



**PENGEMBANGAN *MANGA* DENGAN MEMANFAATKAN
SERAT WEDHATAMA SEBAGAI MATERI MEMBACA TEKS
DIALOG UNTUK SISWA SMA DI KABUPATEN SEMARANG**

SKRIPSI

untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan

Oleh:

Nama : Dani Ardiyawan

NIM : 2601411099

Prodi : Pendidikan Bahasa dan Sastra Jawa

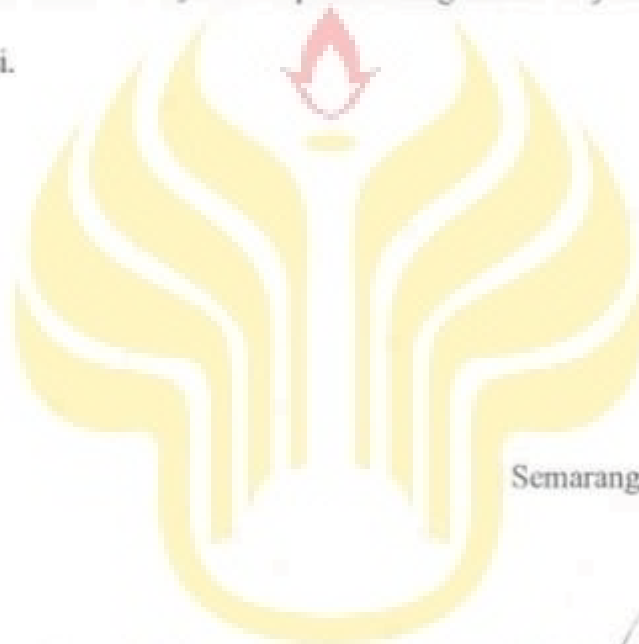
Jurusan : Bahasa dan Sastra Jawa

**FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG**

2015

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi dengan judul *Pengembangan Manga dengan Memanfaatkan Serat Wedhatama sebagai Materi Membaca Teks Dialog untuk Siswa SMA di Kabupaten Semarang* ini telah disetujui oleh pembimbing untuk diajukan ke sidang panitia ujian skripsi.



Semarang, 16 September 2015

Pembimbing,

UNNES


Dra. Esti Sudi Utami B.A., M.Pd.

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG NIP.196001041988032001

PENGESAHAN KELULUSAN

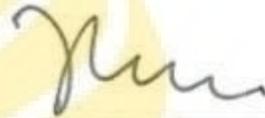
Skripsi yang berjudul *Pengembangan Manga dengan Memanfaatkan Serat Wedhatama sebagai Materi Membaca Teks Dialog untuk Siswa SMA di Kabupaten Semarang* telah dipertahankan di hadapan sidang Panitia Ujian Skripsi Jurusan Bahasa dan Sastra Jawa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang.

pada hari / tanggal : Rabu 16 September 2015

Panitia Ujian Skripsi

Ketua :

Dr. Abdurahman Faridi, M.Pd.
NIP. 195301121990021001



Sekretaris :

Dra. Endang Kurniati, M.Pd.
NIP. 196111261990022001



Penguji :

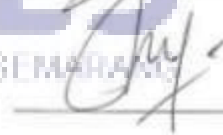
Drs. Hardyanto, M.Pd.
NIP 196512251994021001



Ucik Fuadhiyah, S.Pd., M.Pd.
NIP 198401062008122001



Dra. Esti Sudi Utami B.A., M.Pd.
NIP.196001041988032001



Dekan Fakultas Bahasa dan Seni



Prof. Dr. Agus Nuryatin, M.Hum.
NIP-19600803 198901 1 001

PERNYATAAN

Saya menyatakan bahwa yang tertulis di dalam skripsi yang berjudul *Pengembangan Manga dengan Memanfaatkan Serat Wedhatama sebagai Materi Membaca Teks Dialog untuk Siswa SMA di Kabupaten Semarang* adalah hasil karya sendiri, bukan jiplakan dari karya orang lain. Pendapat atau temuan orang lain dikutip berdasarkan kode etik ilmiah.

Semarang, 16 September 2015



Dani Ardiyawan



UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

Motto:

1. Buah dari usaha keras dan kesabaran adalah kebahagiaan.
2. Kebahagiaan hanya dapat dirasakan saat orang di sekitar kita juga ikut merasakannya.
3. Sekuat apapun usaha tanpa dilandasi perencanaan yang jelas maka hasilnya adalah gagal.

Persembahan:

- Untuk Ayah, Ibu, dan adik tercinta atas semua doa dan motivasi yang diberikan.
- Beasiswa Bidikmisi yang memberi kesempatan dan dukungan untuk menempuh pendidikan S1 dan S2.
- Rekan-rekan semua yang selalu memberikan masukan dan motivasi dalam menyusun skripsi ini.

PRAKATA

Puji syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT yang telah memberi kemudahan dan kelancaran dalam menyelesaikan penulisan skripsi yang berjudul *Pengembangan Manga dengan Memanfaatkan Serat Wedhatama* sebagai Materi Membaca Teks Dialog untuk Siswa SMA di Kabupaten Semarang.

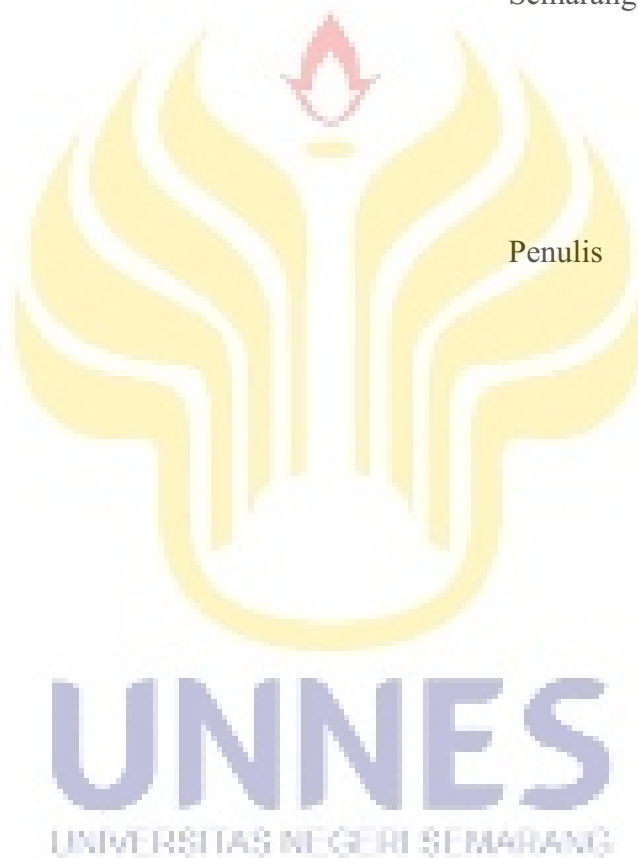
Penulisan skripsi ini tidak lepas dari bantuan berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada pihak-pihak yang telah membantu.

1. Dra. Esti Sudi Utami B.A., M.Pd. yang telah memberikan arahan dan bimbingan dalam penulisan skripsi;
2. Dekan Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang;
3. Bapak dan Ibu dosen Jurusan Bahasa dan Sastra Jawa Universitas Negeri Semarang yang telah mengajarkan banyak ilmu;
4. Ayah, Ibu dan keluarga yang senantiasa mendoakan dan memberi dukungan;
5. Keluarga Bidikmisi serta rekan-rekan semua yang senantiasa memberikan dukungan dan semangat ;
6. Semua pihak yang turut memberikan bantuan dan motivasi dalam menyelesaikan skripsi ini.

Semoga kebahagiaan senantiasa tercurahkan kepada mereka atas semua doa, dukungan, bimbingan serta saran sehingga skripsi ini terselesaikan dengan baik.

Skripsi ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi pribadi dan semua pihak yang membutuhkan materi membaca teks dialog.

Semarang, 16 September 2015



ABSTRAK

Ardiyawan, Dani. 2015. *Pengembangan Manga dengan Memanfaatkan Serat Wedhatama sebagai Materi Membaca Teks Dialog untuk Siswa SMA di Kabupaten Semarang*. Skripsi. Jurusan Bahasa dan Sastra Jawa, Fakultas Bahasa dan Seni. Universitas Negeri Semarang. Pembimbing : Dra. Esti Sudi Utami B.A., M.Pd.

Kata kunci: membaca teks dialog, materi, *serat Wedhatama*.

Membaca teks dialog dianggap sebagai materi yang paling diminati siswa dalam pembelajaran bahasa Jawa. Sayangnya, materi tersebut belum kontekstual dan sesuai kebutuhan siswa. Tampilan serta sumber materi juga belum memadai. Untuk memenuhi kebutuhan tersebut, *serat Wedhatama* dinilai tepat dijadikan sumber materi. Bahasa dalam *serat Wedhatama* sulit dipahami, sehingga dibuat menjadi bacaan *manga*. *Manga* merupakan bacaan yang diminati siswa SMA. Melalui *manga* tersebut, siswa tidak hanya belajar membaca teks dialog, namun juga mendapatkan gaya bahasa berupa pesan dari *serat Wedhatama*.

Pengembangan *manga* sebagai materi membaca teks dialog untuk siswa SMA di Kabupaten Semarang didasarkan pada rumusan masalah (1) bagaimana kebutuhan siswa dan guru SMA di Kabupaten Semarang terhadap *manga* sebagai materi membaca teks dialog, dan (2) bagaimana prototipe *manga* serta validasi prototipe *manga* yang akan dijadikan sebagai materi membaca teks dialog dengan memanfaatkan *serat Wedhatama* untuk siswa SMA di Kabupaten Semarang.

Pengembangan *manga* sebagai materi membaca teks dialog bahasa Jawa belum pernah dilakukan. Landasan teori penelitian ini adalah (1) hakekat materi pembelajaran, (2) pengertian *manga*, (3) Jenis-jenis *manga*, (4) prinsip desain *manga* untuk pembelajaran, (5) *serat Wedhatama*, (6) pembelajaran membaca teks dialog, dan (7) kerangka berfikir.

Penelitian ini menggunakan pendekatan *Research and Development (R&D)* yang dikemukakan oleh Borg dan Gall. Tahapannya terdiri atas (1) tahap pengumpulan informasi, (2) analisis kebutuhan, (3) desain produk, (4) validasi produk, dan (5) tahap perbaikan. Sumber data berasal dari siswa kelas XII dan guru bahasa Jawa SMA di Kabupaten Semarang. Sumber materi untuk *manga* adalah teks *tembang macapat* dari *serat Wedhatama*. Teknik pengambilan data terdiri atas wawancara, observasi, dan angket kebutuhan. Data yang diperoleh kemudian dianalisis menggunakan teknik analisis deskriptif. Dari analisis data diketahui bahwa pengembangan materi membaca teks dialog sangat dibutuhkan.

Hasil penelitian ini berupa *manga* sebagai materi membaca teks dialog untuk siswa SMA di Kabupaten Semarang. *Manga* terdiri atas 42 halaman dengan empat chapter. *Manga* telah dinilai oleh para ahli. Ahli yang menilai terdiri atas ahli materi, ahli media, dan pengguna. Terdapat bagian *manga* yang harus diperbaiki yaitu bagian sampul, karakter, dan kebahasaan. *Manga* ini diharapkan dapat memenuhi kebutuhan siswa dan guru bahasa Jawa di Kabupaten Semarang terhadap materi membaca teks dialog.

SARI

Ardiyawan, Dani. 2015. *Pengembangan Manga dengan Memanfaatkan Serat Wedhatama sebagai Materi Membaca Teks Dialog untuk Siswa SMA di Kabupaten Semarang*. Skripsi. Jurusan Bahasa dan Sastra Jawa, Fakultas Bahasa dan Seni. Universitas Negeri Semarang. Pembimbing : Dra. Esti Sudi Utami B.A., M.Pd.

Tembung pangrunut: maca teks pacelathon, materi, serat Wedhatama.

Ing pasinaonan basa Jawa, maca teks pacelathon isih dianggep materi sing paling disenengi siswa. Ananging materi kasebut durung kontekstual lan durung jumbuh karo kabutuhane siswa. Wujud sarta sumber materi uga durung nyukupi. Kanggo nyukupi kabutuhan iku, serat Wedhatama dianggep cocog yen didadekake sumber materi. Basa ing serat Wedhatama sing angel banjur didadekake manga. Saiki, manga wis dadi wacan sing paling disenengi siswa SMA. Kanthi manga iku, siswa ora mung sinau bab maca teks dialog, nanging uga bisa oleh piwulang saka serat Wedhatama.

Manga kanggo materi maca teks pacelathon siswa SMA ing Kabupaten Semarang iki adhedhasar rumusan masalah (1) kepiye butuhe siswa lan guru SMA ing Kabupaten Semarang marang manga kanggo materi maca teks pacelathon, lan (2) kaya apa prototipe manga sarta apa kasile validasi prototipe manga sing arep didadekake materi maca teks pacelathon kanthi mupangatake serat Wedhatama kanggo siswa SMA ing Kabupaten Semarang.

Manga kang dirembakakake dadi materi maca teks pacelathon basa Jawa iki durung tau ana. Landasan teori ing panaliten iki yaiku (1) hakekat materi pembelajaran, (2) tegesing manga, (3) Jenis-jenising manga, (4) prinsip desain manga kanggo pembelajaran, (5) serat Wedhatama, (6) pembelajaran maca teks pacelathon, lan (7) kerangka berfikir.

*Panaliten iki nggunakake pendekatan *Research and Development (R&D)* sing dikandhakake Borg lan Gall. Tahapan anggone ngrembakakake manga kaperang dadi (1) tahap ngumpulake informasi, (2) analisis kebutuhan, (3) desain produk, (4) validasi produk, lan (5) tahap perbaikan. Sumber data dijupuk saka siswa kelas XI lan guru basa Jawa SMA ing Kabupaten Semarang. Sumber materi kanggo manga yaiku teks tembang macapat saka serat Wedhatama. Teknik kanggo njupuk data nggunakake teknik wawancara, observasi, lan angket kebutuhan. Data sing wis kakumpul banjur dianalisis nggunakake teknik analisis deskriptif.*

Panaliten iki ngasilake manga kanggo materi maca teks pacelathon siswa SMA ing Kabupaten Semarang. Manga iki kasusun saka 4 chapter kang cacahé 42 kaca. Manga iki wis dibiji dening para ahli. Ahli kasebut yaiku ahli materi, ahli media, lan pengguna. Ana peranganing manga kang kudu diowahi, yaiku samak, lakon, lan basa. Manga iki dikarepake bisa ngewangi siswa lan guru basa Jawa ing Kabupaten Semarang marang kabutuhan materi maca teks pacelathon.

DAFTAR ISI

JUDUL	i
PERSETUJUAN PEMBIMBING	ii
PENGESAHAN KELULUSAN	iii
PERNYATAAN	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	v
PRAKATA	vi
ABSTRAK	viii
SARI	ix
DAFTAR ISI	x
DAFTAR GAMBAR DAN TABEL	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah	4
1.3 Pembatasan Masalah	6
1.4 Rumusan Masalah	6
1.5 Tujuan Penelitian	7
1.6 Manfaat Penelitian	7
BAB II KAJIAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORETIS	9
2.1 Kajian Pustaka	9
2.2 Landasan Teoretis	13
2.2.1 Hakekat Materi Pembelajaran	13
2.2.2 Pengertian <i>Manga</i>	16
2.2.3 Jenis-jenis <i>Manga</i>	17
2.2.4 Prinsip Desain <i>Manga</i> untuk Pembelajaran	18

2.2.5 <i>Serat Wedhatama</i>	20
2.2.6 Pembelajaran Membaca Teks Dialog	21
2.2.7 Kerangka Berfikir	22
BAB III METODE PENELITIAN	24
3.1 Desain Penelitian	24
3.2 Subjek Penelitian	26
3.3 Instrumen Penelitian	27
3.4 Teknik Pengumpulan Data	31
3.5 Teknik Analisis Data	31
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	32
4.1 Kebutuhan Siswa terhadap <i>Manga</i> sebagai Materi Membaca Teks Dialog	33
4.2 Kebutuhan Guru terhadap <i>Manga</i> sebagai Materi Membaca Teks Dialog	36
4.3 Prototipe <i>Manga</i> sebagai Materi Membaca Teks Dialog	37
4.4 Hasil Uji Validasi <i>Manga</i> sebagai Materi Membaca Teks Dialog	43
4.5 Perbaikan <i>Manga</i> sebagai Materi Membaca Teks Dialog	45
BAB V PENUTUP	53
5.1 Simpulan	53
5.2 Saran	54
DAFTAR PUSTAKA	55
LAMPIRAN	58

DAFTAR TABEL DAN GAMBAR

Tabel 3.1 Kisi-kisi Umum Instrumen Penelitian	27
Tabel 3.2 Kisi-kisi Kebutuhan Siswa terhadap <i>Manga</i> Sebagai Materi Membaca Teks Dialog	28
Tabel 3.1 Kisi-kisi Angket Uji Validasi Prototipe <i>Manga</i> Sebagai Materi Membaca Teks Dialog	30
Tabel 4.1 Tabel Perbaikan Kosakata	50
Gambar 3.1 Bagan Desain Penelitian	25
Gambar 4.1 Sampul <i>Manga</i>	39
Gambar 4.2 Perbaikan Sampul Belakang <i>Manga</i>	46
Gambar 4.3 Perubahan Desain Sampul Depan <i>Manga</i>	47
Gambar 4.4 Penambahan Karakter yang Dituakan	48
Gambar 4.5 Memasukkan Peranan Orang Tua dalam Dialog	49



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Teks <i>Tembang Macapat</i> yang Dipilih untuk Bahan <i>Manga</i>	55
Lampiran 2. Hasil Wawancara	61
Lampiran 3. Hasil Angket Kebutuhan Siswa	65
Lampiran 4. Hasil Validasi Ahli Materi dan Pengguna Prototipe <i>Manga</i>	73
Lampiran 4. Hasil Validasi Ahli Media terhadap Prototipe <i>Manga</i>	75



BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Mata pelajaran bahasa Jawa merupakan muatan lokal wajib di Jawa Tengah. Sekolah Dasar (SD) hingga Sekolah Menengah Atas (SMA) di Jawa Tengah wajib mengajarkannya. Ketentuan tersebut tercantum dalam Surat Keputusan Gubernur Jawa Tengah nomor 423.5/5/2010 dan dikuatkan kembali pada tahun 2013 dengan Keputusan Kepala Dinas Pendidikan Provinsi Jawa Tengah nomor 423.5/14995. Dua keputusan tersebut yang menjadi dasar pengajaran bahasa Jawa di Jawa Tengah.

Bahasa Jawa sering dianggap sebagai mata pelajaran yang kurang diminati siswa. Namun, masih ada materi yang diminati siswa. Materi tersebut adalah membaca teks dialog. Sayangnya, materi membaca teks dialog yang ada saat ini belum sesuai dengan kebutuhan siswa. Materi yang diajarkan juga belum kontekstual. Kurangnya jam pelajaran juga menyebabkan materi tersebut tidak tersampaikan secara menyeluruh. Akibatnya siswa kurang optimal dalam memahami materi membaca teks dialog.

Bahasa dalam teks dialog seringkali juga berpengaruh pada tingkat pemahaman siswa. Diksi pada teks dialog biasanya berbeda dengan diksi yang digunakan siswa dalam berkomunikasi sehari-hari. Hal itu menyebabkan kurang optimalnya siswa dalam memahami materi pembelajaran. Kebanyakan materi membaca teks dialog yang ada juga belum sesuai dengan tujuan pembelajaran. Siswa tidak hanya dituntut untuk membaca teks dialog dengan pengucapan kata

yang benar, namun harus paham maksud dari teks dialog tersebut. Memahami dialog yang santun dan sesuai dengan unggah-ungguh. Materi membaca teks dialog juga diharapkan dapat langsung terintegrasi dengan materi berdialog.

Materi membaca teks dialog yang ada saat ini dianggap belum kontekstual. Masih banyak materi yang membahas keilmuan diluar bahasa Jawa. Padahal masih banyak sumber materi bahasa Jawa yang bisa dikembangkan. Materi membaca teks dialog dapat bersumber dari karya sastra. Asalkan sumber tersebut dikembangkan sesuai dengan tujuan pembelajaran membaca teks dialog.

Hal itu sesuai dengan pendapat yang disampaikan oleh *National Center for Vocational Education Research Ltd.* bahwa materi pembelajaran merupakan segala bentuk informasi, bahan, ataupun substansi yang disusun sistematis oleh guru untuk mendukung tercapainya kompetensi yang harus dikuasai siswa. Materi yang menarik serta sesuai dengan kebutuhan siswa perlu untuk dikembangkan. Semakin baik materi yang disampaikan oleh guru, maka semakin optimal pula materi tersebut diserap siswa.

Materi untuk membaca teks dialog yang ada saat ini juga dianggap terlalu monoton serta kurang berimprovisasi pada karakteristik siswa. Materi yang lazim digunakan berupa lembaran kertas teks dialog dan tampilan teks dialog pada *power point*. Bentuk dan desain yang monoton menjadikan materi tersebut kurang memotivasi siswa untuk belajar. Materi yang ada juga belum memenuhi kebutuhan dasar siswa belajar membaca teks dialog. Materi seharusnya mampu menjadi sumber belajar agar siswa paham mengenai dialog. Materi yang menarik serta sesuai dengan kebutuhan siswa untuk belajar membaca teks dialog sangat

diperlukan. Tujuannya agar siswa lebih termotivasi dalam mempelajari materi membaca teks dialog.

Masalah yang dialami oleh siswa sekolah menengah atas di Kabupaten Semarang tersebut perlu ditindaklanjuti. Mereka membutuhkan materi yang menarik untuk meningkatkan motivasi belajar mereka terhadap materi membaca teks dialog. Sejalan dengan keinginan tersebut maka penelitian ini akan mengembangkan materi untuk pembelajaran membaca teks dialog. Materi yang akan dikembangkan berupa *manga*.

Manga merupakan komik khas Jepang. *Manga* dipilih karena *manga* merupakan bacaan yang paling digemari siswa SMA. *Survey* yang dilakukan Budiarti (2013) mengungkapkan bahwa pembaca *manga* di Indonesia didominasi oleh siswa SMA dan mahasiswa. Pernyataan tersebut didukung dengan data tingkat keterbacaan *manga* yang tinggi. Jumlah pembaca *manga* di Indonesia setiap harinya berkisar 3000 *viewer*. Data tersebut diambil dari beberapa sampel laman *manga* online yang berdomain di Indonesia. Bahkan terdapat sebuah laman yang mencapai 54.839 *viewer* dengan keterbacaan *manga* tiap harinya sejumlah 120.648 kali (sumber : statshow).

Merujuk data tersebut maka disimpulkan bahwa *manga* merupakan media yang sangat digemari siswa SMA. Dalam penelitian ini *manga* dinilai sesuai untuk dijadikan sebagai materi membaca teks dialog siswa SMA di Kabupaten Semarang. *Manga* yang akan dikembangkan nantinya akan memanfaatkan kandungan pesan dalam teks *tembang macapat*.

Teks *tembang macapat* yang akan digunakan bersumber dari *teks piwulang serat Wedhatama*. Teks tersebut kemudian dianalisis untuk memperoleh nilai dan pesan yang terkandung di dalamnya. Hasil analisis selanjutnya akan ditransformasikan menjadi *manga*. Dengan kata lain *manga* ini dibuat berdasarkan nilai dan pesan yang terkandung dalam *teks tembang macapat serat Wedhatama*.

Alasan lain memilih *manga* sebagai materi dalam penelitian ini karena *manga* merupakan bacaan yang paling menonjol dibandingkan bacaan yang lain. Pembuatan *manga* dinilai lebih ekonomis karena *manga* dapat diterbitkan dalam bentuk cetak maupun virtual. Pengerjaannya pun tidak memerlukan waktu yang lama. Alokasi waktu dalam pengerjaan *manga* ini nantinya bergantung pada lamanya waktu saat proses analisis makna dan proses transformasi *tembang macapat* menjadi sebuah cerita.

Manga ini nantinya digunakan sebagai pengganti teks dialog yang membosankan menjadi materi yang lebih menarik minat belajar siswa. Penggunaan bahasa dan tema *manga* akan didasarkan pada kebutuhan siswa SMA di Kabupaten Semarang. Melalui *manga* ini siswa tidak hanya belajar membaca teks dialog, namun sekaligus belajar isi *serat Wedhatama*.

Dengan *manga* diharapkan guru akan terbantu dalam menyampaikan pembelajaran. Begitu pula siswa akan lebih mudah untuk memahami materi yang disampaikan guru saat pembelajaran berlangsung. Siswa juga lebih mudah dalam mencontoh cara mengaplikasikan dialog yang sesuai dengan unggah-ungguh. Dengan kata lain, *manga* ini diharapkan mampu menjadi materi membaca teks dialog yang efektif dan efisien bagi siswa SMA.

Berdasarkan uraian di atas, penelitian ini akan mengembangkan *manga* sebagai materi membaca teks dialog untuk siswa SMA di Kabupaten Semarang. *Manga* yang akan dihasilkan diharapkan mampu menunjang tercapainya tujuan pembelajaran membaca teks dialog pada siswa SMA di Kabupaten Semarang.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, terdapat faktor penghambat dalam pembelajaran membaca teks dialog pada siswa SMA di Kabupaten Semarang. Faktor penghambat tersebut berasal dari materi yang digunakan dalam pembelajaran membaca teks dialog.

Materi membaca teks dialog yang ada belum mampu memotivasi siswa untuk belajar. Penggunaan bahasa serta kurangnya sumber belajar merupakan penyebabnya. Sumber belajar yang ada saat ini dinilai belum memenuhi kriteria yang baik untuk pembelajaran. Hal ini disebabkan materi dalam pembelajaran membaca teks dialog masih terlalu monoton serta kurang berimprovisasi terhadap karakteristik siswa. Materi yang ada juga belum sesuai dengan kebutuhan siswa SMA di Kabupaten Semarang.

Materi dalam pembelajaran membaca teks dialog juga dianggap belum mampu membawa pembelajaran menjadi lebih menyenangkan. Pada umumnya pembelajaran membaca teks dialog hanya sebatas membaca teks dialog bersama-sama. Siswa juga lebih pasif saat pembelajaran berlangsung, sehingga guru pun mengalami kesulitan dalam evaluasi. Siswa pasif saat pembelajaran membaca teks dialog karena mereka tidak memahami bahasa dalam teks. Bahasa yang digunakan

biasanya adalah bahasa Jawa *krama*. Bahkan ada teks dialog yang menggunakan bahasa Jawa seperti pada karya sastra. Hal itu tidak sesuai dengan tujuan pembelajaran membaca teks dialog, yaitu memahami cara berdialog.

Materi yang digunakan dalam pembelajaran membaca teks dialog juga belum memperhatikan tampilan yang menarik. Tampilan materi sangat penting dalam pembelajaran. Semakin menarik materi yang digunakan, maka semakin optimal materi tersebut diserap siswa. Perlu adanya pengembangan materi membaca teks dialog yang mampu menarik minat belajar siswa serta mampu membantu guru dalam menyampaikan pembelajaran.

Untuk memenuhi kebutuhan tersebut, diperlukan penyesuaian materi membaca teks dialog terhadap kebutuhan dan karakteristik siswa. Materi yang akan dikembangkan dituntut mampu menarik minat siswa untuk belajar membaca teks dialog. Dengan adanya materi yang sesuai kebutuhan siswa, diharapkan siswa lebih mudah dalam memahami dan mengaplikasikan materi membaca teks dialog.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, penelitian ini dibatasi pada upaya mewujudkan kebutuhan siswa terhadap materi membaca teks dialog.. Penelitian ini akan mengembangkan *manga* sebagai materi membaca teks dialog untuk siswa SMA di Kabupaten Semarang. *Manga* dipilih karena tingkat keterbacaannya yang tinggi dikalangan siswa SMA. *Manga* akan dibuat berdasarkan nilai dan pesan yang terkandung dalam teks *tembang macapat serat Wedhatama*.

Manga yang akan dihasilkan diharapkan dapat memenuhi kebutuhan siswa terhadap materi membaca teks dialog. *Manga* tersebut diharapkan mampu memudahkan siswa dalam belajar serta mempermudah guru dalam penyampaian materi pembelajaran. Melalui *manga* ini diharapkan pula dapat mengubah paradigma siswa terhadap pembelajaran membaca teks dialog yang sebelumnya dianggap kurang menarik.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasar pada latar belakang di atas, permasalahan yang dapat dirumuskan dalam penelitian ini adalah bagaimana mengembangkan *manga* sebagai materi membaca teks dialog dengan memanfaatkan *serat Wedhatama* untuk siswa SMA di Kabupaten Semarang. Secara rinci dapat diuraikan sebagai berikut :

- 1) Bagaimana kebutuhan siswa dan guru SMA di Kabupaten Semarang terhadap *manga* sebagai materi membaca teks dialog ?
- 2) Bagaimana prototipe *manga* yang akan dijadikan sebagai materi membaca teks dialog dengan memanfaatkan *serat Wedhatama* untuk siswa SMA di Kabupaten Semarang ?
- 3) Bagaimana hasil uji validasi prototipe *manga* yang akan dijadikan sebagai materi membaca teks dialog dengan memanfaatkan *serat Wedhatama* untuk siswa SMA di Kabupaten Semarang ?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut maka tujuan penelitian ini dapat diuraikan sebagai berikut:

- 1) Mendeskripsikan kebutuhan siswa dan guru SMA di Kabupaten Semarang terhadap *manga* sebagai materi membaca teks dialog.
- 2) Menyusun prototipe *manga* yang akan dijadikan sebagai materi membaca teks dialog dengan memanfaatkan *serat Wedhatama* untuk siswa SMA di Kabupaten Semarang.
- 3) Mendeskripsikan hasil uji validasi prototipe *manga* yang akan dijadikan sebagai materi membaca teks dialog dengan memanfaatkan *serat Wedhatama* untuk siswa SMA di Kabupaten Semarang.

1.6 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan bermanfaat bagi masyarakat umum dan masyarakat pendidikan. Manfaat tersebut dapat berupa manfaat teoretis maupun praktis. Manfaat teoretis yang diharapkan dari penelitian ini diantaranya agar hasil penelitian ini bermanfaat dalam pengembangan materi pembelajaran membaca teks dialog. Penelitian ini juga diharapkan mampu memperkaya kajian mengenai pembelajaran membaca teks dialog. Melalui penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi perkembangan keilmuan bahasa Jawa dalam pengembangan materi pembelajaran yang lebih efektif dan efisien.

Manfaat praktis penelitian ini bagi siswa adalah hasil penelitian ini diharapkan mampu memudahkan siswa SMA di Kabupaten Semarang dalam

mempelajari materi pembelajaran membaca teks dialog. Siswa juga diharapkan Bagi guru, hasil penelitian ini diharapkan dapat dimanfaatkan sebagai media untuk memotivasi siswa dalam pembelajaran membaca teks dialog di kelas.



BAB II

KAJIAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORETIS

2.1 Kajian Pustaka

Penelitian tentang pengembangan *manga* sebagai materi membaca sudah pernah dilakukan oleh beberapa orang. Penelitian yang relevan dengan penelitian ini yaitu penelitian yang dilakukan oleh Inoue (2011), Baker (2011), Rohman (2012), Muafiq (2013), Wibawa (2013), Hardiyanto (2013), dan Rahmad (2014).

Inoue (2011) melakukan penelitian yang berjudul *Manga as a Study Aid at School Libraries*. Penelitian Inoue mengkaji efektifitas *manga* dalam menunjang pembelajaran (*Gakushu Manga*). Penelitian tersebut mendeskripsikan kriteria *manga* penunjang pembelajaran yang ideal di Jepang. Kriteria tersebut adalah : (1) pemilihan cerita *manga* yang harus layak anak (2) kesesuaian isi cerita dengan budaya setempat, (3) memenuhi aspek pendidikan kesusilaan, keluarga, dan sosial, (4) memenuhi aspek grafis yang menarik dan efektif. Dalam penelitiannya, Inoue juga mengembangkan *manga* agar tidak hanya menampilkan cerita cinta dan aksi saja, namun harus berisi nilai-nilai pendidikan.

Persamaan penelitian Inoue dengan penelitian ini terletak pada pengembangan *manga* sebagai materi pembelajaran. Paparan dalam penelitian Inoue dapat dijadikan sebagai rujukan penelitian ini. Mengingat belum banyak penelitian yang khusus mengkaji pengembangan *manga* sebagai materi pembelajaran. Perbedaan penelitian Inoue dengan penelitian ini terletak pada pelajaran yang ditunjang serta bahasa yang digunakan dalam *manga* tersebut. *Manga* dalam penelitian Inoue digunakan untuk menunjang pembelajaran bahasa

Jepang, sedangkan *manga* dalam penelitian ini digunakan untuk menunjang pembelajaran bahasa Jawa.

Baker (2011) dalam penelitiannya berjudul *Using Comics to Improve Literacy in English Language Learners* mengungkapkan bahwa siswa lebih termotivasi dalam belajar bahasa Inggris melalui media komik atau cerita bergambar yang dikembangkannya. Penelitian tersebut mentransformasikan bacaan sastra menjadi komik untuk menunjang pembelajaran di kelas. Transformasi tersebut dilakukan untuk mentransformasikan bacaan sastra yang sukar menjadi bacaan yang mudah dipahami. Hasilnya, melalui komik tersebut siswa lebih memahami materi bacaan sastra Inggris.

Persamaan penelitian Baker dengan penelitian ini terletak pada penggunaan media visual sebagai penunjang pembelajaran bahasa. Perbedaannya terletak pada media dasar dan mata pelajaran yang ditunjang. Media penelitian Baker adalah komik sedangkan penelitian ini adalah *manga*. Hasil penelitian Baker berupa komik sebagai materi untuk pembelajaran membaca dialog bahasa Inggris, sedangkan penelitian ini menghasilkan *manga* sebagai materi membaca teks dialog bahasa Jawa.

Berikutnya adalah penelitian yang dilakukan Rohman (2012) dengan judul Pengembangan Buku Bergambar “*Hanoman Obong*” sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Karakter Sekolah Dasar. Kesimpulan dari penelitian Rohman adalah buku cerita yang disertai gambar wayang terbukti efektif untuk menanamkan nilai karakter kepada siswa sekolah dasar.

Persamaan penelitian Rohman dengan penelitian ini hampir sama dengan penelitian Baker. Perbedaannya terletak pada sasaran, pemilihan materi cerita, dan bentuk gambar ilustrasinya. Sasaran penelitian yang dilakukan Rohman adalah siswa SD, sedangkan sasaran penelitian ini adalah siswa SMA. Pemilihan materi cerita dalam penelitian Rohman didasarkan pada karakter siswa SD, sedangkan penelitian ini mengimplementasikan pesan dari *tembang macapat*.

Bentuk gambar ilustrasi dalam penelitian Rohman berupa gambar para tokoh cerita *Hanoman Obong* (cerita pewayangan), sedangkan penelitian ini menggunakan gambar imajinasi sesuai dengan teori pembuatan *manga*. Cerita yang dipilih dalam penelitian ini pun berupa cerita kehidupan sehari-hari. Cerita tersebut kemudian disesuaikan dengan pesan yang terkandung dalam *tembang macapat*.

Penelitian lain yang relevan dengan penelitian ini adalah penelitian yang dilakukan Muafiq (2013) berjudul *Analysis of Values Taken From Macapat Affecting Macapat Readers in Paguyuban Macapat Mardilaras*. Wibawa (2013) dalam penelitiannya Filsafat dalam *Serat Wedhatama*. Hardiyanto (2013) dengan judul Ajaran Moral dalam *Serat Wedhatama* dalam Rangka Pembentukan Pekerti Bangsa, serta penelitian Rahmad (2014) berjudul Konsep Pendidikan Karakter dalam *Serat Wedhatama* Karya K.G.P.A.A Mangkunegara IV dan Relevansinya terhadap Pendidikan Islam. Penelitian-penelitian tersebut mendeskripsikan mengenai makna dan pesan *tembang macapat* serta pengaruhnya terhadap pembaca. *Tembang macapat* yang dianalisis dalam penelitian tersebut bersumber dari *serat Wedhatama*.

Empat penelitian tersebut relevan dengan penelitian ini karena kesamaan dalam menganalisis makna dan pesan yang terkandung dalam *tembang macapat serat Wedhatama*. Analisis makna *tembang macapat serat Wedhatama* sangat dibutuhkan karena pengembangan *manga* dalam penelitian ini disesuaikan dengan hasil analisis tersebut. Perbedaan empat penelitian tersebut dengan penelitian ini terletak pada hasil akhirnya. Penelitian-penelitian tersebut menghasilkan paparan analisis berupa laporan, sedangkan hasil penelitian ini berupa *manga* sebagai materi membaca teks dialog untuk siswa SMA.

Dari kajian pustaka di atas dapat dijelaskan bahwa penelitian tentang pengembangan *manga* sebagai materi pembelajaran sudah pernah dilakukan. Namun pengembangan *manga* sebagai materi membaca teks dialog belum pernah dilakukan. Sasaran penelitian ini adalah siswa SMA di Kabupaten Semarang. Hasil penelitian ini berupa *manga* sebagai materi membaca teks dialog untuk siswa SMA di Kabupaten Semarang. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat menambah jumlah dan ragam materi untuk pembelajaran membaca teks dialog. Hasil penelitian ini juga diharapkan mampu meningkatkan minat siswa di Kabupaten Semarang untuk belajar materi membaca teks dialog.

2.2 Landasan Teoretis

Teori-teori yang akan dipaparkan adalah teori yang berkenaan dengan pengembangan *manga* sebagai materi membaca teks dialog untuk siswa SMA di Kabupaten Semarang. Rincian teori-teori tersebut adalah sebagai berikut.

2.2.1 Hakekat Materi Pembelajaran

Materi pembelajaran adalah segala bentuk informasi, bahan, ataupun substansi yang disusun sistematis oleh guru untuk mendukung tercapainya kompetensi yang harus dikuasai siswa (*National Center for Vocational Education Research Ltd.*). Secara umum, materi pembelajaran adalah sebuah bahan yang digunakan guru untuk menerapkan sebuah pembelajaran yang baik dan mudah dimengerti siswanya.

Materi pembelajaran harus mengandung informasi yang disusun sistematis dan terarah. Ini dilakukan untuk mengoptimalkan perolehan materi oleh siswa. Materi biasanya dirancang sendiri oleh guru, namun bisa juga mengambil dari buku pelajaran yang dirancang oleh pengembang. Akan lebih baik jika materi disusun oleh guru sendiri. Hal itu karena guru mengerti akan kebutuhan siswanya, sehingga materi yang disusun pun akan disesuaikan kebutuhan.

Materi pembelajaran dapat diklasifikasikan menjadi fakta, konsep, prinsip, prosedur, dan sikap. Dalam satu materi lebih baik jika minimal masuk kedalam tiga klasifikasi. Terutama untuk pembelajaran materi yang terintegrasi seperti materi membaca teks dialog. Tujuan materi membaca teks dialog tidak hanya

untuk pengetahuan siswa, namun juga untuk melatih siswa mengaplikasikan dialog dalam kehidupan sehari-hari.

Prinsip yang dijadikan dasar saat menyusun materi yaitu relevansi, konsistensi dan *adquency*. Materi pembelajaran hendaknya relevan dengan pencapaian standar kompetensi dan kompetensi dasar. Jika kemampuan yang diharapkan dikuasai oleh siswa berupa analisis fakta, maka materipun harus berupa fakta, bukan konsep.

Dalam menyusunnya, materi juga harus menyesuaikan kompetensi. Jika kompetensi yang harus dikuasai siswa adalah dua kompetensi, maka materi yang disampaikan pun harus mencakup keduanya. Begitupun dalam materi membaca teks dialog, materi yang digunakan tidak hanya untuk mencapai kompetensi membaca. Materi yang ada harus mencakup kompetensi berbahasa yang lain juga.

Materi yang disusun hendaknya sesuai dengan kebutuhan siswa. materi tidak boleh terlalu ringkas maupun terlampau banyak. Jika terlalu sedikit, dikhawatirkan kurang membantu tercapainya tujuan pembelajaran. Saat materi yang disampaikan terlalu banyak maka akan mengurangi waktu pembelajaran materi yang lain. Oleh karena itu, materi perlu disesuaikan dengan kebutuhan siswa dan alokasi waktu pembelajaran.

Dalam membuat materi, lebih baik jika dikemas dalam bentuk yang menarik. Bentuk yang paling sesuai untuk materi membaca teks dialog adalah melalui media visual. Media visual adalah media pembelajaran yang hanya melibatkan indera penglihatan. Terdapat dua pesan dalam media visual yaitu pesan verbal dan non verbal. Bentuk pesan tersebut antara lain berupa foto,

gambar, peta, diagram, tabel, dan lain-lain. Perkembangannya, media visual tidak hanya berupa gambar yang dikumpulkan sebagai media penunjang pembelajaran. Gambar dalam media visual dapat disusun sedemikian rupa agar saling terkait. Contoh dari pengembangan tersebut adalah komik dan *manga*.

Mustaji (2012) dalam penelitiannya menyebutkan bahwa sebuah pengadaan media didasarkan atas kebutuhan (*need*). Salah satu indikator adanya kebutuhan karena di dalamnya terdapat kesenjangan (*gap*) yaitu adanya ketidaksesuaian antara apa yang diharapkan dengan apa yang terjadi. Kebutuhan yang dimaksud adalah adanya kesenjangan antara kemampuan, keterampilan dan sikap siswa. Dengan kata lain, media dibuat karena ada kebutuhan yang harus dipenuhi sebagai upaya mengoptimalkan pembelajaran.

Pemilihan media diharuskan memenuhi kriteria yang tepat agar materi yang disampaikan tidak melenceng dari tujuan. Kriteria yang harus diperhatikan adalah pengetahuan mengenai karakteristik siswa. Siswa SMA lebih menyukai pembelajaran membaca yang disertakan ilustrasi dibandingkan hanya dengan membaca bacaan teks biasa. Dengan demikian pemilihan media visual berbentuk *manga* sebagai materi membaca teks dialog merupakan langkah yang tepat.

Sumber materi yang dipilih untuk *manga* juga harus disesuaikan dengan kebutuhan siswa SMA. Jangan sampai siswa merasa asing dengan materi yang disampaikan oleh guru. Materi tersebut harus menarik serta dapat dipahami oleh siswa dengan baik. Melalui *manga*, diharapkan materi membaca teks dialog akan lebih disukai oleh siswa SMA di Kabupaten Semarang.

2.2.2 Pengertian *Manga*

Manga merupakan sebutan untuk komik khas Jepang. Hal yang paling membedakan antara *manga* dengan komik terletak pada karakternya. Karakter *manga* terbukti lebih beragam dan imajinatif. Cerita yang digunakan pun lebih beragam. Grafis dalam *manga* juga lebih fleksibel dibandingkan dengan komik, sehingga tingkat kreatifitas pengerjaan *manga* lebih tinggi.

Menurut Scott McCloud (Maharsi, 2010: 4) *manga* adalah gambar-gambar dan lambang lain yang bersebelahan atau berdekatan dalam urutan tertentu yang bertujuan untuk memberikan informasi untuk mencapai tanggapan estetis dari para pembaca. Sudjana dan Rivai (2010 : 69) mengemukakan bahwa *manga* adalah media visual yang membentuk suatu cerita dalam urutan-urutan gambar yang berhubungann erat, dirancang untuk menghibur pembaca. *Manga* merupakan bacaan yang mudah dipahami. Gambar yang sederhana disertai narasi dengan bahasa sehari-hari menjadikan *manga* mampu menarik minat baca semua orang.

Dari dua pendapat tersebut dapat dikatakan bahwa *manga* merupakan salah satu media yang memiliki banyak kegunaan. Selain sebagai buku bacaan untuk hiburan, *manga* juga dapat dimanfaatkan sebagai materi untuk menunjang pembelajaran. Dengan beragam kelebihanannya, *manga* diharapkan mampu menjadi materi membaca teks dialog yang efektif untuk siswa SMA di Kabupaten Semarang.

2.2.3 Jenis-Jenis *Manga*

Bedasarkan jenis pembacanya, terdapat *manga* yang hanya ditujukan untuk anak-anak yang disebut *kodomo*, untuk remaja disebut *shoonen* dan *shojo*, serta *manga* yang ditujukan untuk orang dewasa disebut *seinen* dan *josei* (*Department of Japanese Studies* (2013) dan dimuat dalam Inoue (2011)). Dari jenis tersebut, *manga* yang paling banyak diproduksi adalah *shoonen* dan *shojo*. *Shojo* adalah *manga* dengan tema cerita feminim dan cengeng seperti drama percintaan. *Shoonen* adalah kebalikan dari *manga shojo*.

Shoonen merupakan *manga* dengan plot cerita yang maskulin. Tema yang ditampilkan berupa tema berani. Tema tersebut seperti tema kepahlawanan, aksi dan petualangan, komedi, komedi percintaan, fantasi, serta seksualitas. Tema aksi dan petualangan merupakan tema yang paling digemari oleh pembaca remaja, termasuk pembaca *manga* di Indonesia. Beberapa contoh *manga* bertema aksi dan petualangan yang digemari remaja Indonesia adalah *Bleach*, *Detectif Conan*, *Doraemon*, *Dragon Ball Z*, *Fairy Tail*, *Naruto*, *One Piece* dan banyak lagi.

Semua jenis *manga* tersebut dapat dijadikan sebagai *gakushu manga* atau *manga* untuk pembelajaran. Hanya saja diperlukan kesesuaian antara isi *manga* dengan tujuan pembelajaran yang ditunjuang. Penelitian ini mengembangkan *manga* sebagai materi membaca teks dialog untuk siswa SMA. Jenis *manga* yang akan dikembangkan dalam penelitian ini adalah *shoonen*. *Manga* jenis ini dipilih karena proses pembuatannya lebih mudah serta jumlah peminatnya yang sangat banyak. Pengerjaan *shoonen* dianggap mudah karena *manga* jenis ini dapat dibuat berdasarkan cerita apapun, termasuk cerita hasil transformasi pesan *tembang*

macapat. *Shoonen* juga dipilih karena sifatnya yang mudah disesuaikan dengan keadaan dimana *shoonen* dibuat. Dalam penelitian ini *shoonen* akan disesuaikan dengan nilai dan norma suku Jawa. Norma dan nilai yang diambil tersebut disesuaikan dengan teks *tembang macapat* dari serat *Wedhatama*.

2.2.4 Prinsip Desain *Manga* untuk Pembelajaran

Sebagai media visual, fungsi *manga* adalah untuk mengoptimalkan pembelajaran. Oleh sebab itu, pengembangan *manga* harus berpegangan pada beberapa hal. Hal-hal yang harus ada pada *manga* penunjang pembelajaran menurut penelitian Ivy (2012) adalah (1) bentuk, semakin menarik objek yang digambar, maka minat dan motivasi siswa pun akan semakin tinggi (2) garis, untuk membantu dalam kejelasan cerita (3) tekstur, untuk menunjukkan unsur penekanan (4) warna, untuk membangun keterpaduan dan meningkatkan realitas objek serta menciptakan respon emosional.

Dalam pengembangan *manga* sangat penting diperhatikan unsur-unsur pembentuk *manga* itu sendiri. *Department of Japanese Studies* (2013) dalam jurnalnya memaparkan bagian-bagian dalam *manga* yang terdiri atas (1) karakter, yaitu semua tokoh yang ada dalam *manga* (2) narasi, yaitu kalimat penjelas yang dikemukakan oleh *mangaka* (3) efek suara, yaitu efek yang diberikan pada visualisasi kata atau uraian kalimat yang diucapkan oleh karakternya, dan (4) latar belakang, yaitu penggambaran suasana tempat karakter yang sedang dibicarakan dalam *manga*.

Langkah-langkah pembuatan *manga* menurut Susiani (2006: 6) terdiri atas (1) perumusan ide cerita dan pembentukan karakter (2) *sketching*, yaitu menuangkan ide cerita dalam media gambar secara kasar berbentuk sketsa goresan pensil (3) *inking*, yaitu penintaan pada sketsa goresan pensil menjadi gambar permanen (4) *coloring*, yakni pemberian warna pada *manga* dengan permainan teknik arsir dengan memperhatikan gelap terang pada ilustrasi, dan (5) *lattering*, yaitu pembuatan teks dialog pada *manga*.

Selain dilihat dari segi estetika, *manga* yang akan digunakan sebagai penunjang pembelajaran pun harus memenuhi beberapa kriteria. *School Library Association* (SLA) di Jepang dalam jurnalnya mengemukakan kriteria kelayakan *manga* untuk pembelajaran. Kriteria tersebut terdiri atas kualitas ilustrasi, kesesuaian isi cerita terhadap nilai dan norma, kesesuaian *manga* terhadap pembacanya, serta pengemasan dan publikasi *manga* yang menarik.

Melalui langkah-langkah tersebut diharapkan dapat dihasilkan *manga* yang mampu menunjang pembelajaran secara optimal. *Manga* yang akan dikembangkan dalam penelitian ini mengandung unsur edukatif dari hasil analisis pesan *tembang macapat* dalam *serat Wedhatama*. *Manga* yang dikembangkan juga disesuaikan dengan tujuan pembelajaran materi membaca teks dialog untuk siswa SMA.

2.2.5 Serat *Wedhatama*

Kata *Wedhatama* berasal dari bahasa Sansekerta. *Wedhatama* menurut L. Mardiwasio, terbentuk atas kata *wedha* yang berarti ilmu pengetahuan dan kata *tama* dari *utama* yang berarti baik (dalam Huda 2011). Dengan kata lain, *serat Wedhatama* merupakan karya sastra yang berisikan ajaran luhur. Ajaran yang terkandung di dalamnya berupa pesan untuk belajar berbudi pekerti. *Serat Wedhatama* tersusun atas beberapa *pupuh tembang macapat*. *Pupuh* yang ada di dalamnya adalah *pupuh Pangkur, Sinom, Pocung, Gambuh, dan Kinanthi*. *Pupuh* yang digunakan dalam penelitian ini adalah *pupuh Pangkur, Sinom, dan Pocung*.

Setiap *pupuh* tersebut memiliki kandungan pesan yang berbeda. Pada *pupuh pangkur*, digambarkan perbedaan antara orang yang bodoh dengan orang yang berilmu. Orang yang bodoh selalu merasa benar. Semua yang dia lakukan selalu mengandalkan derajat keluarganya tanpa ingin usaha. Dimana pun selalu merendahkan orang lain. Berbeda dengan orang yang berilmu. Apapun yang dia lakukan pasti akan menimbulkan ketentraman hati. Dilanjutkan *pupuh Sinom*. *Pupuh* ini menggambarkan bagaimana nasib orang yang bodoh. Di hari tua pasti hanya ada rasa penyesalan.

Pupuh Pocung memiliki banyak pesan tersirat. Pesan yang disampaikan berkaitan dengan hakikat menuntut ilmu. Bagaimana cara menuntut ilmu dan bagaimana bentuk pengaplikasiannya. Tiga *pupuh* tersebut kemudian dikomparasikan dan diolah menjadi wacana dialog. Melalui *manga*, bahasa dalam teks *tembang macapat* yang sulit akan ditransformasikan dalam bentuk wacana dialog yang mudah dipahami. Wacana dialog pada *manga* tersebut yang kemudian

dijadikan sebagai materi membaca teks dialog untuk siswa SMA di Kabupaten Semarang.

2.2.6 Pembelajaran Membaca Teks Dialog

Membaca teks dialog merupakan materi yang diminati siswa. Tujuan pembelajaran materi tersebut adalah untuk pemahaman dialog. Tujuan tersebut belum dapat tercapai karena materi yang ada belum sesuai dengan kebutuhan siswa. Materi membaca teks dialog seharusnya baik dalam hal keterbacaan dan substansi. Keterbacaan materi diukur dari bentuk fisik materi. Materi harus menarik dan memotivasi siswa untuk belajar membaca teks dialog. Substansi materi juga harus diperhatikan. Isi materi harus sesuai dengan kebutuhan siswa.

Pentingnya penyesuaian isi materi dengan kebutuhan siswa adalah untuk mengefektifkan pembelajaran. Dalam materi membaca teks dialog hal yang harus diperhatikan adalah unggah-ungguh dan konten. Unggah-ungguh merupakan poin penting dalam menyusun dialog. Dialog harus mencontohkan bagaimana bentuk dialog antara orang yang lebih tua, lebih muda, ataupun seusia. Melalui membaca teks dialog, diharapkan akan langsung terintegrasi dengan materi berdialog.

Konten dalam materi membaca teks dialog juga perlu disesuaikan. Konten dan sumber materi harus kontekstual. Materi membaca teks dialog di Kabupaten Semarang juga harus memuat unsur lokal disana. Tujuannya agar materi lebih mudah dimengerti oleh siswa. Diksi yang digunakan dalam materi juga perlu disesuaikan dengan diksi yang lazim digunakan di wilayah tersebut. Materi yang bisa memenuhi kebutuhan tersebut adalah *manga*.

Manga sebagai materi membaca teks dialog sangat sesuai untuk pemahaman dialog bahasa Jawa. Di dalamnya juga harus menyertakan pesan-pesan pendidikan. Pesan pendidikan dalam *manga* ini diambil dari pesan teks *tembang macapa serat Wedhatamat*. Tujuannya agar *manga* tidak hanya untuk belajar membaca dialog saja, namun juga media untuk menyampaikan nasehat. *Manga* juga dimanfaatkan karena dapat membuat bacaan *serat Wedhatama* yang sulit menjadi mudah dipahami.

2.3 Kerangka Berfikir

Manfaat *manga* dalam pembelajaran sudah tidak diragukan lagi. Menurut Sudjana dan Rivai (2002: 68) penggunaan bacaan bergambar dalam proses penyampaian materi pembelajaran dapat menciptakan minat baca para peserta didik, mengefektifkan proses pembelajaran serta meningkatkan minat belajar dan meningkatkan apresiasi.

Manga sebagai media pengantar informasi dapat dimanfaatkan sebagai materi untuk pembelajaran membaca teks dialog. Sebelumnya, *manga* harus memenuhi kriteria-kriteria tertentu agar pesan yang disampaikan dapat dimengerti dengan jelas. Baik cerita maupun desainnya harus dirancang secara khusus agar inti sebuah pesan dapat diterima dengan jelas oleh siswa. Isi sebuah *manga* juga harus memiliki alur cerita yang menarik, sehingga minat belajar siswa terhadap materi tersebut akan meningkat.

Penggunaan *manga* sebagai materi membaca teks dialog untuk siswa SMA merupakan hal yang tepat untuk membantu siswa dalam memahami materi

tersebut. Melalui ilustrasi yang menarik, *manga* dapat membantu siswa untuk berimajinasi. Tentunya ilustrasi tersebut merupakan hasil transformasi teks *tembang macapat* yang diambil dari *serat Wedhatama*. Melalui *manga* ini, siswa juga diharapkan bisa mengambil pesan yang terkandung dalam *tembang macapat* tersebut untuk diaplikasikan dalam kehidupan nyata. Siswa juga diharapkan mampu mengaplikasikan dialog yang ada dalam *manga*. Penggunaan unggah-ungguh serta memahami tingkat kesantunan yang ada pada masyarakat.



BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Desain Penelitian

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan *Research and Development (R&D)* yang dikemukakan oleh Borg dan Gall. Mereka mengungkapkan bahwa terdapat sepuluh tahap pelaksanaan dalam penelitian pengembangan. Sepuluh tahap tersebut terdiri atas (1) potensi dan masalah (2) pengumpulan data dan informasi (3) desain produk (4) validasi desain (5) penyempurnaan produk awal (6) uji coba produk (7) penyempurnaan produk (8) pengujian produk yang telah disempurnakan (9) uji lapangan produk yang telah disempurnakan, dan (10) diseminasi, implementasi serta institusionalisasi.

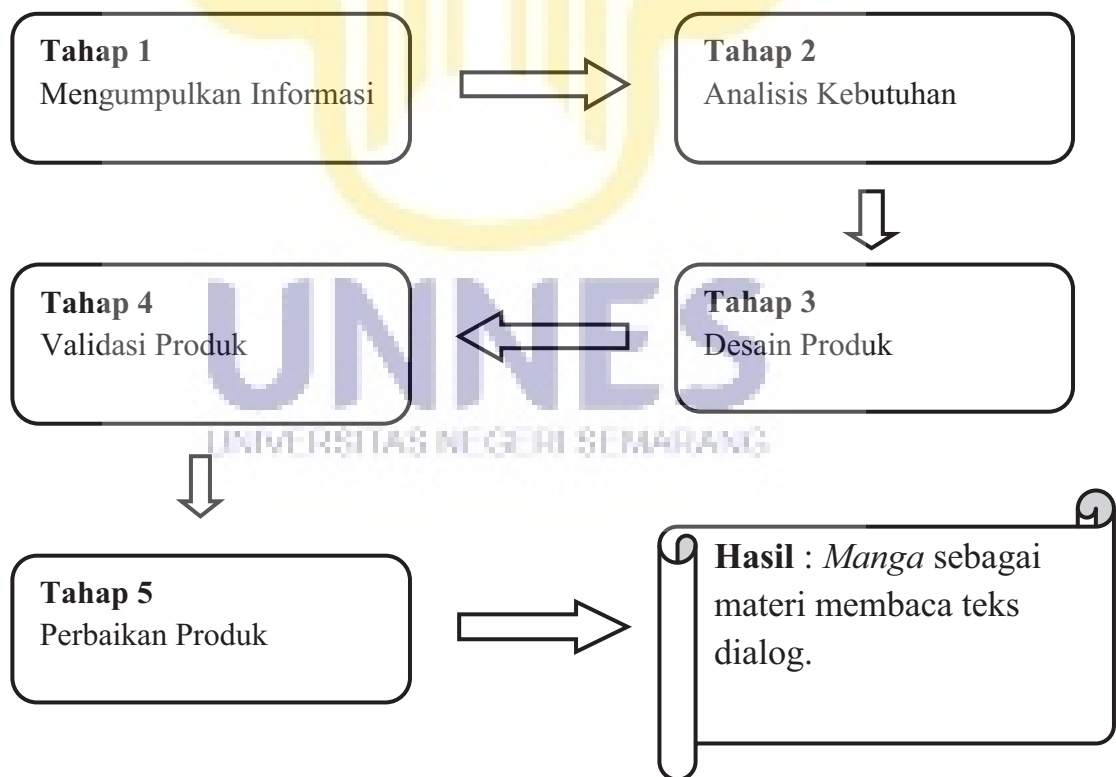
Pada penelitian ini, tahapan tersebut disederhanakan menjadi lima tahap. Lima tahap tersebut dimulai dengan tahap **pengumpulan informasi**. Tahap ini bertujuan untuk mengetahui informasi mengenai ketersediaan materi membaca teks dialog untuk siswa SMA di Kabupaten Semarang. Informasi yang diperoleh akan digunakan sebagai dasar perlu atau tidaknya dilakukan pengembangan materi membaca teks dialog di wilayah tersebut.

Tahap kedua dalam penelitian ini adalah **analisis kebutuhan**. Analisis kebutuhan didasarkan pada informasi yang diperoleh dari tahap pengumpulan informasi. Tahap ini berfungsi untuk mengetahui apakah *manga* merupakan materi membaca teks dialog yang sesuai dengan kebutuhan siswa SMA di Kabupaten Semarang. Tahap selanjutnya adalah **desain produk**. Tahap ini dimulai dengan analisis teks *tembang macapat* dari *serat Wedhatama* kemudian

dilanjutkan transformasi teks tersebut menjadi *manga* sebagai materi membaca teks dialog.

Tahap selanjutnya adalah **validasi produk**. Validasi produk akan dilakukan oleh ahli di bidang materi pembelajaran bahasa Jawa dan didukung ahli media. Fungsinya agar para ahli memberikan saran dan masukan untuk pengembangan dan perbaikan *manga* menjadi lebih baik. **Tahap perbaikan** merupakan tahap akhir dalam penelitian ini. Setelah melalui validasi produk, *manga* sebagai materi membaca teks dialog kemudian disempurnakan sesuai dengan saran dan masukan dari para ahli. *Manga* yang telah disesuaikan tersebut barulah siap untuk dipublikasikan dalam bentuk cetak maupun *virtual*.

Desain penelitian di atas dapat digambarkan sebagai berikut :



Gambar 3.1 Bagan Desain Penelitian

3.2 Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah siswa, guru, dan ahli. Siswa merupakan subjek utama dalam penelitian ini. Siswa yang diambil sebagai sampel adalah siswa kelas XI SMA di Kabupaten Semarang. Data yang diambil berupa data kebutuhan siswa terhadap materi membaca teks dialog. Siswa yang dijadikan sampel dalam penelitian ini sebanyak 80 siswa dari tiga sekolah berbeda.

Subjek penelitian yang selanjutnya adalah guru. Guru berperan sebagai sumber dalam tahap analisis kebutuhan dan pengujian produk. Guru yang menjadi sumber data dalam penelitian ini adalah guru-guru bahasa Jawa SMA di Kabupaten Semarang. Dengan mengambil sampel guru, diharapkan data yang diperoleh dapat mewakili beragam kebutuhan guru terhadap materi membaca teks dialog untuk siswa.

Subjek penelitian yang terakhir adalah ahli. Ahli yang bertindak sebagai pengujian merupakan pakar dalam bidang materi pembelajaran bahasa Jawa. Uji kelayakan produk akan dilakukan menggunakan angket uji validasi. Ahli materi adalah Yusro Edi Nugroho, S.S., M.Hum., sedangkan ahli media adalah Eko Sugiarto, S.Pd., M.Sn.. Data yang diperoleh dari ahli tersebut akan dijadikan sebagai masukan untuk perbaikan produk.

3.3 Instrumen Penelitian

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa lembar observasi, pedoman wawancara, dan angket. Angket terbagi menjadi angket kebutuhan dan angket validasi produk atau penilaian prototipe *manga* sebagai materi membaca

teks dialog dengan memanfaatkan *serat Wedhatama*. Berikut tabel kisi-kisi umum instrumen penelitian.

Tabel 3.1 Kisi-kisi Umum Instrumen Penelitian

DATA	SUBJEK	INSTRUMEN
Kebutuhan <i>manga</i> sebagai materi membaca teks dialog.	Siswa kelas XI dan guru SMA di Kabupaten Semarang	<ul style="list-style-type: none"> • Pedoman wawancara • Angket kebutuhan siswa
Penilaian prototipe <i>manga</i>	Dosen pembimbing, ahli materi, dan ahli pembelajaran bahasa Jawa	<ul style="list-style-type: none"> • Angket uji ahli • Prototipe <i>manga</i> dengan memanfaatkan <i>serat Wedhatama</i>

Dari kisi-kisi tersebut terdapat beberapa instrument yang harus ada dalam penelitian ini. Berikut penjabaran intrumen-instrumen tersebut.

1) Pedoman wawancara

Instrumen berikutnya adalah pedoman wawancara. Poin-poin yang ditanyakan meliputi (1) pendapat guru mengenai kebutuhan materi membaca teks dialog (2) harapan guru untuk pengembangan materi membaca teks dialog (3) pendapat guru mengenai *manga* sebagai materi membaca teks dialog dengan memanfaatkan *serat Wedhatama*, dan (4) saran guru untuk pengembangan *manga* tersebut.

2) Angket kebutuhan siswa

Aspek-aspek dalam angket kebutuhan ini meliputi (1) minat baca siswa (2) pembelajaran membaca teks dialog (3) kebutuhan terhadap *manga* sebagai materi membaca teks dialog (3) kebutuhan terhadap isi *manga* (4) kebutuhan terhadap tampilan *manga*, dan (5) harapan serta masukan untuk *manga* yang akan dikembangkan. Gambaran mengenai angket tersebut dapat dilihat pada tabel kisi-kisi berikut.

Tabel 3.2 Kisi-kisi Angket Kebutuhan Siswa terhadap *Manga* sebagai Materi Membaca Teks Dialog

No.	ASPEK	INDIKATOR	NOMOR SOAL
1.	Minat baca siswa	<ul style="list-style-type: none"> • Minat baca siswa terhadap bacaan berbahasa Jawa. 	1, 2, 3, 4, 5
2.	Pembelajaran membaca teks dialog	<ul style="list-style-type: none"> • Minat belajar siswa terhadap materi membaca teks dialog • Penguasaan siswa terhadap materi membaca teks dialog 	6, 7, 8
3.	Kebutuhan terhadap <i>manga</i> sebagai materi membaca teks dialog.	<ul style="list-style-type: none"> • Tingkat kebutuhan siswa terhadap materi membaca teks dialog. • Penawaran opsi pengembangan <i>manga</i> sebagai materi membaca 	9, 10, 11,

		teks dialog dengan memanfaatkan teks <i>tembang macapat</i> dari <i>serat Wedhatama</i> .	
4.	Kebutuhan terhadap isi <i>manga</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Kebutuhan siswa terhadap isi <i>manga</i> (tema, tokoh, latar). • Kebutuhan siswa terhadap isi <i>manga</i> sebagai materi membaca teks dialog. 	12, 13, 14, 15, 16
5.	Kebutuhan terhadap tampilan <i>manga</i>	• Kebutuhan terhadap unsur grafis <i>manga</i> berupa ilustrasi dan penataan dialog.	17, 18, 19, 20
6.	Harapan dan masukan	Harapan dan masukan untuk <i>manga</i> yang akan dikembangkan.	Format B

3) Angket validasi prototipe

Aspek-aspek dalam angket validasi prototipe *manga* sebagai materi

membaca teks dialog meliputi (1) isi *manga* (2) penyajian *manga* (3) kebahasaan *manga* (4) grafika *manga*, dan (5) saran. Angket tersebut akan diberikan kepada ahli materi pembelajaran bahasa Jawa dan dosen pembimbing. Gambaran mengenai angket tersebut dapat dilihat pada tabel kisi-kisi berikut.

Tabel 3.3 Kisi-kisi Angket Validasi Prototipe *Manga* sebagai Materi

Membaca Teks Dialog

No.	ASPEK	INDIKATOR	NOMOR SOAL
1.	Isi	<ul style="list-style-type: none"> • Kesesuaian isi 	1, 2, 3
2.	Penyajian	<ul style="list-style-type: none"> • Desain sampul • Ilustrasi • Penataan tulisan • Penataan gambar • Mendorong minat belajar • Kesesuaian materi 	4, 5, 6, 7
3.	Kebahasaan	<ul style="list-style-type: none"> • Kesesuaian bahasa yang digunakan • Kesesuaian diksi • Efisiensi dialog antar tokoh 	8, 9, 10
4.	Grafika	<ul style="list-style-type: none"> • Ukuran buku • Pemilihan jenis dan ukuran huruf 	11, 12
5.	Saran perbaikan	Saran perbaikan terhadap prototipe <i>manga</i> .	Format B

3.4 Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan teknik wawancara, dan angket. Wawancara digunakan untuk memperoleh informasi yang tepat mengenai kebutuhan siswa dan guru terhadap materi membaca teks dialog. Wawancara dilakukan sebagai pendukung dari hasil angket kebutuhan. Adapun cara yang ditempuh dalam pelaksanaan wawancara ini adalah menyiapkan pedoman wawancara. Pedoman wawancara berisi pertanyaan untuk diajukan kepada subjek. Dan subjek utama dalam wawancara adalah guru bahasa Jawa SMA di Kabupaten Semarang.

Angket atau kuesioner merupakan teknik untuk memperoleh data untuk penelitian ini. Terdapat dua jenis angket yang akan digunakan. Angket tersebut adalah angket analisis kebutuhan dan angket uji validasi prototipe *manga*. Angket analisis kebutuhan berisi pertanyaan-pertanyaan mengenai minat baca dan kebutuhan siswa akan *manga* sebagai materi membaca teks dialog, sedangkan angket untuk uji validasi produk ditujukan kepada para ahli. Para ahli akan memberikan penilaian dan saran mereka terhadap *manga* yang dikembangkan ini. Dengan dua teknik tersebut diharapkan data dan informasi penunjang penelitian dapat diperoleh dengan optimal.

3.5 Teknik Analisis Data

Teknik yang digunakan untuk analisis data pada penelitian ini adalah teknik analisis deskriptif. Data yang telah diperoleh kemudian dikelompokkan menjadi dua. Pertama, deskripsi mengenai prototipe *manga* sebagai materi membaca teks

dialog untuk siswa SMA di Kabupaten Semarang. Kedua, deskripsi mengenai validasi produk oleh ahli sebagai proses perbaikan produk yang dikembangkan.

Teknik yang digunakan dalam menganalisis kebutuhan prototipe *manga* sebagai materi membaca teks dialog untuk siswa SMA di Kabupaten Semarang ini menggunakan teknik deskriptif kualitatif. Teknik tersebut mengarah pada proses menyeleksi, memfokuskan, menyederhanakan, dan mentransformasikan data mentah yang ada di lapangan. Dari data tersebut akan dikembangkan prototipe *manga* sebagai materi membaca teks dialog dengan memanfaatkan teks *tembang macapat* dari *serat Wedhatama*.

Analisis data uji validasi produk oleh ahli pada penelitian ini dilakukan secara kualitatif. Paparan, pendapat, masukan, serta koreksi dari ahli akan dijadikan dasar untuk perbaikan prototipe *manga* tersebut. Melalui validasi produk oleh ahli, kualitas dan manfaat produk dari penelitian ini diharapkan sesuai dengan kebutuhan siswa dan guru SMA di Kabupaten Semarang.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian yang akan dipaparkan dalam bab ini meliputi (1) kebutuhan siswa terhadap *manga* sebagai materi membaca teks dialog, (2) kebutuhan guru terhadap *manga* sebagai materi membaca teks dialog, (3) prototipe *manga* sebagai materi membaca teks dialog, (4) uji validasi *manga* sebagai materi membaca teks dialog, dan (5) revisi *manga* sebagai materi membaca teks dialog dari hasil pemanfaatan teks *tembang macapat serat Wedhatama* untuk siswa SMA di Kabupaten Semarang.

4.1 Kebutuhan Siswa terhadap *Manga* sebagai Materi Membaca Teks Dialog dengan Memanfaatkan *Serat Wedhatama*

Berdasarkan analisis kebutuhan, diketahui bahwa ketersediaan materi membaca teks dialog untuk siswa SMA di Kabupaten Semarang masih kurang. Materi yang ada sebagian besar hanya berupa lembaran naskah dialog. Tampilan naskah yang kurang menarik serta penggunaan bahasa yang sulit dipahami, menyebabkan materi tersebut belum memotivasi siswa untuk belajar membaca teks dialog. Siswa membutuhkan materi yang mudah dipahami dan menarik untuk dibaca. Hal tersebut dibuktikan dari hasil analisis data observasi, angket kebutuhan, dan wawancara.

Kebutuhan akan *manga* sebagai materi membaca teks dialog dibuktikan dari hasil analisis angket kebutuhan. Responden diambil dari siswa SMA kelas XI di

Kabupaten Semarang. Semua siswa menyatakan butuh adanya pengembangan materi membaca teks dialog.

Dari angket kebutuhan, diketahui bahwa minat belajar siswa terhadap materi membaca teks dialog masih kurang dan perlu ditingkatkan. Hanya 41 % siswa yang antusias dalam belajar materi tersebut. Untuk meningkatkan minat belajar siswa terhadap materi membaca teks dialog, tentu dibutuhkan materi yang sesuai dengan kebutuhan siswa. Merujuk data tersebut, pengembangan *manga* sebagai materi membaca teks dialog untuk siswa SMA di Kabupaten Semarang sangat diperlukan.

Sebanyak 54 % siswa menggunakan bahasa Jawa dalam berkomunikasi sehari-hari dan hanya 18 % dari mereka yang mampu menggunakan bahasa Jawa *krama*. Dari data tersebut diketahui bahwa perlu adanya upaya untuk pembiasaan siswa berkomunikasi menggunakan bahasa Jawa. Untuk meningkatkan kemampuan tersebut, dibutuhkan materi yang mampu memotivasi siswa berkomunikasi menggunakan bahasa Jawa.

Kebiasaan membaca bacaan berbahasa Jawa pun masih rendah. Sebanyak 87 % siswa menyatakan bahwa bacaan berbahasa Jawa yang mereka baca hanyalah buku pelajaran bahasa Jawa. Itu pun hanya 18 % dari mereka yang membaca keseluruhan isi buku. Siswa beralasan bahwa materi yang ada dalam bacaan terlalu sulit untuk dipahami, sehingga mereka menghindari bacaan berbahasa Jawa.

Bahasa dalam bacaan berbahasa Jawa juga dianggap sukar. Siswa berharap agar bacaan berbahasa Jawa tidak secara keseluruhan menggunakan bahasa Jawa

krama. Paling tidak menggunakan bahasa Jawa *ngoko* yang santun. Alasannya karena siswa lebih sering menggunakan bahasa Jawa *ngoko*, sehingga perlu adanya materi yang mengaplikasikan penggunaan bahasa Jawa *ngoko* yang santun.

Semua siswa mengetahui bacaan *manga*. Siswa mampu menyebutkan tiga sampai lima judul *manga* saat diwawancarai. Hal ini menandakan bahwa siswa mengenal bacaan *manga*, sehingga sangat sesuai jika *manga* digunakan sebagai materi membaca teks dialog. Siswa juga memberikan respon positif untuk pengembangan *manga* sebagai materi membaca teks dialog.

Dari tiga tema cerita yang ditawarkan, 86 % siswa memilih cerita sehari-hari sebagai cerita *manga*. Untuk materi cerita, 68 % siswa menyatakan setuju dengan pengambilan materi dari teks *tembang macapat serat Wedhatama*. Alasannya, agar *manga* yang dihasilkan tidak sekadar menjadi model materi yang menarik melainkan juga sebagai upaya konservasi budaya.

Dari angket kebutuhan juga diperoleh saran mendetail untuk pengembangan *manga* sebagai materi membaca teks dialog. Data yang diperoleh berkaitan dengan teknis isi *manga* yang terdiri atas pemilihan tema cerita, penggunaan bahasa dan dialek, pemilihan jenis *font* (tulisan), desain isi *manga*, pemilihan karakter *manga*, dan ukuran *manga*.

Sebagian besar siswa memilih karakter siswa sebagai karakter utama *manga*. Tujuannya agar karakter tersebut langsung mengena kepada siswa yang membacanya. Siswa juga menginginkan agar karakter *manga* memiliki ciri khas yang mudah diingat. Bahasa yang digunakan dalam *manga* adalah bahasa Jawa

ngoko, namun ketika ada dialog dengan orang yang dituakan maka tetap menggunakan bahasa Jawa *krama*. Responden juga sepakat jika dialek yang digunakan adalah dialek Kabupaten Semarang.

Ukuran *manga* yang dikehendaki siswa adalah ukuran kertas A5. Ukuran tersebut menjadikan *manga* tidak mudah rusak atau hilang. Tebal *manga* diharapkan tidak kurang dari dua *chapter* dan tidak lebih dari empat *chapter*, sehingga pada *manga* ini hanya terdapat empat *chapter*. Baik ukuran huruf maupun *layout* secara keseluruhan akan disesuaikan dengan ukuran kertas. Dengan adanya pengembangan *manga* sebagai materi membaca teks dialog, diharapkan siswa di Kabupaten Semarang akan lebih termotivasi untuk belajar materi tersebut.

4.2 Kebutuhan Guru terhadap *Manga* sebagai Materi Membaca Teks Dialog dengan Memanfaatkan *Serat Wedhatama*

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru, diketahui bahwa antusiasme siswa terhadap pelajaran bahasa Jawa dinilai sangat kurang. Beberapa guru bahkan kesulitan dalam mengajarkan bahasa Jawa kepada siswa. Kebanyakan siswa sulit mengingat pelajaran yang diajarkan. Siswa juga kesulitan saat membedakan penggunaan bahasa Jawa untuk orang tua dan teman sebayanya. Jangankan berkomunikasi menggunakan bahasa Jawa *krama*, menggunakan *ngoko* pun banyak kosakata yang kurang tepat. Seperti saat pembelajaran membaca teks dialog, banyak siswa yang belum mampu melafalkan setiap kata dengan tepat.

Para guru juga menuturkan bahwa minat siswa terhadap pembelajaran membaca teks dialog sangat rendah. Hal itu berdampak pada rendahnya kemampuan siswa dalam berkomunikasi menggunakan bahasa Jawa. Hal ini dibuktikan dari hasil pengamatan guru di sekolah. Siswa lebih sering menggunakan bahasa Indonesia ketika berkomunikasi. Bahkan siswa juga menggunakan bahasa Indonesia saat berkomunikasi dengan guru bahasa Jawa. Berdasarkan data tersebut, para guru mendukung adanya pengembangan *manga* sebagai materi membaca teks dialog untuk siswa SMA di Kabupaten Semarang.

Dengan adanya *manga* sebagai materi membaca teks dialog, diharapkan guru akan terbantu dalam membelajarkan materi tersebut untuk siswa. Melalui *manga* ini, guru juga meyakinkan bahwa siswa akan lebih termotivasi dalam belajar berdialog menggunakan bahasa Jawa. Para guru juga menyarankan agar *manga* memuat konten pendidikan karakter. Pengenalan unggah-ungguh juga sangat penting untuk disertakan dalam *manga*. Untuk teknis *manga*, guru sepakat dengan angket kebutuhan yang diisi oleh siswa. Para guru hanya menambahkan agar *manga* yang akan dikembangkan tidak perlu disertakan glosarium. Alasannya agar siswa lebih aktif berinteraksi dengan guru, serta memudahkan guru dalam evaluasi.

4.3 Prototipe *Manga* sebagai Materi Membaca Teks Dialog dengan Memanfaatkan *Serat Wedhatama*

Setelah mengetahui kebutuhan *manga* sebagai materi membaca teks dialog untuk siswa SMA di Kabupaten Semarang, selanjutnya adalah merancang prototipe *manga* tersebut. Rancangan *manga* disesuaikan dengan kebutuhan.

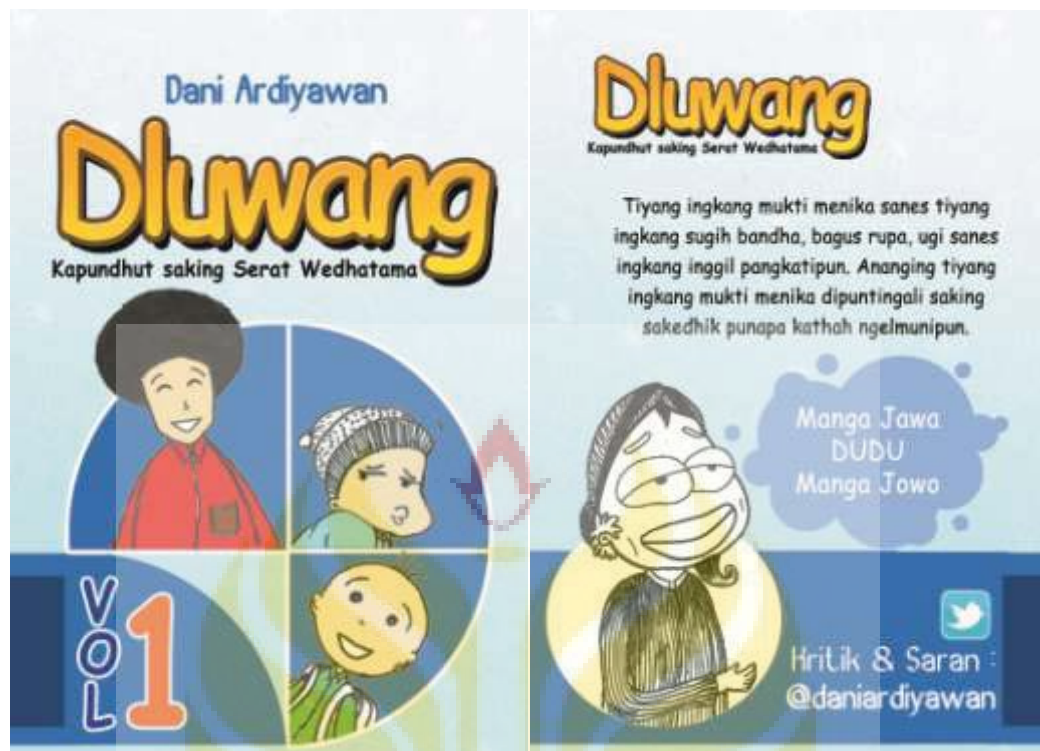
Materi yang digunakan sebagai ide pokok *manga* adalah pesan yang terkandung dalam teks *tembang macapat* yang diambil dari *serat Wedhatama*. Berikut adalah penjelasannya.

1) Sampul

Sampul *manga* terdiri dari sampul depan dan belakang. Sampul depan menggambarkan isi *manga*. Pada sampul depan terdapat judul *manga* yaitu “*DLUWANG*”. Filosofi kata *dluwang* merujuk pada awal mula adanya *manga* ini yaitu berasal dari lembaran kertas. Kertas yang dimaksud adalah kertas yang berisikan *serat Wedhatama*.

Nama *mangaka* dan sub judul *manga* dituliskan pada sampul depan. Sub judul juga ditambahkan sebagai penjelas judul *manga*. Sub judul *manga* adalah “*Kapundhut saking Serat Wedhatama*”. Terdapat tiga karakter *manga* yang dijadikan ilustrasi pada sampul depan. Karakter tersebut dipilih karena keberadaannya yang paling dominan dan menonjol.

Sampul belakang berisi sinopsis singkat *manga*. Sinopsis yang ditampilkan berupa satu atau dua adegan yang menarik. Pada sampul belakang juga ditambahkan kata mutiara atau nasehat untuk pembaca. Warna sampul adalah biru. Warna biru dipilih karena membawa kesan segar dan mampu memacu semangat. Lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar berikut.



Gambar 4.1 Sampul *Manga*

2) Bentuk *Manga* dan Desain Isi

Manga sebagai materi membaca teks dialog ini seukuran kertas A5 dengan tebal 40 halaman. Penggunaan bahasa pada *manga* adalah bahasa Jawa dialek Kabupaten Semarang. *Manga* ini didasarkan pada nilai dan pesan yang terkandung dalam teks *tembang macapat serat Wedhatama*. Keseluruhan cerita dalam *manga* terinspirasi dari kehidupan sehari-hari siswa. Cerita dalam *manga* terbagi menjadi empat *chapter*. Masing-masing *chapter* memiliki jalan cerita yang berkaitan. Berikut pemaparan masing-masing *chapter* pada *manga* sebagai materi membaca teks dialog.

Chapter pertama dalam *manga* adalah permulaan cerita. Pesan yang disampaikan adalah ajakan agar siswa tidak meninggalkan kebudayaan. Dalam

chapter ini terdapat tiga karakter, yaitu Nugri, Pakdhe, dan Ibu. Dari ketiga karakter tersebut sudah tentu muncul penggunaan bahasa yang sesuai dengan tingkat kesantunan. Tingkat kesantunan tersebut yang kemudian digunakan sebagai materi membaca teks dialog.

Cerita pada *chapter* kedua dibagi menjadi tiga adegan. *Chapter* dua diawali dengan adegan dua orang karakter, yaitu Yudha dan Panjul. Pesan yang disampaikan dalam adegan ini adalah pentingnya pendidikan sebagai pegangan hidup. Orang yang tidak memiliki ilmu akan merugi di masa tuanya.

Adegan selanjutnya berlatar di pinggir jalan raya. Pada adegan ini terdapat empat karakter, yaitu Yudha, Pak Dun, Budhe Prapti, dan Budhe Sugeng. Dalam adegan ini terdapat beberapa pesan. Pesan yang pertama adalah penekanan bahwa tujuan sekolah bukan untuk mendapatkan ijazah, melainkan untuk mencari ilmu yang bermanfaat. Pesan kedua adalah memberikan contoh kepada siswa perbedaan cara berbicara antara orang yang berilmu dan orang yang tidak berilmu. Orang berilmu akan berbicara menggunakan akal, sedangkan orang yang tidak berilmu akan berbicara sesuai kemauannya saja. Pesan ketiga dalam adegan ini adalah bentuk pengaplikasian bagaimana sikap seorang anak saat berkomunikasi dengan orang yang lebih tua.

Chapter dua berakhir dengan adegan antara Pak Dun, Budhe Prapti, dan Budhe Sugeng. Dalam adegan ini diceritakan bagaimana setiap orang tua berfikir tentang pendidikan anaknya. Ada yang mendukung, namun ada juga yang apatis. Pembelajaran sikap menghargai pendapat orang lain juga bisa dipelajari pada adegan ini. Kritik sosial yang digambarkan pada adegan ini adalah pengertian

bahwa pendidikan bukan sekadar upaya mendapatkan ijazah, melainkan untuk belajar bagaimana cara menjalani kehidupan.

Cerita berlanjut pada *chapter* ketiga. *Chapter* tiga merupakan bagian terpanjang pada *manga*. Diawali dengan adegan tiga orang siswa yang sedang membahas tentang ulangan. Karakter pada adegan ini adalah Yudha, Udin, dan Asep. Yudha dan Udin adalah karakter yang memiliki perbedaan sifat. Yudha merupakan anak yang rajin dan patuh kepada orang tua maupun guru, sedangkan Udin adalah anak yang sombong dan selalu mengandalkan orang tuanya.

Cerita *chapter* ini diawali dengan perselisihan pendapat antara Yudha dan Udin. Keduanya memiliki perspektif yang berbeda mengenai pendidikan. Pesan yang disampaikan pada adegan ini adalah peringatan kepada seorang anak agar tidak menyombongkan diri dengan apa yang dimiliki. Semua yang dimiliki suatu saat juga pasti akan hilang, sehingga apapun yang ingin diraih seharusnya diusahakan dengan kemampuan sendiri.

Adegan kedua pada *chapter* tiga dimulai saat Pak Guru masuk kelas. Pak Guru kemudian mengingatkan siswa untuk bersiap ulangan. Banyak siswa yang beralasan agar ulangan tidak dilaksanakan saat itu. Adegan ini merupakan kritik sosial untuk siswa yang seringkali mengada-ada alasan untuk menghindari ulangan ataupun tugas dari guru. Bahkan hal tersebut selalu terjadi kapan pun dan dimana pun.

Adegan selanjutnya adalah saat pelaksanaan ulangan. Pada adegan ini muncul karakter Malaikat dan Setan. Banyak pesan yang dapat diambil dari adegan ini. Pesan yang disampaikan antara lain himbauan agar siswa selalu jujur

dalam semua aktivitas termasuk dalam ulangan. pesan tersebut dimunculkan karena saat ini banyak siswa yang beranggapan bahwa menyontek bukanlah hal yang tabu. Bahkan menyontek seakan sudah menjadi hal yang lazim dilakukan di kalangan siswa.

Dalam adegan ini, Yudha mampu menahan diri dari godaan Setan dan tetap jujur dalam ulangan. Berbeda dengan apa yang dilakukan Udin. Dia melakukan kecurangan saat ulangan walaupun Setan belum sempat menggodanya. Pesan yang dapat diambil dari bagian ini adalah bagaimana kepercayaan diri itu penting. Mempercayai apa yang diusahakan dengan baik akan menghasilkan hal yang baik juga. Adegan ini juga memberikan motivasi kepada siswa agar selalu berusaha sesuai kemampuan yang dimiliki.

Chapter terakhir *manga* ini adalah cerita Nugi. Sebagai cerita penutup, *chapter* ini berisi banyak kritik sosial yang ditujukan untuk siswa. Kritik yang disampaikan diantaranya tentang sikap menghargai waktu, menahan keinginan yang buruk, melakukan segala sesuatu dengan optimal, serta melatih diri untuk menghargai sesama.

Selain memiliki banyak pesan, dialog pada *chapter-chapter* tersebut selalu menggunakan bahasa yang sesuai dengan tingkat kesantunan. Tidak hanya bagaimana berbicara kepada orang yang lebih tua, namun juga bagaimana berbicara pada teman dengan bahasa yang santun. Melalui *manga* ini diharapkan siswa akan termotivasi belajar membaca teks dialog dan mampu mengaplikasikannya di kehidupan sehari-hari.

4.4 Hasil Uji Validasi *Manga* sebagai Materi Membaca Teks Dialog dengan Memanfaatkan *Serat Wedhatama*

Setelah menyusun *manga* berdasarkan pesan yang terkandung dalam *serat Wedhatama* sebagai materi membaca teks dialog, langkah selanjutnya adalah melakukan penilaian terhadap *manga*. Prototipe yang dikembangkan didasarkan pada kebutuhan guru dan siswa kemudian dikonsultasikan kepada para ahli. Hasil penilaian merupakan kunci untuk mengetahui kelayakan *manga*. Ahli ditentukan menjadi (1) ahli media, (2) ahli materi, dan (3) pengguna.

1) Hasil Uji Ahli Media

Uji ahli media merupakan penilaian terhadap prototipe *manga* sebagai materi membaca teks dialog. Penilaian ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan suatu produk untuk dijadikan media di dalam pembelajaran. Ahli media dalam penelitian ini berjumlah dua orang. Satu sebagai ahli desain media dan satunya lagi sebagai ahli *manga*. Secara umum kedua orang ahli memberikan saran yang hampir sama. Saran yang diberikan berhubungan dengan sampul belakang dan *layout manga*.

Ahli media menyarankan agar *layout* tengah tidak terlalu tipis. Tujuannya agar gambar tidak terpotong dan mengurangi estetika gambar. Sampul belakang diharapkan diganti dengan desain yang menunjukkan perbedaan antara *manga* dengan buku pelajaran. Sinopsis yang ditampilkan juga bukan narasi cerita, melainkan ilustrasi yang menarik minat pembaca. Secara keseluruhan gambar dan adegan *manga* sudah sangat baik. Ide dan gagasan yang digunakan sebagai

pembentuk *manga* juga segar dan baru. Ahli juga menyarankan agar *manga* dicetak pada kertas yang lebih tebal.

2) Hasil Uji Ahli Materi

Manga sebagai materi membaca teks dialog telah dinilai oleh dua orang ahli materi. Berdasarkan hasil penilaian, Ahli materi memberikan masukan agar dialog pada *manga* diperbaiki. Dialog *manga* harus memperhatikan perbedaan antara kalimat langsung dan kalimat tulis. Ahli materi juga mengemukakan bahwa terdapat kosakata dalam *manga* yang kurang tepat. Kosakata tersebut belum merujuk pada dialek masyarakat Kabupaten Semarang, sehingga perlu adanya penyesuaian. Beberapa kosakata pada *manga* yang perlu diganti adalah kata *kamar*, *Le*, *cepat*, *ketok*, *contekan*, *mbagi*, *mumpung*, *yen*, *nggawe*, *nyoba*, dan *ngluwih*.

3) Hasil Uji Pengguna

Uji pengguna merupakan penilaian pengguna terhadap *manga* sebagai materi membaca teks dialog. Pengguna terdiri atas guru mata pelajaran bahasa Jawa dan siswa SMA kelas XI di Kabupaten Semarang. Penilaian ini bertujuan untuk mengetahui tingkat kelayakan *manga* sebagai materi membaca teks dialog.

Guru menilai bahwa *manga* tersebut sudah sangat baik, meskipun terdapat beberapa kekurangan. Saran yang pengguna berikan yaitu agar mengganti beberapa kosakata menjadi kosakata yang lazim digunakan di Kabupaten Semarang. Pengguna berharap agar pengembangan *manga* ini tidak berhenti

begitu saja. Perlu adanya keterangan yang menunjukkan bahwa *manga* tersebut masih bisa dilanjutkan. Penggunaan kata ‘Vol.1’ pada sampul *manga* dinilai penting untuk mewakili keterangan tersebut.

Siswa beranggapan bahwa *manga* ini sudah bagus. Dari beberapa pertanyaan yang diajukan, siswa mampu menjawab dengan baik. Pertanyaan yang diajukan diantaranya mengenai isi *manga*, pesan yang dapat diambil dari *manga*, serta tingkat keterbacaannya. Sebagian besar siswa mampu menjawab dengan mudah. Siswa juga antusias dengan *manga* sebagai materi membaca teks dialog ini.

4.5 Perbaikan *Manga* sebagai Materi Membaca Teks Dialog dengan Memanfaatkan *Serat Wedhatama*

Setelah melalui tahap uji ahli, langkah selanjutnya adalah perbaikan prototipe *manga*. Perbaikan dilakukan sesuai dengan penilaian ahli media, ahli materi dan pengguna. Saran yang diberikan oleh para ahli digunakan sebagai bahan perbaikan, meskipun tidak semua saran digunakan dalam perbaikan. Berikut adalah perbaikan prototipe *manga* penunjang pembelajaran berdialog sesuai tingkat kesantunan yang telah dilakukan.

1) Sampul Belakang

Tampilan sampul belakang diubah pada bagian sinopsis. Sinopsis dinilai tidak menunjukkan ciri dari *manga*. Saran yang diterima adalah memberikan cuplikan adegan *manga* atau membuat ilustrasi khusus untuk menarik minat pembaca. Berikut adalah tampilan lebih jelasnya.

Gambar 4.2 Perbaikan Sampul Belakang *Manga*



Dengan adanya perbaikan sampul belakang *manga*, maka berpengaruh pada sampul depan *manga*. Sampul depan *manga* diubah untuk menyesuaikan desain sampul belakang. Sampul belakang diubah pada desain dan substansinya, sedangkan sampul depan hanya diubah desainnya saja. Berikut adalah perubahan sampul depan *manga*.

Gambar 4.3 Perubahan Desain Sampul Depan *Manga*



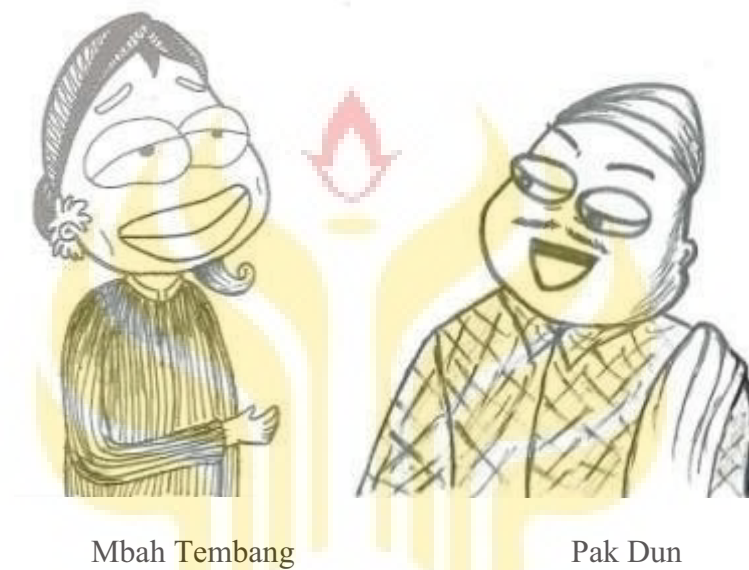
2) Karakter *Manga*

Karakter dalam *manga* dinilai belum mewakili tujuan dari pembelajaran membaca teks dialog, sehingga perlu adanya perbaikan. Perbaikan yang disarankan adalah penambahan karakter orang tua atau orang yang dituakan atau penambahan dialog yang menyertakan keberadaan orang yang dituakan. Tujuannya agar bahasa yang digunakan bisa lebih santun.

Karakter *manga* yang ditambahkan adalah Mbah Temban dan Pak Dun. Mbah Tembang sebagai narator, sedangkan Pak Dun adalah tukang sayur keliling.

Karakter Pak Dun disisipkan pada *chapter* kedua, sedangkan Mbah Tembang selalu ada pada akhir *chapter*. Berikut karakter yang ditambahkan dalam *manga*.

Gambar 4.4 Penambahan Karakter yang Dituakan



Hampir 70 % dialog dalam *manga* juga sudah diperbaiki. Perbaikan dilakukan untuk membuat dialog agar lebih santun. Cara yang dilakukan adalah dengan menambahkan peranan orang tua atau yang dituakan dalam dialog antara teman sebaya. Seperti pada adegan antara Yudha dan Panjul. Dialog yang Yudha ucapkan tertulis '*Sekolah kuwi niate ora mung kanggo golek mangan, ananging kanggo golek ngelmu. Wong sing ora duwe ngelmu, ibarate kuwi kaya dene ampas tebu. Ora ana kanggo lan ajine lho.*' menjadi '*Waduh, sekolah kuwi ora mung kanggo golek ijazah, Njul, nanging kanggo golek ngelmu. Pak Guru nek wis nate ngendikan, wong sing ra duwe ngelmu iku kaya dene ampas tela. Saya tuwa saya ra migunani.*'. Lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar berikut.

Gambar 4.5 Memasukkan Peranan Orang Tua dalam Dialog

Sebelum Diperbaiki



Sesudah Diperbaiki



3) Aspek Kebahasaan

Beberapa kosakata pada dialog *manga* perlu untuk diganti. Kosakata tersebut dinilai belum menunjukkan cirri khas dialek Kabupaten Semarang. Berikut adalah tabel perbaikan kosakata pada dialog *manga*.

4.1 Tabel Perbaikan Kosakata

Sebelum	Sesudah
<i>Kamar</i>	<i>senthong</i>
<i>Le (Thole)</i>	<i>Nang (Sinang)</i>
<i>Cepet</i>	<i>gelis</i>
<i>contekan</i>	<i>kepekan</i>
<i>Mbagi</i>	<i>mbadum</i>
<i>mumpung</i>	<i>pumpung</i>
<i>Yen</i>	<i>nek</i>
<i>nggawe</i>	<i>nggarap</i>
<i>Nyoba</i>	<i>njajal</i>
<i>ngluwihi</i>	<i>ngungkuli</i>

- a. Kata *kamar* diganti dengan *senthong*

Seperti pada dialog :

“*Adus sedhela njur resik-resik kamar ah...*”

Diganti menjadi : “*Adus sedhela njur resik-resik **senthong** ah...*”.

- b. Kata *Le* diganti dengan *Nang*

Seperti pada dialog :

“*Le, tangi dhisik Le. Nek tangi kawanen ngko rejekine dithothol pitik lho...*”

Diganti menjadi : “*“Nang, tangi dhisik Nang. Nek tangi kawanen ngko rejekine dithothol pitik lho...”*”

- c. Kata *cepat* diganti dengan *gelis*

Seperti pada dialog :

“*Ora usah ndadak mikir pelajaran barang, kakehan mikir bisa **cepat** tuwa lho...”*”

Diganti menjadi : “*Ora usah ndadak mikir pelajaran barang, kakehan mikir bisa **gelis** tuwa lho....”*”

- d. Kata *ketok* diganti dengan *ketingal*

Seperti pada dialog :

“*Sing penting aja nganti **ketok** Pak Guru.”*”

Diganti menjadi : “*Sing penting aja nganti **ketingal** Pak Guru.”*”

- e. Kata *contekan* diganti dengan *kepekan*

Seperti pada dialog :

“*Jhon, mengko awake dhewe ijolan **contekan** ya...”*”

Diganti menjadi : “*Jhon, mengko awake dhewe ijolan **kepekan** ya...”*”

- f. Kata *mbagi* diganti dengan *mbadum*

Seperti pada dialog :

“*Mbagi lembar pitakenan kagem ulangan.*”

Diganti menjadi : “*“Mbadum lembar pitakenan kagem ulangan.”*”

- g. Kata *mumpung* diganti dengan *pumpung*

Seperti pada dialog :

“**Mumpung** kanca mu ya gek padha clingak-clinguk lan Pak Guru ya nembe ora mirsani.”

Diganti menjadi : “**Pumpung** kanca mu ya gek padha clingak-clinguk lan Pak Guru ya nembe ora mirsani.”

h. Kata *Yen* diganti dengan *Nek*

Seperti pada dialog :

“**Yen** tangi kawanen ngko rejekine dithothol pitik lho...”

Diganti menjadi : “**Nek** tangi kawanen ngko rejekine dithothol pitik lho...”

i. Kata *nggawe* diganti dengan *nggarap*

Seperti pada dialog :

“Durung mesthi biji mu apik lho nek **nggawe** dhewe.”

Diganti menjadi : “Durung mesthi biji mu apik lho nek **nggarap** dhewe.”

j. Kata *nyoba* diganti dengan *njajal*

Seperti pada dialog :

“Ya wis lah, ayo **nyoba** bocah sing liya.”

Diganti menjadi : “Ya wis lah, ayo **njajal** bocah sing liya.”

k. Kata *ngluwihi* diganti dengan *ngungkuli*

Seperti pada dialog :

“Ana kalane manungsa iku tingkah lakune **ngluwihi** tingkah ku !”

Diganti menjadi : “Ana kalane manungsa iku tingkah lakune **ngungkuli** tingkah ku !”

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan

Simpulan dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

- 1) Siswa dan guru bahasa Jawa SMA di Kabupaten Semarang sangat membutuhkan materi membaca teks dialog. *Manga* merupakan materi yang sesuai dengan kebutuhan tersebut. *Manga* yang dibutuhkan didasarkan pada pesan yang terkandung dalam teks *tembang macapat* dari *serat Wedhatama*.
- 2) Draf *manga* sebagai materi membaca teks dialog untuk siswa SMA di Kabupaten Semarang disusun berdasarkan pesan yang terkandung dalam teks *tembang macapat* dari *serat Wedhatama*. *Manga* terdiri atas tiga *chapter*. Karakter dalam *manga* berjumlah 13 karakter. Bahasa yang digunakan adalah bahasa Jawa *ngoko* dialek Kabupaten Semarang. Tebal *manga* yaitu 43 halaman. Judul *manga* adalah 'Dluwang'.
- 3) Berdasarkan uji materi dan uji desain, perbaikan yang dilakukan pada *manga* sebagai materi membaca teks dialog yaitu (1) bagian penyajian *manga*, (2) bagian isi *manga*, dan (3) bagian kebahasaan. Perbaikan pada bagian penyajian *manga* meliputi perbaikan sampul dan *layout*. Sampul dibuat lebih menarik dan *layout* dibuat lebih memberikan kesan nyaman saat dibaca. Perbaikan pada bagian isi *manga* yaitu penambahan karakter orang tua atau orang yang dituakan serta menambah unsur orang tua dalam dialog. Perbaikan pada kebahasaan *manga* diantaranya adalah perbaikan dialog dan dialek. Dialog

dibuat agar lebih santun. Dialek yang digunakan juga harus menunjukkan ciri-ciri dialek Kabupaten Semarang.

5.2 Saran

Berdasarkan simpulan di atas, saran yang dapat disampaikan yaitu perlu adanya tindak lanjut untuk mengaplikasikan *manga* sebagai materi membaca teks dialog untuk siswa SMA di Kabupaten Semarang. Guru dan siswa diharapkan turut mendukung tercapainya kompetensi materi tersebut melalui *manga* ini. Pengembangan *manga* dengan memanfaatkan *serat Wedhatama* diharapkan menjadi model penelitian selanjutnya tentang pengembangan materi yang kreatif dan efisien. Pengembangan *manga* ini diharapkan terus dilakukan sampai menemukan solusi yang paling tepat untuk memenuhi kebutuhan akan materi membaca teks dialog.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, Azhar. 2009. *Media Pembelajaran*. Jakarta : Raja Grafindo Persada.
- Arsyad, Azhar. 2010. *Media Pembelajaran*. Jakarta : Rajawali Press.
- Ashyar, Rayandra. 2012. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta : GP Press.
- Baker, Amy. 2011. *Using Comics to Improve Literacy in English Language Learners*. University of Central Missouri.
- Budiarti, Sri Agung. 2013. *Pengembangan Komik Bilingual (Bahasa Indonesia-Bahasa Jawa) sebagai Media Pembelajaran Kimia Pada Materi Pokok Asam Basa Kelas XI*. Yogyakarta : UIN Sunan Kalijaga.
- Evendi, Agus. 2011. *Mengenal Tembang Macapat*. Sukoharjo : FKIP UNIVET.
- Hardiyanto. 2013. *Ajaran moral dalam serat wedatama dalam rangka pembentukan pekerti bangsa*. Universitas Negeri Yogyakarta : Jurnal Kebudayaan Jawa Volume 1 Nomer 3.
- Introducing Manga*. 2013. Japan : Department of Japanese Studies.
- Influence of cultural differences between applying manga for studies*. 2011. Japan : School Library Association (SLA).
- INOUE, Yasuyo. 2011. *Manga as a Study Aid at School Libraries*. Saitama, Japan : Dokkyo University.
- Ivy. 2012. *The Origins, History and Evolution of Anime and Manga*.
<http://www.ascd.org/publications/newsletters/education-update/oct09/vol51/num10/In-Japan-Manga-Teaches-Tough-Lessons.aspx>
- Keputusan Kepala Dinas Pendidikan Provinsi Jawa Tengah nomor 423.5/14995. 2013. Semarang : Dinas Pendidikan Provinsi Jawa Tengah.
- Maharsi. 2010. *Komik Dunia Kreatif Tanpa Batas*. Yogyakarta : Kata Buku
- Muafiq, Ahmad Zulfahmi. 2013. *Analysis of Values Taken From Macapat Affecting Macapat Readers in Paguyuban Macapat Mardilaras*. Tesis : STAIN Tulungagung.

- Mustaji. 2012. *Pengembangan Kemampuan Berfikir Kritis dan Kreatif dalam Pembelajaran*. <http://pasca.tp.ac.id/site/pengembangan-kemampuan-berpikir-kritis-dan-kreatif-dalam-pembelajaran>.
- Rahmad, Ardi. 2014. *Konsep Pendidikan Karakter dalam Serat Wedhatama Karya K.G.P.A.A. Mangkunegara IV dan Relevansinya terhadap pendidikan Islam*. Yogyakarta : UIN Sunan Kalijaga.
- Statshow. 2015. *Statistik Pembaca Manga Online*. <http://statshow.com>. Diakses pada 4 Januari 2015.
- Surat Keputusan Gubernur Jawa Tengah nomor 423.5/5/2010. Semarang. Dinas Pendidikan Provinsi Jawa Tengah.
- Sudjana, Nana dan Ahmad Rivai. 2010. *Media Pengajaran*. Bandung : Sinar Baru Algensindo.
- Susiani, Lucia. 2006. *Bikin Komik dengan Adobe Illustrator dan Adobe Photoshop*. Yogyakarta : Andi.
- Wibawa, Sutrisna. 2013. *Filsafat Jawa dalam Serat Wedhatama*. UNY : Jurnal IKADBUDI Volume 2.

Berdasarkan uji validasi ahli media di atas, hasil skor yang didapatkan adalah 32 point hal tersebut menunjukkan bahwa desain fisik *manga* sebagai materi membaca teks dialog sudah baik. Saran dan perbaikan perlu dilakukan pada layout tengah agar tidak terlalu tipis. Tujuannya agar gambar tidak terpotong dan mengurangi estetika gambar. Sampul belakang diharapkan diganti dengan desain yang menunjukkan pembeda antara *manga* dengan buku pelajaran. Sinopsis yang ditampilkan juga bukan narasi cerita, melainkan ilustrasi yang menarik minat pembaca. Secara keseluruhan gambar dan adegan *manga* sudah sangat baik. Ide dan gagasan yang digunakan sebagai pembentuk *manga* juga segar dan baru. Ahli juga menyarankan agar *manga* dicetak pada kertas yang lebih tebal..