



## **PENGEMBANGAN KOMIK “DUMADINE DESA KELET” SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN TEKS CERITA RAKYAT KELAS VII**

**Fitriana Sari** ✉

Jurusan Bahasa Jawa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang, Indonesia

### **Info Artikel**

*Sejarah Artikel:*  
Diterima  
Dikoreksi  
Direvisi  
Dipublikasi

*Keywords:*

*Comics; learning media;  
folklore*

### **Abstrak**

Tujuan dilakukannya penelitian ini adalah karena kurangnya media pembelajaran yang sesuai dengan latar sosial dan budaya yang menjadi dasar perlunya mengembangkan media komik sebagai media pembelajaran. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan pendekatan *research and development* dengan lima tahapan, meliputi identifikasi potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, serta revisi desain. Instrumen pengumpulan data meliputi panduan observasi, panduan wawancara, angket kebutuhan, angket uji validasi ahli media dan materi. Desain produk komik berisi narasi, gambar dan deskripsi cerita “dumadine Desa Kelet”. Hasil validasi menunjukkan skor rata-rata 3,2 dari rata-rata ahli media, skor 3,2 dari ahli materi. Secara keseluruhan hasil uji validasi produk menunjukkan skor rata-rata 3 yang berarti desain produk dalam kategori penilaian baik.

### **Abstract**

*The lack of instructional media that is appropriate to social and cultural backgrounds becomes the basis for the need to develop learning by developing lesson plans and comic media as supporting media. The research method uses a research and development approach with five stages, including identification of potential and problems, data collection, product design, design validation, and design revisions. Data collection instruments include observation guides, interview guides, needs questionnaires, material. Product design contains narration, images and description of the story “Dumadine Desa Kelet” the validation results show an average media expert. Overall the product validation test result show and average media expert, a score of 3,2 from the material expert. Overall the product validation test results show an average score of 3, which means the product design is the good rating category.*

© 2019 Universitas Negeri Semarang

✉ Alamat korespondensi:  
Gedung B8 Lantai 1 FBS Unnes  
Kampus Sekaran, Gunungpati, Semarang, 50229  
E-mail: Fitrianasari95@gmail.com

ISSN 2252-6307

## PENDAHULUAN

Bahasa Jawa merupakan mata pelajaran Muatan Lokal yang diajarkan di Sekolah Dasar (SD), Sekolah Menengah Pertama (SMP), bahkan di Sekolah Menengah Atas (SMA). Hal tersebut merupakan bentuk pelestarian yang sudah dilaksanakan berdasar pada Keputusan Gubernur Jawa Tengah Nomor 423.5/ 27/ 2011 tanggal 7 April 2010. Wujud pelestarian khususnya di tingkat SMP salah satunya melalui materi cerita rakyat. Dengan adanya materi cerita rakyat siswa akan mengenal budaya-budaya yang ada. Namun, pada kenyataannya pembelajaran materi cerita rakyat saat ini belum maksimal. Hal ini disebabkan oleh beberapa faktor diantaranya kurang tersedianya sarana dan prasarana seperti: buku bacaan sastra, dan media lain yang menunjang. Oleh karena itu, pembelajaran memahami isi teks cerita rakyat perlu dikembangkan untuk melestarikan budaya lokal.

Adanya penggunaan pendekatan berbasis teks merupakan salah satu alternatif untuk diterapkan dalam pembelajaran bahasa Jawa . Hal ini dikarenakan pendekatan berbasis teks menempatkan teks sebagai dasar atau acuan dalam pembelajaran sehingga dapat mengembangkan kemampuan berpikir peserta didik. Hasil pencapaian pembelajaran dapat diukur melalui pola sikap, pengetahuan, dan keterampilan (Humasah dan Setyaningrum 2013:81). Akan tetapi, dalam kenyataannya penggunaan pendekatan berbasis teks belum diterapkan secara maksimal. Hal tersebut dapat dilihat dari teks yang digunakan oleh guru belum mencerminkan nilai-nilai sosial budaya setempat.

Di sekolah guru masih kurang maksimal dalam mengajarkan siswanya tentang materi memahami bacaan. Guru hanya menggunakan buku paket. Padahal cerita rakyat yang terdapat dalam buku paket tidak menggunakan cerita rakyat bersumber di Kabupaten Jepara. Buku paket tersebut dinilai kurang menarik bagi siswa tingkat SMP kelas VII di Jepara, keadaan ini menyebabkan siswa menjadi malas dalam memahami isi teks cerita rakyat.

Kompetensi dasar memahami isi teks cerita rakyat hendaknya dikembangkan menjadi media pembelajaran yang menarik dan mudah dipahami yaitu dengan berlatar belakang sosial budaya Jepara, sehingga dapat membangkitkan semangat belajar siswa aktif dalam proses pembelajaran di sekolah maupun pembelajaran

mandiri. Sampai saat ini belum ada media pembelajaran yang menarik dan mudah dipahami untuk mempelajari materi cerita rakyat yang sesuai dengan kebutuhan siswa SMP di Jepara.

Pembelajaran yang inovatif, dan kehadiran media pembelajaran merupakan sesuatu yang bisa dikatakan wajib. Para pengembang pendidikan menyadari bahwa pembelajaran akan lebih efektif jika menggunakan media pembelajaran.

Media pembelajaran banyak jenis-jenisnya misalnya media masa seperti: majalah, buku, surat kabar, atau melalui media elektronik seperti radio, televisi dan internet. Salah satu media yang belum banyak digunakan dan belum dikembangkan yaitu media komik.

Dalam berbagai hal komik dapat diterapkan untuk menyampaikan pesan dalam berbagai ilmu pengetahuan, penampilannya yang menarik, format dalam komik ini seringkali diberikan pada penjelasan yang sungguh-sungguh dari pada sifat yang hiburan semata-mata (Sudjana dan Rivai, 2002:70).

Komik dapat didefinisikan sebagai suatu bentuk kartun yang mengungkap karakter dan memerankan suatu cerita dalam yang erat dihubungkan dengan gambar dan dirancang untuk memberikan hiburan kepada para pembaca. Komik memusatkan perhatian disekitar masyarakat. Cerita-ceritanya mengenai diri pribadi sehingga pembaca dapat segera mengidentifikasi dirinya melalui perasaan serta tindakan dari perwatakan-perwatakan tokoh utamanya. Cerita-ceritanya ringkas dan menarik perhatian, dilengkapi dengan aksi bahkan dalam surat kabar komik dibuat lebih hidup dan diolah dengan pemakaian warna-warna utama secara bebas. Kesenangan anak-anak terhadap komik, dapat dimanfaatkan sebagai indikator pemilihan objek pengembangan media pembelajaran. Komik yang jauh dari kesan edukatif dapat diubah menjadi lebih edukatif dan bermanfaat untuk pembelajaran. Komik juga akan membuat siswa menjadi senang belajar karena pada dasarnya mereka menyukai komik.

Dalam penelitian ini peneliti akan mengembangkan buku cerita rakyat dalam format komik, yakni komik cerita rakyat. Buku ini merupakan pengembangan dari cerita rakyat dalam bentuk narasi yang diubah dalam bentuk komik. Buku tersebut dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran memahami cerita rakyat kelas VII SMP. Namun, tidak menutup kemungkinan buku

ini juga dapat digunakan pada jenjang pendidikan yang lain.

Media komik yang akan dikembangkan berisi serangkaian petunjuk yang akan memudahkan siswa dalam mengapresiasi cerita anak. Komik cerita anak akan disusun dengan bahasa yang komunikatif bagi siswa khususnya pada siswa SMP.

Ada beberapa penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian pengembangan yang dilakukan. Penelitian-penelitian tersebut menjadi kajian pustaka yang membedakan penelitian ini dengan penelitian-penelitian sebelumnya, yaitu penelitian yang dilakukan Lourdi dkk. (2007), Rizqiah (2009), Azizah (2013), Spiegel dkk. (2013), Komariyah (2016).

Lourdi dkk. (2007) dalam penelitiannya yang berjudul *A Multi-layer Metadata Schema for Digital Folklore Collections*, Rizqiah (2009) dalam penelitiannya yang berjudul *"Pengembangan Media Komik Cerita Anak Sebagai Media Pembelajaran Mengapresiasi Cerita Anak Siswa Kelas VII SMP"*, . Produk komik yang dihasilkan Rizqiyah berupa materi tentang cerita anak untuk mata pelajaran bahasa Indonesia, Azizah (2013) melakukan penelitian yang berjudul *"Pengembangan Buku Cerita Rakyat Berbasis Kontekstual Di Kabupaten Brebes"* Penelitian tersebut mengembangkan buku cerita rakyat berbahasa Jawa dialek Brebes., Spiegel dkk. (2013) dengan penelitiannya yang berjudul *"Engaging Teenager with Science Through Comics"*, meneliti tentang penggunaan komik untuk meningkatkan kemampuan membaca serta mengajarkan beragam topik tentang sains. Komariyah (2016) dalam penelitiannya yang berjudul *Pengembangan Media Pembelajaran Membaca Aksara Jawa dengan Motion Comic untuk Siswa Kelas XI Ma Al Asror Kecamatan Gunungpati Kota Semarang*, penelitian tersebut mengembangkan produk berupa komik *motion*.

Menurut sudjana dan Rivai (2007:64) komik adalah suatu bentuk kartun yang mengungkapkan karakter dan memerankan suatu cerita dalam berbagai situasi bersambung dengan urutan gambar yang dirancang untuk memberikan hiburan kepada pembaca. Komik bukan hanya gambar berurutan yang penyampaian sebagai hiburan saja. Akan tetapi, komik sebagai media pembelajaran yang bersifat menyampaikan informasi yang dirancang dengan gambar berurutan dan dilengkapi dengan tulisan yang menghasilkan karakter-karakter dalam cerita untuk disampaikan kepada para

peserta didik agar mudah dimengerti dan diingat. Media pembelajaran menggunakan buku komik akan lebih efektif sebagai perantara siswa untuk belajar terutama dalam mencapai kompetensi memahami isi cerita rakyat.

Danandjaja (1997:6) menyatakan bahwa cerita rakyat merupakan bagian kebudayaan yang diwariskan melalui lisan saja. Djanandjaja (1997: 3) menjelaskan bahwa cerita rakyat memiliki ciri-ciri Penyebaran dan Pewarisannya Dilakukan Secara Lisan, Bersifat Tradisional, karena penyebarannya melalui lisan dapat dengan mudah mengalami perubahan ada Versi-Versi Bahkan Varian-Varian yang Berbeda, Bersifat Anonim, Mempunyai Bentuk Berumus atau Berpolo, Mempunyai Kegunaan (*function*), Bersifat Pralogis, Umumnya Bersifat Polos dan Lugu, Cerita Prosa Rakyat. Menurut Bascom (dalam Danandjaja, 1997:50) cerita prosa rakyat dibagi ke dalam tiga golongan, yaitu: (1) mite (*myth*), (2) legenda (*legend*), dan (3) dongeng (*folktale*).

Dari teori di atas dapat disimpulkan bahwa ciri cerita rakyat yaitu disebarkan secara turun-temurun. Cerita rakyat merupakan salah satu peninggalan tradisi nenek moyang, yang penyebarannya dilakukan secara lisan. Menyebabkan pengarang pertama cerita tidak diketahui. Penyebarannya yang secara lisan juga menyebabkan cerita rakyat memiliki banyak versi dan variasi. Cerita rakyat berguna sebagai alat pendidik dan hiburan.

Kaitannya dengan penelitian yang dilakukan, maka dapat disimpulkan bahwa penelitian tentang Legenda Dumadine Desa Kelet termasuk ke dalam jenis legenda setempat. Alasan utama dapat disebut sebagai legenda setempat karena dalam penelitian yang dilakukan peneliti ini menceritakan tentang asal-usul nama desa Kelet dan bukti-bukti perjuangan para tokoh terdahulu dalam membangun dan memperluas wilayah.

## METODE PENELITIAN

Desain penelitian ini adalah desain *Research and Development (R&D)*. atau penelitian dan pengembangan. Sugiono (2012: 407) menjelaskan bahwa *Research and Development* adalah metode penelitian yang bertujuan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Sesuai tujuan, penelitian ini dilaksanakan dalam lima langkah,

yaitu : (1) merumuskan potensi dan masalah; (2) melakukan pengumpulan data/ informasi; (3) mengembangkan bentuk desain produk, (4) melakukan validasi desain, (5) melakukan revisi desain terhadap desain produk.

Responden dalam penelitian ini yaitu (1) siswa kelas VII SMPN 1 Keling, SMPN 2 Keling, MTsN Keling sebagai subjek penelitian untuk mendapatkan data kebutuhan siswa melalui wawancara dan pengisian angket kebutuhan siswa, (2) guru bahasa Jawa VII SMPN 1 Keling, SMPN 2 Keling, MTsN Keling sebagai subjek penelitian untuk mendapatkan data kebutuhan guru melalui wawancara, pengisian angket, (3) Dosen ahli media sebagai subjek penelitian untuk mendapatkan uji validitas produk sebagai validator.

Instrumen pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu lembar observasi, panduan wawancara, angket kebutuhan guru dan siswa, angket uji validasi materi, angket uji validasi media.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian ini meliputi tiga hal, yaitu (1) deskripsi kebutuhan guru dan siswa terhadap media pembelajaran, (2) prototipe perangkat pembelajaran, responden dalam penelitian ini yaitu dua guru dari SMPN1 Keling, satu guru dari SMPN2 Keling, satu guru dari MTsN Keling. Penelitian ini melibatkan 35 siswa dari MTsN Keling, 30 siswa dari SMPN 1 Keling, dan 22 siswa dari SMPN 2 Keling. Berdasarkan hasil dari wawancara dan pengisian angket, para siswa memberikan jawaban bahwa siswa kurang tertarik pada pembelajaran cerita rakyat dikarenakan cerita rakyat yang ada pada buku tidak mereka kenal. Mereka lebih tertarik jika cerita rakyat yang ada pada pembelajaran bahasa Jawa adalah cerita rakyat yang ada di sekitar tempat mereka tinggal dan mereka juga memerlukan media pembelajaran yang menarik minat baca siswa untuk lebih mudah memahami isi dari teks cerita rakyat.

Guru juga membutuhkan perangkat pembelajaran seperti Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dan media komik sebagai media pendukung untuk menunjang tercapainya tujuan pembelajaran.

Keempat guru dari tiga sekolah membutuhkan media pembelajaran dan buku seperti komik. Guru berpendapat bahwa komik

dapat membantu dalam proses pembelajaran dan lebih menarik perhatian siswa. Respon dari siswa akan lebih terlihat jika membaca komik yang terdapat banyak gambar yang berwarna. Hal ini lebih mempermudah siswa dalam menyerap isi cerita dan memahami amanat yang terdapat di dalamnya.

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran yang disusun adalah Kompetensi Dasar (3.2) memahami isi teks cerita rakyat dan (4.2) menceritakan kembali isi teks cerita rakyat. Alokasi waktu yang digunakan pada RPP adalah 1 kali pertemuan. Satu kali pertemuan adalah (1 x 40 menit).

Deskripsi tujuan pembelajaran berdasarkan indikator pencapaian kompetensi dasar yaitu (1) Mendiskusikan isi teks cerita rakyat, (2) Mengungkapkan isi teks cerita rakyat, (3) Membaca dalam hati teks narasi, (4) Menjawab dan mengajukan pertanyaan tentang isi teks narasi. (cerita rakyat) dalam ragam ngoko.

Materi pembelajaran disesuaikan berdasarkan kompetensi dasar kurikulum 2013. Materi pembelajaran berupa cerita rakyat dumadine Desa Kelet. Model pembelajaran yang digunakan adalah model pembelajaran kooperatif. Model pembelajaran ini disesuaikan dengan karakteristik pada kompetensi dasar yang bertujuan untuk mendorong kemampuan siswa dan melatih kerjasama dengan penerapan metode *learning together*.

Media dan bahan pada kegiatan pembelajaran yaitu naskah cerita rakyat untuk guru dan komik cerita rakyat Dumadine Desa Kelet. Sumber pembelajaran mengacu pada teks cerita rakyat, buku teks marsudi bahasa Jawa kelas VII. Kegiatan pembelajaran meliputi kegiatan pendahuluan, kegiatan inti, dan penutup yang memuat penerapan model dan metode pembelajaran.

Kegiatan pembelajaran dirancang sebagai berikut, (1) guru mengenalkan keadaan siswa tentang cerita rakyat yang akan dipelajari dengan menunjukkan komik Dumadine Desa Kelet. Siswa memperhatikan guru saat menunjukkan tatacara penggunaan komik. (2) Siswa dibagi dalam beberapa kelompok yang terdiri dari 5 orang. Masing-masing kelompok diberi komik Dumadine Desa Kelet. (3) siswa membaca dengan seksama komik Dumadine Desa Kelet (4) siswa berdiskusi tentang isi komik cerita rakyat dumadine Desa Kelet (5) perwakilan dari

kelompok maju kedepan kelas menceritakan kembali isi komik cerita rakyat dengan ragam ngoko. (6) setiap kelompok memberikan pertanyaan kepada kelompok lainterkait isi komik cerita rakyat dumadine Desa Kelet. (7) setiap kelompok menjawab pertanyaan yang diberikan kepada kelompok lain. (8) guru bersama siswa menyimpulkan materi pembelajaran.

Instrumen penilaian terdiri dari penilaian aspek pengetahuan dan penilaian aspek keterampilan. Penilaian pada aspek pengetahuan mencakup penilaian tertulis berupa butir tes kemampuan kognitif yang dilengkapi pedoman penskoran dan kunci jawaban. Penilaian pada aspek keterampilan mencakup penilaian produk yang dilengkapi dengan pedoman penskoran dan kunci jawaban.

Tahap pembuatan media komik dumadine Desa Kelet ini meliputi merancang naskah cerita dalam bentuk *storyboard* deskripsi konsep ilustrasi peristiwa, menentukan bentuk gambar atau tokoh, desain komik. Gambar komik dibuat dengan sketsa gambar tangan, selanjutnya pewarnaan juga dibuat dengan manual yaitu menggunakan teknik *water color*.

Tahap produksi media terbagi menjadi dua proses, yaitu tapilan awal pembuka komik yang terdiri dari kata sambutan, tata cara penggunaan media, dan narasi cerita. Tampilan buku komik didesain dengan *microsoft word*, tahap akhir dari pembuatan media adalah tahap pengubahan format *microsoft word* menjadi PDF.

Perbaikan prototipe dilakukan berdasarkan kritik dan saran yang diberikan oleh validator dengan menyertakan angket penilaian. Berdasarkan keseluruhan penilaian oleh ahli media pada aspek masing-masing dapat diketahui bahwa skor yang didapat adalah 32 dari 40 skor yang seharusnya. Hasil menunjukkan bahwa skor 32 dibagi 10 butir aspek penilaiannya adalah 3,2. Angka tersebut menunjukkan hasil penilaian pada kategori baik. Penilaian pada uji validasi materi pada masing-masing aspek dapat diketahui bahwa skor yang didapat adalah 17 dari 20 skor yang seharusnya. Hasil menunjukkan bahwa skor 17 dibagi 5 butir aspek penilaian adalah 3,4.

## SIMPULAN

Berdasarkan uraian diatas, dapat disimpulkan bahwa (1) guru dan siswa

membutuhkan adanya pengembangan komik cerita rakyat dumadine Desa Kelet untuk membantu pembelajaran bahasa Jawa kurikulum 2013 kompetensi dasar memahami isi teks cerita rakyat dan menceritakan kembali isi teks cerita rakyat. (2) Hasil uji validasi ahli media, ahli materi dan guru sebagai pengguna menunjukkan bahwa perlu adanya perbaikan produk, namun pemerolehan skor rata-rata 3,2 secara keseluruhan menunjukkan bahwa perangkat pembelajaran dinilai baik.

## DAFTAR PUSTAKA

- Azizah. 2013. *"Pengembangan Buku Bacaan Cerita Rakyat Bahasa Jawa Berbasis Kontekstual di Kabupaten Brebes"*. Skripsi. Fbs. Universitas Negeri Semarang.
- Danandjaja, James. 1997. *Folklor Indonesia Ilmu Gosip, Dongeng, dan lain-lain*. Jakarta: Pustaka Utama Graffiti.
- Husamah dkk. 2013. *Desain Pembelajaran Berbasis Pencapaian Kompetensi*. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Kustandi, Cecep. 2011. *Media Pembelajaran Manual dan Digital*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Maharsi, Indria. 2011. *Komik Dunia Kreatif Tanpa Batas*. Yogyakarta: Kata Buku.
- Nurgiyanto, Burhan. 2005. *Sastra Anak Pengantar Pemahaman Dunia Anak*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Rizqiah, Nurul. 2009. *"Pengembangan Media Komik Cerita Anak Sebagai Media Pembelajaran Mengapresiasi Cerita Anak Siswa Kelas VII SMP"*. Skripsi. Fbs. Universitas Negeri Semarang.
- Rumampuk, Dientje Borman. 1988. *Media Instruksional IPS*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Sudjana, Nana dan Ahmad Rivai. 2005. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Spiegel, Amy N., et al. 2013. *"Engaging Teenagers with Science Through Comics. The Asia-Pasific Education Researcher."* 3 May 2013. <http://www.springerlink.com> (diunduh 26 Maret 2015).
- Sudjana, Nana dan Ahmad Rivai. 2007. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.