemampuan literasi anak dapat terasah. Selain itu, ide yang bagus dan jelas terlihat dari kemampuan siswa mengaitkan gambar satu dengan yang lain. Saran dalam penelitian ini adalah perlunya penelitian serupa atau lanjutan agar penguatan literasi melalui pembuatan komik terus berkembang, sehingga minat dan bakat siswa dapat terasah dengan baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Anselmus, Y. M., Aristiawan, Muhtar, Irawati, D., & Muafa, A. (2023). *Project based learning (PjBL) perspektif progresivisme dan konstruktivisme*. Prosiding Seminar Nasional, Surabaya, 20 Mei 2023, “Peran Teknologi Pendidikan Menuju Pembelajaran Masa Depan: Tantangan dan Peluang.” Fakultas Ilmu Pendidikan, Program Studi Teknologi Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya.
- Anggunputriam, A. (2020, July 20). *Mengimplementasikan SDGs di Indonesia (Kekuatan Kearifan Lokal dan Inovasi dalam Pembangunan Berkelanjutan)*. Forum Ilmu Sosial Humaniora Mahasiswa Pascasarjana Universitas Gadjah Mada (FISH HMP UGM).

Badan Pusat Statistik. (2012). *Kewarganegaraan, suku bangsa, agama, dan bahasa sehari-*

hari penduduk Indonesia.

- Dewayani, S., Kamila, S. S., Indriyati, I., & Avanti, A. (2018). *Seri manual GLS: Literasi dalam pembelajaran berbasis proyek untuk meningkatkan kecakapan abad XXI*. Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Farahtika, A. (2023). *Peningkatan minat baca siswa melalui model project based learning (PjBL) pembuatan e-comic (komik digital) dengan aplikasi Canva Edu pada materi IPS aktivitas ekonomi di masa lalu terhadap siswa kelas VII Maryam Binti Imron SMP IT Usamah Kota Tegal*. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Imigrasi. (2022). *Bukti kewarganegaraan RI, MenkumHAM akan serahkan paspor secara simbolis bagi warga keturunan Indonesia di Filipina – Direktorat Jenderal Imigrasi*.
- Indonesia.go.id. (2017). *Suku bangsa*. Retrieved from <https://indonesia.go.id/profil/suku-bangsa/kebudayaan/suku-bangsa>
- Lawendatu, Y., Ratu, D. M., & Palar, W. R. (2023). *Nilai-nilai budaya dalam cerita rakyat Sangihe “Bukide Batu” dan “Gumansalangi” dan implikasinya bagi pembelajaran sastra di sekolah*. *Kompetensi*, 2(12), 1818–1831. <https://doi.org/10.53682/kompetensi.v2i12.5050>
- Merina, A., Supandi, S., Widayanti, A., Pratama, C. A., & Andhika, M. R. (2023). *Pendampingan penguatan kesadaran nasional berbasis sejarah pada siswa Indonesia di Sekolah Indonesia Davao, Filipina*. *Martabe: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 6(1), 146–151.
- Mulyaningsih, T., Mariana, N., & Puspita, A. M. I. (2024). *Menggali potensi pengembangan literasi membaca di Sekolah Indonesia Bangkok (SIB)*. *Journal on Education*, 6(2), 11051–11060. Retrieved from <http://jonedu.org/index.php/joe>
- Mulyasa. (2014). *Model pembelajaran project based learning (PJBL)*. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Nababan, D., Marpaung, A. K., & Koresy, A. (2023). *Strategi pembelajaran project based learning (PjBL)*. *Jurnal Pendidikan Sosial dan Humaniora*, 2(2), 706–719.
- Ningsih, P. W., Nurmasari, I., & Mahmudi, A. (2022). *Analisis budaya literasi dalam pembelajaran antologi komik siswa sekolah dasar*, 4(1). Retrieved from <https://journal.um-surabaya.ac.id/Pro/article/download/14940/5449>
- Pemkab Sangihe. (2018). *Cerita Gumansalangi – Pemerintah Kabupaten Kepulauan Sangihe*. Retrieved from <https://sangihekab.go.id>
- Purnomo, H., & Ilyas, Y. (2019). *Tutorial pembelajaran berbasis proyek*. Penerbit K-Media.
- Putry, B. L. (2021). *Pengembangan komik online berbasis Canva sebagai media pembelajaran menulis teks anekdot kelas X SMA N 11 Yogyakarta*. Universitas PGRI Yogyakarta.

- Riski, Y. T., Huda, M. N., Coralde, M. J. C., & Andajani, S. J. (2023). *Descriptive study: Implementation of character education in the dormitory of the Indonesian School of Davao, Philippines*. *Metodik Didaktik: Jurnal Pendidikan Ke-SD-An*, 18(2), 66–77. <https://doi.org/10.17509/md.v18i2.50236>
- Riski, Y. T., Huda, M. N., & Tajero, E. P. B. (2024). *Penerapan pendekatan computational thinking untuk meningkatkan kemampuan menulis teks berita pada kelas VIII Sekolah Indonesia Davao, Philippines*. *Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia*, 12(1), 51–58. <http://dx.doi.org/10.30659/jpbi.12.1.51-58>
- Riski, Y. T., & Huda, M. N. (2024). *Landasan filosofis bimbingan keterampilan berbahasa Indonesia bagi siswa Sekolah Indonesia Davao Filipina*. *AIJER: Algazali International Journal of Educational*, 7(1), 56–63.
- Rosita, E. (2022). *Merevitalisasi sastra lisan di Sumatra Selatan dengan Gerakan Literasi Nasional*. *Jurnal Didactique Bahasa Indonesia*, 3(2).
- Sani, R. A. (2018). *Pembelajaran berbasis proyek untuk meningkatkan kemampuan literasi siswa*. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 25(2), 123–134.
- Sari, N. (2020). *Coaching untuk meningkatkan kemampuan guru dalam menerapkan pembelajaran berbasis proyek (project based learning)*. Universitas PGRI Yogyakarta.
- Saputra, M., Misnawati, S., Muslimah, A., Anwarsani, S., & Rahmawati, S. (2023). *Analisis gaya bahasa dalam cerita rakyat oleh siswa kelas X SMAN I Damang Batu serta implikasinya terhadap pembelajaran sastra di SMA*. *Protasis: Jurnal Bahasa, Sastra, Budaya, dan Pengajarannya*, 2(1), 33–51.
- Taliak, J., Al Farisi, T., Sinta, R. A., Aziz, A., & Fauziyah, N. L. (2022). *Evaluasi efektivitas metode pembelajaran berbasis proyek dalam mengembangkan kreativitas siswa*.
- Wahyuni, S., & Prasetyo, A. (2021). *Revitalisasi cerita rakyat dalam pembelajaran literasi di sekolah dasar*. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 12(2), 45–58.
- World Economic Forum. (2015). *The skills needed in the 21st century - New vision for education*. Retrieved from World Economic Forum.