



**KOMIK *SERAT TRIPAMA*: PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
BERBASIS KOMIK DIGITAL *WEBTOON***

Viqri Khaikal Hidayattulloh¹, Joko Sukoyo²

^{1,2} Jurusan Bahasa dan Sastra Jawa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang

Corresponding Author: viqrikl14@gmail.com¹

DOI: 10.15294/piwulang.v9i2.49828

Accepted: November 02nd 2021 Approved: Desember 01st 2021 Published: Desember 20th 2021

Abstrak

Covid-19 membuat semua pembelajaran kelas bertransformasi menjadi melalui koneksi internet. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan kebutuhan guru dan siswa, mengembangkan produk, dan mendeskripsikan hasil validasi ahli terhadap media yang dikembangkan. Metode pada penelitian ini yaitu R&D. Subjek penelitian guru dan siswa kelas XII semester genap serta ahli materi dan media. Instrumen penelitian yang digunakan adalah pedoman wawancara, angket, dan dokumentasi dengan teknik analisis dekriptif kualitatif. Penelitian ini menunjukan bahwa guru dan siswa membutuhkan media komik digital *Webtoon Serat Tripama* untuk pembelajaran pendidikan karakter. Penelitian ini berhasil mengembangkan media komik digital *Webtoon Serat Tripama*. Produk dinilai oleh ahli materi dan media kemudian berdasarkan penilaian tersebut media diperbaiki agar layak digunakan dalam pembelajaran. Dapat disimpulkan bahwa media *Webtoon Serat Tripama* layak digunakan sebagai media pembelajaran untuk kelas XII semester genap.

Kata kunci: *Komik Digital; Webtoon; Serat Tripama*

Abstract

*Covid-19 has transformed all classroom learning through an internet connection. The purpose of this study was to describe the needs of teachers and students, develop products, and describe the validation of the developed media experts. The method in this research is R&D. The research subjects were teachers and students of class XII even semester as well as material and media experts. The research instruments used were interview guidelines, questionnaires, and documentation with qualitative descriptive analysis techniques. This research shows that teachers and students need the digital comic media *Webtoon Serat Tripama* for character education learning. This research succeeded in developing the digital comic media *Webtoon Serat Tripama*. The product that is assessed by material and media experts is then based on the assessment of the media, it is improved so that it is feasible in learning. It can be said that the *Webtoon Serat Tripama* media is appropriate to be used as a learning medium for the even semester XII class.*

Keywords: *Digital Comic; Webtoon; Serat Tripama*

PENDAHULUAN

Bahasa merupakan alat komunikasi untuk mengungkapkan pendapat, perasaan, ide atau gagasan, menyampaikan informasi. Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa Kemendikbud tahun 2019 terdapat 718 bahasa Daerah di Indonesia, salah satu diantaranya adalah bahasa Jawa. Bahasa Jawa terancam punah karena mulai ditinggalkan oleh penggunanya, yaitu masyarakat Jawa sendiri.

Bahasa Jawa diajarkan melalui lembaga pendidikan, mulai dari SD s.d MA sederajat khususnya di Jawa Tengah, DIY, dan Jawa Timur. Bahasa Jawa juga menjadi salah satu jurusan pada perguruan tinggi di Indonesia bahkan di luar negeri. Pada jenjang SD-SMA/K sederajat, mata pelajaran bahasa Jawa dijadikan mata pelajaran muatan lokal (Mulok).

Pendidikan memiliki tujuan untuk mendidik karakter manusia yang memiliki sifat spiritual, kemanusiaan, cinta damai, merakyat, mufakat, dan adil. (Sunaryadi, 2013, h. 120). Karakter merupakan perpaduan antara moral, etika, dan akhlak. (Omeri, 2015, h.466). Karakter manusia terbagi menjadi dua, yaitu karakter baik dan karakter buruk. (Sukoyo, 2016)

Karakter sendiri merupakan pedoman antara moral, etika, dan akhlak. Sejalan dengan Kemendiknas (2011) telah mengidentifikasi delapan belas karakter yang harus diimplementasikan oleh guru. Pengimplementasian karakter tersebut diantaranya yaitu kreatif, semangat kebangsaan, dan cinta tanah air. Pada proses pembelajaran

guru dituntut untuk menyampaikan materi dan mencontohkan karakter karakter tersebut.

Pembelajaran bahasa Jawa kelas 12 semester genap terdapat materi *Serat Tripama* yang berisi tentang pendidikan karakter nasionalisme dan patriotisme. *Serat Tripama* merupakan karya sastra berbahasa Jawa yang ditulis oleh K.G.P.A.A Mangkunegara IV (1809-1881) di kraton Mangkunegara, Surakarta. Terapat 7 bait tambang macapat Dhandhanggula yang menceritakan tiga tokoh wayang yang patut untuk diteladani atau dicontoh sebagai *role mode* (Nugroho, 2008:101-102).

Serat Tripama mengandung ajaran kehidupan yang dapat dijadikan teladan untuk membentuk kepribadian siswa dalam meneruskan estafet perjuangan bangsa. Sesuai dengan tujuan kurikulum 2013, pembelajaran bahasa Jawa merupakan upaya untuk pengolahan kearifan lokal dalam pendayagunaan pembangunan budaya nasional, dan karakter bangsa. Maka dari itu *Serat Tripama* dijadikan sebagai materi pembelajaran berbasis budaya.

Terdapat tiga tokoh dalam *Serat Tripama* yang patut dijadikan teladan. Tokoh wayang tersebut adalah Bambang Sumantri (Negara Maespati), Kumbakarna (Negara Alengka), dan Adipati Basukarna (Negara Astina). Oleh karena itu, materi *Serat Tripama* diajarkan kepada siswa dalam rangka membangun karakter yang memiliki jiwa nasionalisme dan patriotisme. (Hapsari, 2018:2); (Suprpto, 2017); (Wardhani & Muhadjir, 2017).

Adanya Covid-19 membuat semua sektor lumpuh, tak terkecuali pendidikan. Namun,

bagaimanapun pendidikan harus tetap berjalan dan berganti melalui jaringan internet atau pembelajaran daring. Diperlukan media sebagai sarana penghubung guru dan siswa dalam pembelajaran. Pada dasarnya media pembelajaran merupakan jembatan untuk transportasi materi (informasi dan komunikasi) antara peserta didik dengan pendidik. (Kustandi & Sutjipto, 2016)

Klasifikasi jenis media ada tiga unsur pokok yaitu suara, visual, dan gerak. (Asnawir & Usman, 2002:27). Ketiga unsur pokok tersebut masing-masing masih terbagi lagi menjadi beberapa bentuk. Dalam penjelasannya, terdapat delapan klasifikasi media (1) Media audio; (2) Media audio visual gerak; (3) Media audio visual diam; (4) Media audio semi gerak; (5) Media visual gerak; (6) Media visual diam; (7) Media visual semi gerak, dan (8) Media cetak.

Komik sebagai salah satu jenis media visual diam. Komik memiliki kelebihan seperti dapat memberikan kontribusi tinggi terhadap daya ingat serta memori jangka panjang, efektif dalam membangkitkan minat, mengembangkan pembendaharaan kata, mengembangkan keterampilan membaca terhadap peserta didik. (Negrete, 2013:202); (Sudjana & Rivai, 2009:69).

Salah satu platform komik yang terkenal dan mudah diakses adalah *Webtoon*. *Webtoon* merupakan kombinasi dari kata “web” dan “kartun” yang pada awal kemunculannya berisi komik yang membahas mengenai masalah sosial dalam kehidupan sehari-hari. (Jang & Song, 2017:174)

Seiring perkembangannya, antusias pembaca *Webtoon* semakin banyak, sehingga

berdampak pada peningkatan produksi komik. Banyak jenis komik yang dibuat dan dapat diakses secara gratis, serta pihak platform sering mengadakan *challenge* untuk komikus pemula. Indonesia merupakan pengguna terbanyak *Webtoon*, dengan 6 juta pengguna aktif berumur remaja hingga umur 20 tahunan. (Agnes, 2016).

Berdasarkan uraian di atas peneliti menyimpulkan bahwa, media komik digital berbasis *Webtoon* dapat dijadikan sebagai media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan. Oleh karena itu peneliti berinisiatif mengembangkan media pembelajaran bahasa Jawa dengan Komik *Serat Tripama*: pengembangan media pembelajaran berbasis komik digital *webtoon*.

Rumusan dari penelitian ini yaitu, (1) bagaimana kebutuhan guru dan siswa terhadap Media Pembelajaran *Serat Tripama* Berbasis Komik Digital *Webtoon*. (2) bagaimana prototipe Media Pembelajaran *Serat Tripama* Berbasis Komik Digital *Webtoon*. (3) bagaimana validasi ahli terhadap prototipe Media Pembelajaran *Serat Tripama* Berbasis Komik Digital *Webtoon*.

Tujuan dari penelitian ini yaitu, (1) mendeskripsikan kebutuhan guru dan siswa terhadap Media Pembelajaran *Serat Tripama* Berbasis Komik Digital *Webtoon*. (2) mengembangkan prototipe Media Pembelajaran *Serat Tripama* Berbasis Komik Digital *Webtoon*. (3) mendeskripsikan validasi ahli terhadap Media Pembelajaran *Serat Tripama* Berbasis Komik Digital *Webtoon*.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah *Research and Development* (R&D). Terdapat sepuluh tahap pelaksanaan dalam penelitian pengembangan menurut (Sugiyono, 2016), namun pada penelitian ini disederhanakan menjadi lima tahapan. Lima tahapan penelitiannya yaitu (1) potensi dan masalah, (2) pengumpulan data dan informasi, (3) desain produk, (4) validasi desain, (5) revisi desain.

Subjek penelitian ini adalah siswa, guru, dan ahli. Siswa merupakan subjek utama dalam penelitian ini. Siswa dan guru yang diambil sebagai sampel adalah siswa kelas XII SMKN di Kabupaten Banjarnegara yakni SMKN 1 Bawang dan SMKN 1 Punggelan beserta guru mata pelajaran bahasa Jawa. Subjek diambil atas dasar keterjangkauan wilayahnya serta jarak dengan pusat kota. Selain itu, ahli materi dan ahli media sebagai pakar untuk memberikan validasi dan penilaian.

Data diambil menggunakan wawancara kepada guru terkait kondisi pembelajaran bahasa Jawa. Angket kebutuhan guru dan siswa terkait media yang akan dikembangkan. Serta angket validasi ahli materi dan media. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini bersifat deskriptif kualitatif. Data yang diperoleh dalam penelitian ini disajikan dalam bentuk deskripsi kemudian disimpulkan. Hasil analisis data pada pengembangan media komik *Serat Tripama*. Data dipaparkan dalam bentuk deskriptif atau huruf dan bukan angka.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Analisis Kebutuhan Guru Dan Siswa

Hasil analisis data kebutuhan guru dan siswa terhadap media komik digital *Serat Tripama* diperoleh dari wawancara dan penyebaran angket. Pengambilan data tersebut dilakukan pada guru dan siswa bahasa Jawa di SMKN 1 Bawang dan SMKN 1 Punggelan, Kabupaten Banjarnegara. Setelah wawancara, guru kemudian mengisi angket yang berisi data kebutuhan untuk mengembangkan media komik digital *Serat Tripama*. Data selanjutnya diperoleh dari para siswa melalui penyebaran angket. Hasil data dari para siswa kemudian dideskripsikan berdasarkan presentase jawaban angket yang diberikan. Presentase tersebut menjadi pertimbangan dalam mengembangkan media komik digital *Serat Tripama*.

Berdasarkan wawancara dan angket kebutuhan guru dapat disimpulkan bahwa, guru membutuhkan media pembelajaran yang inovatif, kreatif, dan fleksibel. Adanya pengembangan media pembelajaran berbasis daring seperti komik digital *Serat Tripama* melalui *webtoon*, guru mengharapkan peningkatan penguasaan materi pada siswanya. Komik digital *Webtoon Serat Tripama* merupakan media yang mengutamakan gambar ilustrasi berdialog yang merangsang imajinasi pembacanya. Pengembangan media komik digital yang sesuai dengan kebutuhan dapat memberikan suasana baru bagi siswa dan guru dalam proses kegiatan belajar mengajar.

Berdasarkan hasil data kebutuhan siswa terhadap pengembangan komik digital *Webtoon Serat Tripama*. Siswa sangat antusias terhadap

media yang dikembangkan, siswa masih mengalami kesulitan pada makna bahasa sehingga terkendala dalam memahami isi teks *Serat Tripama*. Mereka membutuhkan media pembelajaran yang bahasanya mudah dipahami, desain visual yang menarik dan fleksibel, sehingga memudahkan mereka dalam proses pembelajaran.

Prototipe Media Pembelajaran Webtoon Serat Tripama

Tabel 1. Prototipe *Webtoon Serat Tripama*

Aspek	Keterangan
Tema	Nasionalisme dan patriotisme
Tokoh	Mbah Wedhar, Bima, Suci
Alur	Maju
Setting	Di Sekolah SMKN Bhakti Bangsa dan Toko Buku Sastra
	Lawas
	Sepulang sekolah dan sore hari Semangat
Bahasa	Bahasa Jawa ragam ngoko dan karma
Sajian	Campuran dialog dan naratif
Balon kata	Campuran kotak (naratif) dan bulat/oval (dialog)
Warna	Campuran bergradasi

Prototipe atau desain media pembelajaran *Webtoon Serat Tripama* dikembangkan berdasarkan hasil analisis kebutuhan guru dan siswa. Data yang telah diperoleh menjadi dasar dalam mengembangkan media *Webtoon Serat Tripama*. Desain prototipe dibentuk berdasarkan kebutuhan komponen visual dalam media komik digital. Komponen

tersebut yaitu ilustrasi karakter tokoh utama, pemilihan warna, dan tipografi.



Gambar 1. Ilustrasi Tokoh

Ilustrasi karakter tokoh pada *Webtoon Serat Tripama* ini disesuaikan dengan dunia peserta didik yang sedang menempuh pendidikan bertujuan untuk memudahkan imajinasi pembaca. Ilustrasi kartun yang membawakan cerita berisi pendidikan karakter dianggap sesuai dengan psikologis peserta didik sehingga merangsang daya tarik peserta didik untuk belajar. Terdapat tiga tokoh pembawa cerita dalam *Webtoon Serat Tripama* yang bermuatan pendidikan karakter yaitu Bima, Suci, dan Mbah Wedhar.



Gambar 2. Pemilihan Warna

Pemilihan warna sebagai unsur utama dalam pembuatan komik juga turut memberi pengaruh besar terhadap karakter visual tokoh dalam komik *Webtoon Serat Tripama*. Pemilihan warna yang tidak mencolok tidak akan membuat pembaca cepat bosan dan lelah, dengan karakter kartun dan warna lembut dianggap dapat menguatkan isi ceritanya.

Please Write Me a Song
ANIME ACE 2.0 BB

Gambar 3. Jenis Font

Font yang digunakan dalam komik *Webtoon Serat Tripama* terdiri dari dua jenis yaitu *Please Write Me a Song* dan *Anime Ace 2.0 bb*. Kedua jenis font ini dipilih berdasarkan kesesuaian dengan konten dan isi dalam komik. Kedua jenis font dipilih dengan tujuan agar pembaca atau peserta didik mendapatkan psikologis santai, nyaman, dan tidak mudah lelah, sehingga dalam memahami isi cerita *Webtoon Serat Tripama* lebih gampang.



Gambar 4. Prolog

Isi prototype media *Webtoon Serat Tripama* dibagi menjadi tiga unsur (1) prolog, (2) isi, dan (3) epilog. Prolog ini diawali dengan pengenalan tokoh yang dibawakan melalui cerita janji antara tokoh Bima dan Suci yang akan ke

toko buku “Sastra Lawas” kepunyaan Mbah Wedhar. Pada bagian prolog ini, bahasa yang digunakan antara tokoh Bima dengan Suci, Mbah Wedhar kepada Bima dan Suci menggunakan bahasa Jawa ragam Ngoko. Bahasa yang digunakan Bima dan Suci kepada Mbah Wedhar menggunakan bahasa Jawa ragam Krama Inggil.



Gambar 5. Isi

Pada bagian isi *Webtoon Serta Tripama*, materi yang disampaikan adalah materi pengantar pembelajaran atau sebagai pemantik bahan diskusi pada saat pembelajaran. Materi

yang terdapat dalam bagian ini menjelaskan mengenai pengertian isi dari *Serat Tripama* yang dijelaskan oleh Mbah Wedhar kepada tokoh Bima dan Suci. Mbah Wedhar menjelaskan isi *Serat Tripama* setiap baitnya dengan diawali tembang berbahasa Jawa dan diartikan menggunakan bahasa Indonesia, lalu dijabarkan dengan singkat melalui dialog ilustrasi berbahasa jawa ngoko.



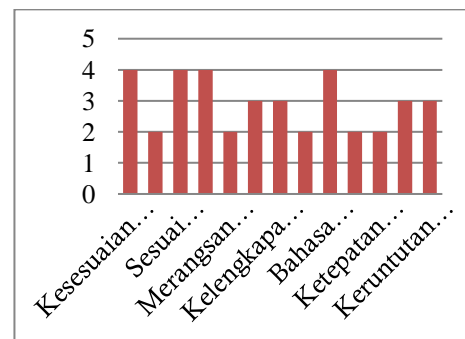
Gambar 6. Epilog

Pada bagian epilog merupakan penutup cerita. Tokoh Bima dan Suci berpamitan untuk pulang, dan Mbah Wedhar membarikan buku

Serat Tripama tersebut kepada mereka secara gratis, diakhir cerita dikisahkan lima tahun kemudian mereka dapat menggapai cita-citanya sebagai abdi negara. Pada penutup cerita menunjukkan bahwa pendidikan karakter yang terdapat pada *Serat Tripama* sebisa mungkin diaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari agar cita-cita dapat tergapai.

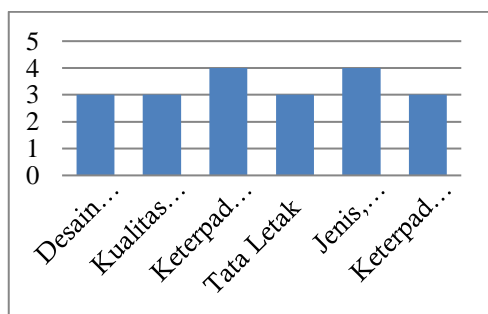
Hasil Uji Validasi Ahli Materi dan Media

Ahli media dan ahli materi melakukan uji kelayakan terhadap prototipe *Webtoon Serat Tripama* bertujuan untuk menentukan layak tidaknya hasil media yang dikembangkan serta membarikan penilaian, masukan dan saran.



Gambar 7. Grafik Validasi Ahli Materi

Berdasarkan hasil penilaian ahli materi terhadap prototipe media yang dikembangkan, validator memberikan masukan agar materi perlu dinarasikan dengan jelas pada komik sehingga memperkuat penokohan. Pada aspek penyajian perlu adanya gambar dan narasi tambahan agar dapat membangun pola pikir pada komik lebih mudah dipahami. Pada aspek kebahasaan perlunya diperhatikan penggunaan tingkatan bahasa dan konsistensi bahasa.



Gambar 8. Grafik Validasi Ahli Media

Secara umum validator ahli media menyatakan kelayakan komik digital *Serat Tripama*, adapun saran dari validator berupa ilustrasi sampul agar lebih memberika kesan terhadap pembaca. Kualitas gambar komik digital *Serat Tripama* sudah layak dan validator memberikan komentar berupa ekspresi tokoh dan gesture tokoh belum optimal menggambarkan suasana. Adapun komentar lain berupa tata letak iustrasi dengan kolom dialog sudah baik dan layak dan perlu lebih dinamis lagi.

Setelah melakukan uji validasi, langkah selanjutnya adalah melakukan perbaikan atau revisi pada prototipe komik digital *Serat Tripama* yang telah dibuat. Perbaikan dilakukan berdasarkan hasil penilaian dari validator ahli media dan validator ahli materi.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan yang telah dilakukan terhadap 73 responden siswa dan 2 responden guru di SMKN 1 Bawang dan SMKN 1 Punggelan, menunjukkan bahwa peserta didik dan pendidik membutuhkan pengembangan media pembelajaran *Serat Tripama* berbasis komik digital *Webtoon* sebagai media pendidikan karakter.

Penelitian ini menghasilkan produk komik digital *Webtoon Serat Tripama* untuk kelas XII. Prototipe dibuat berdasarkan hasil dari analisis kebutuhan pendidik dan peserta didik. Prototipe media pembelajaran ini berbentuk gambar visual berdialog yang terbagi menjadi tiga bagian, yaitu (1) Prolog, (2) Isi, dan (3) Epilog.

Berdasarkan hasil uji validasi dari ahli media dan ahli materi terhadap prototipe media pembelajaran komik digital *Webtoon Serat Tripama* menunjukkan bahwa sudah layak untuk digunakan. Namun, terdapat perbaikan pada beberapa aspek. Atas penilaian para validator, kemudian media diperbaiki berdasarkan saran dan masukannya.

REFERENSI

- Agnes, T. (2016). *Agnes, T. (2016). Pembaca LINE Webtoon Indonesia Terbesar di Dunia.*
- Asnawir, & Usman, M. B. (2002). *Media Pembelajaran* (1st ed.). Ciputat Pers.
- Hapsari, D. K. (2018). *Nilai-Nilai Pendidikan Karakter Wonten Ing Teks Serat Tripama Minangka Materi Ajar Pendidikan Karakter Kangge Siswa Kelas XII SMKN 1 Magelang.* Universitas Widya Dharma.
- Jang, W., & Song, J. E. (2017). Webtoon as a New Korean Wave in The Process of Globalization. *Journal Kritika Kultura*, 29, 168–187.
- Kustandi, C., & Sutjipto, B. (2016). *Media Pembelajaran.* Ghalia Indonesia.
- Negrete, A. (2013). Constructing a Comic to Communicate Scientific Information about Sustainable Development and Natural Resources in Mexico. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 103, 200–209. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2013.10.327>
- Nugroho, Y. E. (2008). *Senerai Puisi Jawa Klasik* (1st ed.). CV Cipta Prima Nusantara.
- Omeri, N. (2015). Pentingnya Pendidikan Karakter Dalam Dunia Pendidikan. *Manajer Pendidikan*, 9(3), 464–468.
- Sudjana, N., & Rivai, A. (2009). *Media Pengajaran.* Sinar Baru Algesindo.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Pedidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D.*

Alfabeta.

- Sukoyo, J. (2016). Pengembangan Lagu-Lagu Berbahasa Jawa Bermuatan Nilai-Nilai Karakter Sebagai Media Pembelajaran Anak Usia Dini. *Widyaparwa*, 44(1), 1–9.
- Sunaryadi, S. (2013). Serat Madu Tata Krami Dan Relevansinya Dengan Pendidikan Karakter. *Litera*, 12(1), 119–128. <https://doi.org/10.21831/ltr.v12i01.1334>
- Suprpto, Y. (2017). Pembelajaran Karakter Kepemimpinan Melalui Serat Tripama Dan Serat Astabrata Serta Kesesuaiannya Dengan Pancasila. *Harmony*, 2(2), 97–107.
- Wardhani, N. W., & Muhadjir, N. (2017). Pendidikan Karakter Dalam Serat tripama Karya Mangkunrgara IV. *Jurnal Pembangunan Pendidikan: Fondasi Dan Aplikasi*, 5(2), 187–198. <http://journal.uny.ac.id/index.php/jppfa%250>