PENGEMBANGAN BAHAN AJAR BAHASA JAWA KELAS VII DALAM FORMAT KOMIK BERBASIS AMANAT TEMBANG SINOM SERAT WULANGREH

SKRIPSI

untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan

Oleh

Nama : Khusnul Kholifah Sari

NIM : 2601414005

Prodi : Pendidikan Bahasa dan Sastra Jawa

Jurusan : Bahasa dan Sastra Jawa

FAKULTAS BAHASA DAN SENI

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

2019

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi dengan judul *Pengembangan Bahan Ajar Bahasa Jawa Kelas VII Dalam Format Komik Berbasis Amanat Tembang Sinom Serat Wulangreh*, telah disetujui oleh pembimbing untuk diajukan ke Sidang Panitia Ujian Skripsi.

Semarang, April 2019

Pembimbing I	Pembimbing II
Prof. Dr. Teguh Supriyanto, M. Hum.	Dr. Sucipto Hadi P., S.Pd., M.Pd
NIP 196101071990021001	NIP 197208062005011002

PENGESAHAN KELULUSAN

Skripsi dengan judul *Pengembangan Bahan Ajar Bahasa Jawa Kelas VII Dalam Fotmat Komik Berbasis Amanat Tembang Sinom Serat Wulangreh*, telah dipertahankan dihadapan Sidang Panitia Ujian Skripsi.

Pada hari : Rabu

Tanggal : 24 April 2019

Panitia Ujian Skripsi

Ketua

Dr. Syahrul Syah Sinaga, M.Hum.
NIP 196408041991021001

Sekretaris

Drs. Widodo, M.Pd.
NIP 196411091994021001

Penguji I

Drs. Hardyanto, M.Pd.
NIP 195811151988031002

Penguji II

Dr. Sucipto Hadi Purnomo, S.Pd., M.Pd.
NIP 197208062005011002

Penguji III

Prof. Dr. Teguh Supriyanto, M. Hum.
NIP 196101071990021001

Mengetahui,
Dekan Fakultas Bahasa dan Seni

Prof. Dr. Mukhamad Jazuli, M.Hum.
NIP 196[illegible]7041988031003

PERNYATAAN

Saya menyatakan bahwa yang tertulis di dalam skripsi dengan judul *Pengembangan Bahan Ajar Bahasa Jawa Kelas VII Dalam Format Komik Berbasis Amanat Tembang Sinom Serat Wulangreh* , benar-benar hasil karya saya sendiri. Pendapat atau temuan orang lain yang terdapat dalam skripsi ini dikutip atau dirujuk berdasarkan kode etik ilmiah

Semarang, 24 April 2019

Khusnul Kholifah Sari

2601414005

MOTTO PERSEMBAHAN

Motto

- Tidak perlu iri dengan orang lain, masing-masing rejeki sudah ada yang mengatur
  (Khusnul Kholifah Sari)

- Tetap semangat dan berusaha untuk menggapai apa yang kita inginkan
  (Khusnul Kholifah Sari)

- Jangan lupa bersyukur dengan apa yang kita miliki saat ini,esok dan selamanya
  (Khusnul Kholifah Sari)

Persembahan :

1. Keluargaku tercinta Bapak/Ibu dan adik yang selalu berdoa dan memberiku semangat.
2. Calon suamiku tersayang yang selalu memberiku semangat dan mendampingiku.
3. Sahabatku semuanya yang selalu memberikan saran, masukan, dan semangat.

PRAKATA

Alhamdulillah, puji syukur kehadirat Allah SWT yang senantiasa melimpahkan rejeki, rahmat, kurnia, dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul *Pengembangan Bahan Ajar Bahasa Jawa Kelas VII Dalam Format Komik Berbasis Amanat Tembang Sinom Serat Wulangreh*, dapat diselesaikan dengan baik. Penyusunan skripsi ini mulai awal sampai akhir tidak terlepas dari dukungan dosen pembimbing yang telah memberikan saran, nasihat dan bimbingan yang baik. Penulis juga menyampaikan terima kasih kepada beberapa pihak yang telah membantu menyelesaikan skripsi ini.

1. Prof.Dr. Teguh Supriyanto, M.Hum selaku dosen pembimbing satu yang sabar dalam memberikan bimbingan selama penyusunan skripsi.
2. Dr. Sucipto Hadi Purnomo, S.Pd., M.Pd. selaku dosen pembimbing kedua yang sabar dalam memberikan bimbingan selama penyusunan skripsi.
3. Drs. Hardyanto, M.Pd. selaku dosen telaah yang memberikan saran, masukan, dan bimbingan selama penyusunan skripsi.
4. Prof. Dr. M. Jazuli, M.Hum, selaku dekan Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan izin untuk penyusunan skripsi ini
5. Bapak dan Ibu Dosen Jurusan Bahasa dan Sastra Jawa yang telah memberikan ilmu dan bimbingan kepada penulis.
6. Kepala sekolah serta guru-guru di SMP YATPI GODONG yang telah membantu untuk kelancaran penelitian.
7. Ayah dan Ibu tercinta yang selalu mendukung, memberikan semangat dan doa untuk kesuksesanku.
8. Teman-temanku Nanda, Anita, Erlina, mbak caswin yang memberikan dukungan, semangat dan berbagi keceriaan selama di semarang, sehingga penulis bisa menyelesaikan skripsi dengan baik.
9. Teman-temanku Bahasa Jawa angkatan 14 yang memberikan saran, masukan dan semangat.

10. Calon suami yang selalu sabar menungguku yang selalu memberiku dukungan dan semangat sehingga penulis bisa menyelesaikan skripsi dengan baik.

Penulis menyadari bahwa penelitian ini masih jauh dari kata sempurna, maka penulis mengharapkan kritik dan saran supaya skripsi ini jauh lebih baik.

Semarang, 24 April 2019

Khusnul Kholifah Sari

ABSTRAK

Sari, Khusnul Kholifah. 2019. *Pengembangan Bahan Ajar Bahasa Jawa Kelas VII dalam Format Komik Berbasis Amanat Tembang Sinom Serat Wulangreh.* Skripsi. Jurusan Bahasa dan Sastra Jawa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang. Pembimbing I. Prof. Dr. Teguh Supriyanto, M. Hum. Pembimbing II Dr. Sucipto Hadi Purnomo, S.Pd., M.Pd.

Kata kunci: Bahan Ajar, Komik, Tembang Sinom

Dalam pembelajaran bahasa Jawa terdapat materi pelajaran tembang, yaitu tembang sinom. Dalam Kurikulum 2013, materi tembang sinom terdapat di kelas VII yaitu menanggapi teks *Piwulang Serat Wulangreh* pupuh sinom dengan ragam krama. Dalam pembelajaran bahasa Jawa guru menggunakan buku paket dan kurangnya media dalam pembelajaran materi tersebut sehingga siswa kesulitan untuk menanggapi atau menemukan isi dan amanat tembang tersebut. Maka dari itu peneliti membuat pengembangan sebuah prodak komik yang berisikan isi dan amanat tembang sinom.

Penelitian ini bertujuan untuk: (a) mengetahui kebutuhan siswa dan guru mengenai komik yang berisi amanat tembang sinom *Serat Wulangreh* kelas VII, (b) mengembangkan prototipe komik yang berisi amanat tembang sinom *Serat Wulangreh* kelas VII, dan (c) mengetahui hasil validasi oleh ahli dan perbaikan prototipe komik yang berisi amanat tembang sinom *Serat Wulangreh* kelas VII. Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian pengembangan (*research and development*). Langkah-langkah yang dilakukan untuk mengembangkan penelitian ini adalah: (1) potensi dan masalah, (2) pengumpulan data, (3) desain produk, (4) validasi desain, dan (5) revisi desain. Data dalam penelitian ini diperoleh dengan cara observasi, wawancara, dan angket. Teknik analisis data menggunakan teknik analisis data deskriptif kualitatif.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa siswa dan guru membutuhkan buku bacaan yaitu komik yang berisi amanat tembang sinom *Serat Wulangreh* dengan menggunakan bahasa Jawa ragam krama. Berdasarkan kebutuhan tersebut, maka disusunlah komik yang berisi amanat tembang sinom *Serat Wulangreh* dengan judul "*Nom-Noman Ndolor*" judul tersebut memiliki arti bahwa jadi orang muda harus paham pikirannya juga tingkah lakunya. Berukuran 18,5 x 21 cm (A5). Pada buku ini terdapat tiga topik anatara lain Lakuning Bocah Kang Ala lan Becik. Pitutur Wong Tuwa, dan Larangan Ing Jaman Mbiyen. Di setiap topik terdapat beberapa dialog dan diakhiri dengan pesan/amanat. Hasil uji validasi ahli prototipe media pembelajaran komik tembang sinom ini sudah pantas dan layak digunakan untuk siswa dan guru. Media ini dikemas dalam bentuk buku.

Berdasarkan hasil penelitian tersebut, maka saran dari penulis yaitu, (1) bagi guru buku komik yang berisi amanat tembang sinom *Serat Wulangreh* merupakan buku bacaan yang dapat menambah materi, (2) bagi siswa buku amanat tembang sinom *Serat Wulangreh* dapat menambah wawasan, *(3)* bagi peneliti lain penelitian ini dapat dijadikan acuan untuk penelitian selanjutnya supaya lebih baik lagi.

SARI

Sari, Khusnul Kholifah. 2019. *Pengembangan Bahan Ajar Bahasa Jawa Kelas VII Dalam Format Komik Berbasis Amanat Tembang Sinom Serat Wulangreh Pupuh Sinom.* Skripsi. Jurusan Bahasa dan Sastra Jawa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang. Pembimbing I. Prof. Dr. Teguh Supriyanto, M. Hum. Pembimbing II Dr. Sucipto Hadi Purnomo, S.Pd., M.Pd.

Tembung Pangrunut: Bahan Ajar, Komik, Tembang Sinom

Ing salebetipun pasinaon basa Jawa, wonten pasinaon ingkang ngrembag babagan tembang. Salah satunggalipun inggih menika pupuh sinom. Ing Kurikulum 2013, materi pupuh sinom mlebet wonten ing klas pitu kanthi ancas siswa saged atur pamanggih babagan teks piwulang *Serat Wulangreh Pupuh Sinom* kanthi ngginakaken ragam krama. Nalikanipun wonten klas, para dwija tansah ngginakaken buku paket lan kirangipun srana pasinaon wonten kangge pasinaon kasebat saengga siswa rumaos ewed anggenipun atur pamanggih utawi nemtokaken suraosipun. Awit saking menika, panaliti ndamel sawijining produk komik ingkang ngandhut suraosipun pupuh sinom.

Panaliten menika nggadhahi ancas: (a) mangertosi kabetahanipun siswa lan dwija gayut kaliyan komik ingkang ngandhut suraosipun tembang sinom *Serat Wulangreh* Klas VII, (b) ndamel purwarupa komik ingkang ngandhut suraosipun tembang sinom *Serat Wulangreh* Klas VII, (c) mangertosi asilipun validhasi dening ahli lan pandandosan purwarupa komik ingkang ngandhut suraos tembang sinom *Serat Wulangreh* Klas VII. Panaliten menika ngginakaken tatacara *pendekatan pengembangan* (*research and development*) kanthi tatacara: (1) potensi lan prekawis ingkang dipunpanggihi, (2) ngempalaken dhata, (3) *desain produk,* (4) *validasi desain,* (5) *revisi desain.* Dhata wonten panaliten menika dipunpendhet kanthi cara *observasi, wawancara,* lan *angket*. Analisisipun ngginakaken cara *deskriptif kualitatif.*

Asilipun panaliten menika nedhahake bilih siswa lan dwija mbetahaken waosan komik ingkang ngemu suraosipun tembang sinom *Serat Wulangreh* kanthi ragam basa krama. Kanthi kabetahan kasebat menika, pramila dipundamel komik ingkang ngandhut suraosipun tembang sinom *Serat Wulangreh* kanthi irah-irahan "Nom-Noman Ndolor" ngandhut teges bilih dados tiyang enem menika kedah ndolor pikiran ugi solah bawanipun. Ukuranipun 18,5×21 cm (A5). Ing buku menika wonten tigang topik antawasipun Lakuning Bocah kang Ala lan Becik, Pitutur Wong Tuwa, lan Larangan ing Jaman Biyen. Ing saben-saben topik ngemu saperangan pacelathon ingkang dipunpungkasi pitutur. Asilipun *uji validasi ahli prototipe* srana pasinaon komik tembang sinom menika wangun dipunginakaken kangge siswa lan dwija. Srana menika dipunracik awujud komik.

Adhedhasar asilipun panaliten kasebat, pamrayogi saking panaliti inggih menika (1) kagem para dwija, komik ingkang ngandhut surasanipun tembang sinom *Serat Wulangreh* mujudaken wacan ingkang saged nambah materi, (2) kangge para siswa, komik menika saged miyaraken wawasan, (3) kagem panaliti

sanesipun, panaliten kasebat saged dipundadosaken *acuan* tumrap panaliten salajengipun supados saged langkung sae.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL ..... **i**

PERSETUJUAN PEMBIMBING ..... **ii**

PENGESAHAN KELULUSAN ..... **iii**

PERNYATAAN ..... **iv**

MOTTO PERSEMBAHAN ..... **v**

PRAKATA ..... **vi**

ABSTRAK ..... **viii**

SARI ..... **ix**

DAFTAR ISI ..... **xi**

DAFTAR GAMBAR ..... **xiv**

DAFTAR TABEL ..... **xv**

DAFTAR LAMPIRAN ..... **xvi**

BAB I PENDAHULUAN **1**

1.1 Latar Belakang Masalah 1

1.2 Identifikasi Masalah 3

1.3 Batasan Masalah 4

1.4 Rumusan Masalah 4

1.5 Tujuan Penelitian 4

1.6 Manfaat Penelitian 5

BAB II KAJIAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI **6**

2.1 Kajian Pustaka 6

2.2 Landasan Teoretis 12

2.2.1 Pengertian Bahan Ajar 12

2.2.2 Pengertian Komik 14

2.2.3 Pengertian Tembang Sinom 21

BAB III METODE PENELITIAN **23**

3.1 Desain Penelitian 23

3.2 Data dan Sumber Data 25

3.2.1 Siswa 26

3.2.1 Guru 26

3.3 Teknik Pengumpulan Data 26

3.3.1 Teknik Observasi 26

3.3.2 Teknik Wawancara 27

3.3.3 Teknik Angket 27

3.4 Instrumen Penelitian 28

3.4.1 Lembar Observasi 30

3.4.2 Pedoman Wawancara 30

3.4.3 Angket Kebutuhan 31

3.5 Teknik Analisis Data 36

3.5.1 Analisis Data Kebutuhan 36

3.5.2 Analisis Data Validasi Ahli 36

BAB IV HASIL PEMBAHASAN 37

4.1 Hasil Analisis Angket Kebutuhan 37

4.1.1 Hasil Kebutuhan Siswa terhadap Media Komik Amanat Serat Wulangreh Pupuh Sinom sebagai Pembelajaran Tembang 37

4.1.2 Hasil Kebutuhan Guru terhadap Media Komik Amanat Serat Wulangreh Pupuh Sinom Sebagai Pembelajaran Tembang. 39

4.2 Prototipe Komik Amanat Serat Wulangreh Pupuh Sinom sebagai Pembelajaran Tembang Sinom 42

4.2.1 Bagian Awal 44

4.2.2 Bagian Isi 46

4.2.3 Bagian Belakang 49

4.3 Hasil Validasi Prototipe oleh Ahli dan Perbaikan Prototipe Komik Amanat Serat Wulangreh Pupuh Sinom, ... 49

4.3.1 Hasil Validasi Ahli Media 50

4.3.2 Hasil Validasi Ahli Materi 50

BAB V PENUTUP 51

2.3 Simpulan 51

2.4 Saran 52

DAFTAR PUSTAKA 53

LAMPIRAN 55

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Bagan Desain Penelitian..... 25

Gambar 4.1 Sampul Depan Komik 44

Gambar 4.2 Kata Pengantar/Prakata 45

Gambar 4.3 Daftar Isi..... 46

Gambar 4.5 Desain Cerita Pitutur Wong Tuwo 48

Gambar 4.6 Desain Cerita Larangan Ing Jaman Mbiyen..... 48

Gambar 4.7 Desain Biodata Penulis..... 49

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Data Instrumen Penelitian 29

Tabel 3.2 Kisi-kisi Lembar Observasi 30

Tabel 3.3 Kisi-Kisi Wawancara Guru 31

Tabel 3.3 Kisi-kisi Angket Kebutuhan Siswa 32

Tabel 3.4 Kisi-kisi Angket Kebutuhan Guru 33

Tabel 3.5 Kisi-kisi Angket Penilaian Ahli Media 34

Tabel 3.5 Kisi-Kisi Angket Penilaian Ahli Materi 35

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Rekap Angket Kebutuhan Siswa..... 56
Lampiran 2 Hasil Angket Kebutuhan Siswa 58
Lampiran 3 Rekap Angket Kebutuhan Guru 59
Lampiran 4 Hasil Angket Kebutuhan Guru.....61
Lampiran 5 Pedoman Wawancara Guru.....62
Lampiran 6 Angket Penilaian Uji Ahli Materi 64
Lampiran 7 Angket Penilaian Uji Ahli Media.....65
Lampiran 8 Surat Keterangan Penelitian.....66
Lampiran 9 Dokumentasi 67

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Dalam pembelajaran Bahasa Jawa terdapat materi pelajaran Tembang, salah satunya yaitu Tembang Sinom. Dalam kurikulum 2013 materi Tembang Sinom terdapat di kelas VII yaitu menanggapi teks *piwulang Serat Wulangreh pupuh Sinom* dengan ragam krama.

Dalam Pembelajaran Bahasa Jawa guru masih menggunakan Buku Paket. Yang dimaksud Buku Paket disini yaitu buku pegangan siswa seperti Buku Paket Terbitan Erlangga itu untuk siswa SMP, dan LKS untuk siswa SD. Bahasa Jawa di dalam pendidikan sangatlah penting walaupun mata pelajaran Bahasa Jawa merupakan mata pelajaran muatan lokal. Berdasarkan keputusan Gurbenur Jawa Tengah nomor 423.5/5/2010, mata pelajaran Bahasa Jawa merupakan salah satu muatan lokal yang wajib di ajarkan di Provinsi Jawa Tengah mulai dari Sekolah Dasar (SD), Sekolah Menengah Pertama (SMP), maupun Sekolah Menengah Atas (SMA). Adanya mata pelajaran Bahasa Jawa ini bertujuan agar siswa bisa melestarikan budaya jawa, dan siswa bisa berbicara dengan unggah-ungguh yang benar.

Dalam bidang bahasa, Bahasa Jawa mempunyai kurikulum yang memuat empat aspek keterampilan berbahasa yang harus diajarkan kepada siswa. Keempat keterampilan berbahasa tersebut diantaranya yaitu menyimak, berbicara, membaca dan menulis. Aspek-aspek keterampilan berbahasa tersebut saling berhubungan dan siswa harus menguasai keempat ketrampilan tersebut.

Salah satu dari keempat keterampilan berbahasa yang cocok dalam kompetensi dasar tembang sinom adalah berbicara. Karena tingkat tutur *unggah-ungguh* juga menjadi hal yang penting oleh masyarakat jawa. Adanya *unggah-ungguh* inilah siswa sangat sulit dalam berkomunikasi menggunakan bahasa Jawa khususnya ragam *krama*.

Kenyataannya setelah wawancara dengan guru Bahasa Jawa dalam materi tembang sinom ini terdapat masalah yaitu siswa kesulitan menyampaikan pesan dan isi yang terdapat pada tembang sinom. Akibatnya nilai siswa rendah, Salah satu cara untuk menjawab permasalahan tersebut adalah dengan memaksimalkan pembelajaran tembang sinom dengan cara menerapkan bahan ajar media pembelajaran yang menarik sehingga mampu meningkatkan semangat dan hasil belajar siswa.

Piwulang Serat Wulangreh itu ada beberapa macam salah satunya yaitu Pupuh Sinom yang memiliki isi bab dasar-dasar tingkah laku, Pupuh Sinom yang ditulis oleh Sunan Pakubowono ke- 4 ini memiliki 33 pada. Akan tetatpi didalam penelitian ini tidak semua pada dipakai hanya beberapa saja yaitu pada’1, pada’2, pada’3, pada’4, pada’5, pada’27- pada’ 33.

Media pembelajaran salah satu hal yang penting dalam proses belajar mengajar. Kasus yang banyak terjadi pada guru, guru merasa malas untuk membuat media dalam pembelajaran, karena media dianggap sebagai sesuatu yang rumit dan susah dibuat. Media komik salah satu media pembelajaran yang dapat menarik minat belajara siswa. Menurut Nana Sudjana & Ahmad Rivai (2011:64), mengemukakan bahwa komik adalah suatu bentuk kartun yang

mengungkapkan karakter dan memerankan suatu cerita dalam urutan yang erat,di hubungkan dengan gambar dan di rancang untuk memberikan hiburan Komik di sini digunakan siswa untuk mudah menyampaikan pesan yang terdapat pada tembang sinom.

Media komik yang dibuat berbasis ragam krama ini, bertujuan agar para siswa tidak hanya mampu mengetahui pesan yang terdapat pada tembang sinom, tetapi juga mampu berbicara dengan unggah-ungguh bahasa jawa yang benar. Mengingat saat ini banyak siswa yang tutur bicaranya sangat tidak sopan terhadap orang yang lebih tua. Adanya media komik yang berbasis *ragam krama* mampu mempermudah siswa dalam berbicara. Keberhasilan nilai akademik dalam sekolah tidak ada artinya apabila tidak diimbangi dengan *unggah-ungguh* yang baik dan benar. Unggah-ungguh merupakan salah satu hal yang dapat mencermikan budi pekerti yang baik.

Berdasarkan permasalahan yang ada, peneliti kemudian mengembangkan media komik yang berisi amanat *Tembang Sinom Serat Wulangreh* yang diharapkan mampu meningkatkan keberhasilan guru dalam mencapai tujuan pembelajaran seperti yang telah diharapkan.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang terdapat beberapa masalah yang lebih terperinci dan dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1) Kurangnya media pembelajaran yang diarsipkan oleh guru

2) Siswa kesulitan dalam menyampaikan isi dan amanat pada tembang.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, peneliti membatasi masalah hanya pada pengembangan media komik yang berisi amanat *Tembang Sinom Serat Wulangreh.*

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah yang telah disampaikan, permasalahan yang disusun adalah sebagai berikut.

1) Bagaimana kebutuhan siswa dan guru mengenai media komik yang berisi amanat *Tembang Sinom Serat Wulangreh* kelas VII?
2) Bagaimana prototipe komik yang berisi amanat *Tembang Sinom Serat Wulangreh* kelas VII?
3) Bagaimana hasil validasi prototipe ahli dan perbaikan prototipe komik yang berisi amanat *Tembang Sinom Serat Wulangreh* kelas VII?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan dari penelitian ini antara lain sebagai berikut.

1) Mendeskripsikan kebutuhan siswa dan guru mengenai media komik yang berisi amanat *Tembang Sinom Serat Wulangreh* kelas VII.
2) Mendeskripsikan prototipe komik yang berisi amanat *Tembang Sinom Serat Wulangreh* kelas VII.
3) Mendeskripsikan hasil validasi ahli dan perbaikan prototipe komik yang berisi amanat *Tembang Sinom Serat Wulangreh* kelas VII.

1.6 Manfaat Penelitian

1) Manfaat Teoretis

Mampu menambah pengetahuan tentang pengembangan media komik yang berisi amanat serat wulangreh pupuh sinom. Diharapkan penelitian ini dapat menjadi pemecah masalah dalam pendidikan, terutama dalam penggunaaan media pembelajaran. Selain dua hal tersebut, manfaat teoretis penelitian ini yaitu dapat menambah wawasan di bidang pendidikan dan memberikan sumbangan teori dalam meningkatkan ketrampilan berbicara.

2) Manfaat Praktis

Bagi Guru

Hasil penelitian ini diharapkan dapat membantu guru Mata Pelajaran Bahasa Jawa dalam menentukan media pembelajaran yang tepat. Komik yang dihasilkan dari penelitian diharapkan mampu menjadi media dalam pembelajaran. Penelitian ini juga diharapkan dapat memotivasi guru untuk dapat membuat, mengembangkan, dan menggunakan media pembelajaran secara kreatif.

Bagi Siswa

Hasil penelitian ini diharapkan bisa menjadi pengalaman belajar siswa dalam proses pembelajaran. Penelitian ini juga diharapkan mampu merangsang minat belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Jawa khususnya pada materi tembang.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI

2.1 Kajian Pustaka

Penelitian terdahulu yang relevan untuk dijadikan kajian pustaka dalam penelitian ini antara lain oleh Setyawan (2013). Penelitian mengenai media komik sudah banyak dilakukan seperti yang dilakukan oleh Wahyu dan Haryanto (2016), Sri (2015), Ambar dan Gamaliel (2017), Ardy (2015), dan Retno, Bambang dkk (2014), Penelitian mengenai bahan ajar juga sudah banyak dilakukan seperti yang dilakukan oleh Naily Nisriyah (2009), Meina Febriani (2012), Siti Mulyani, Sri Harti W, dan Zulfi Hendri (2013).

Setyawan (2013), melakukan penelitian dengan judul *Pengembangan Media Pembelajaran Tembang Macapat Sinom Menggunakan Aplikasi Macromedia Flash Profesional 8 Pada Siswa Kelas IX Sekolah Menengah Pertama,* Hasil dari penelitian Wachid Rendra mendapatkan hasil medianya dengan persentase 84,39 % hal itu sudah termasuk dalam kategori sangat baik dan dapat dibuktikan 81,25% siswa berhasil mencapai KKM yang ditetapkan oleh sekolah. Persamaan Penelitian Setyawan pada penelitian ini terletak pada materi pembelajarannya yaitu Tembang Sinom. Adapun perbedaannya itu terdapat pada media pembelajaran. Media yang digunakan oleh Setyawan ini menggunakan Aplikasi Macromedia Flash Profesional. Sementara penelitian ini menggunakan media komik. Kelebihan dari penelitian Setyawan yaitu materi tembang sinom

jarang digunakan untuk penelitian. Sementara kekurangannya yaitu media Aplikasi Macromedia Flash Profesional juga sudah banayak oleh peneliti lain.

Wahyu dan Haryanto (2016) dengan artikel yang berjudul *Pengembangan Media Komik Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Dan Keterampilan Membaca Pemahaman Siswa Kelas IV*, jurnal ini menggunakan model pengembangan Borg & Gall. Jurnal ini menjelaskan tentang meningkatkan motivasi belajar siswa dalam mempelajari bahasa Indonesia dan keterampilan membaca pemahaman. Jurnal ini menggunakan media komik karena, Menurut ahli materi dan media pembelajaran produk media komik ini berkategori baik dan mendapat peningkatan nilai pretest terhadap *posttest* motivasi belajar bahasa Indonesia dan keterampilan membaca pemahaman antara kelas kontrol dan kelas eksperimen. Dan dari hasil penelitian ini media komik pembelajaran berpengaruh positif dan signifikan terhadap motivasi belajar bahasa Indonesia dan keterampilan membaca pemahaman siswa. Persamaan jurnal tersebut dengan penelitian ini terletak pada media yang digunakan. Sedangkan perbedaannya terletak pada kompetensinya. Jurnal tersebut bertujuan untuk memotivasi siswa dalam belajar bahasa Indonesia dan kompetensi yang diambil itu untuk meningkatkan keterampilan membaca pemahaman siswa kelas IV. Kelebihannya yaitu media komik juga dapat digunakan untuk pembelajaran yang lainnya. Adapun kekurangannya yaitu tujuan dari jurnal tersebut sudah banyak digunakan oleh peneliti lain.

Sri (2015), melakukan penelitian yang berjudul *Pengembangan Media Komik Untuk Pembelajaran Bahasa Jawa di Kelas III SD NEGERI TEGALPANGGUNG*, Hasil penelitian yang dilakukan oleh Sri bahwa validasi ahli

materi memperoleh skor rata-rata yang termasuk dalam kategori sangat baik. Hasil validasi ahli media memperoleh skor rata-rata yang termasuk dalam kategori sangat baik. Hasil uji coba satu-satu memperoleh skor rata-rata yang termasuk dalam kategori baik. Hasil uji coba kelompok kecil memperoleh skor rata-rata yang termasuk dalam kategori baik. Hasil uji coba lapangan memperoleh skor rata-rata yang termasuk dalam kategori sangat baik. Berdasarkan hasil uji coba tersebut, media komik layak untuk digunakan dalam pembelajaran bahasa Jawa. Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian ini yaitu terdapat pada medianya yaitu sama-sama menggunakan media komik. Adapun perbedaannya yaitu jika penelitian Sri mengambil semua pembelajaran Bahasa Jawa sementara penelitian ini hanya mengambil 1 materi saja yaitu Tembang Sinom. Kelebihan dari penelitiannya Sri yaitu bahwa media komik dapat diuji cobakan kepada siswanya. Sedangkan kekurangannya yaitu media komik yang sudah banyak dilakukan oleh peneliti lain.

Ambar dan gamaliel (2017), dengan artikel yang berjudul *Pengembangan Media Komik Untuk Efektifitas Dan Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Materi Perubahan Lingkungan fisik,* Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media komiksebagai media pembelajaran IPA. Penelitian ini memfokuskan pada materi perubahan lingkungan fisik terhadap daratan kelas 4 SD. Hasil penelitian menunjukkan produk yang dihasilkan: (1) Media komik Menemukan Perubahan Lingkungan disekitarku berdasarkan model pembelajaran *discovery learning.* (2) Kevalidan media komik ditunjukkan dengan hasil uji ahli/uji pakar materi dan media. Pada uji pakar materi diperoleh skor 76% dan pada uji ahli/ pakar media

diperoleh skor 88% dengan kategori sangat baik. Keefektifan media komik ditunjukkan dengan hasil angket respon siswa diperoleh dengan skor 90% dan angket respon guru diperoleh skor 82% dengan kategori sangat baik. (3) Hasil belajar kognitif terdapat peningkatan dari 60,54 menjadi 81,08. Persamaan jurnal tersebut pada penelitian ini yaitu terletak pada media yang digunakan yaitu sama-sama menggunakan media komik. Adapun perbedaannya yaitu pada mata pelajarannya dan tujuannya yaitu jika jurnal tersebut untuk pelajaran IPA, sedangkan penelitian ini untuk pelajaran Bahasa Jawa dan tujuan dari jurnal tersebut untuk bertujuan untuk mengembangkan media komiksebagai media pembelajaran IPA dan memfokuskan pada materi perubahan lingkungan fisik terhadap daratan kelas 4 SD, adapun tujuan penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan berbicara. Kelebihan dari jurnal tersebut yaitu media komik dapat digunakan untuk pembelajaran IPA. Sementara kekurangannya yaitu media komik sudah banyak digunakan dalam penelitian IPA.

Ardy (2015), pada penelitian yang berjudul *Pengembangan Media Komik Aksara Jawa Dalam Pembelajaran Bahasa Jawa di Kelas V SD Negeri Bawang Kecematan Pakis Kabupaten Magelang*, Hasil penelitian menunjukan bahwa hasil validasi ahli materi mendapat skor rata-rata 5 dengan kategori sangat baik. Hasil validasi ahli media mendapat skor rata-rata 4,4 termasuk dalam kategori sangat baik. Hasil uji coba satu-satu mendapat skor rata-rata 3,78 termasuk dalam kategori baik. Hasil uji coba kelompok kecil mendapat skor rata-rata 3,76 termasuk dalam kategori baik. Hasil uji coba lapangan mendapat skor rata-rata 4,08 dengan kategori baik. Dari hasil uji coba tersebut media komik aksara Jawa

yang dicetak dalam bentuk buku layak untuk digunakan dalam pembelajaran bahasa Jawa. Persamaan penelitian oleh Ardy dengan penelitian ini yaitu sama-sama menggunakan media komik. Adapun perbedaannya yaitu materi pembelajarannya yaitu kalau penelitian oleh Ardy untuk pembelajaran aksara Jawa jika penelitian untuk pembelajaran Tembang Sinom. Kelebihan dari penelitian oleh Ardy yaitu media sudah digunakan untuk Sekolah Dasar. Sementara kekurangannya yaitu materi aksara Jawa dan media komik sudah banyak digunakan untuk penelitian oleh peneliti lain.

Retno, Bambang dkk (2014) dengan artikel yang berjudul *Pengembangan Media Komik Dalam Pembelajaran IPA Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Kognitif Dan Efektif*, Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan peningkatan motivasi, hasil belajar kognitif, Penelitian dilakukan lewat quasi experiment dengan desain *one group pretest-posttest*. Subjek penelitian adalah 57 peserta didik kelas VII SMPN 1 Banjarnegara. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media komik di dalam pembelajaran IPA mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik dengan nilai gain skor sebesar 0,55 (sedang); hasil belajar ranah kognitif dengan gain skor sebesar 0,42 (sedang); dan meningkatkan hasil belajar ranah afektif dengan gain skor sebesar 0,34 (sedang). Hasil uji beda antara sebelum dan setelah perlakuan menunjukkan adanya perbedaan baik yang menyangkut motivasi belajar, hasil belajar ranah kognitif, maupun hasil belajar ranah afektif.Persamaan jurnal tersebut dengan penelitian ini adalah keduanya sama-sama menggunakan menggunakan media komik. Adapun perbedaannya pada pembelajarannya. Pada jurnal ini media komik untuk

pembelajaran IPA, Dan penelitian ini untuk pembelajaran bahasa jawa. Kelebihan dari jurnal tersebut bahwa media komik dapat digunakan untuk pelajaran apa saja. Sementara kekurangannya yaitu bahwa media komik sudah banyak digunakan penelitian oleh peneliti lain.

Naily Nisriyah (2009), melakukan penelitian dengan judul Pengembangan Bahan Ajar (CD AUDIO) Pembelajaran Mengaapresiasi Geguritan SMP Kelas VII, penelitian ini tentang penyampaian materi dengan metode (ceramah) yang membuat kejenuhan yang pada akhirnya akan mempengaruhi perhatian siswa dan sikap pasif dari diri siswa yang berakibat pada hasil belajar siswa. Salah satu usaha yang dapat dilakukan untuk meningkatkan keterampilan mengapresiasi *geguritan* yaitu dengan mengembangkan *CD audio* pembelajaran mengapresiasi *geguritan*.

Meina Febriani (2012), dengan artikel yang berjudul Pengembangan Bahan Ajar Apresiasi Dongeng Banyumas Bagi Siswa SD Kelas Rendah, bertujuan bertujuan untuk mengenalkan kearifan lokal seperti cerita rakyat setempat, kisah lahirnya nama-nama tempat, kesenian daerah dan sebagainya. Kegiatan membaca dan mengapresiasi dongeng merupakan salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk menjalin komunikasi. Pembentukan nilai moral akan sangat efektif jika ditanamkan pada anak-anak semenjak usia dini yakni jenjang Sekolah Dasar kelas rendah.

Siti Mulyani, Sri Harti W, dan Zulfi Hendri (2013), dengan artikel yang berjudul Pengembangan Model Bahan Ajar Berbasis Potensi Daerah Untuk Menunjang Pembelajaran Bahasa Jawa, bertujuan untuk mengembangkan bahan

penunjang pembelajaran Bahasa Jawa di SD dan SMP terkait dengan peralatan tradisional sebagai potensi daerah.

2.2 Landasan Teoretis

Di dalam landasan teoretis, akan dibahas beberapa teori yang akan digunakan dalam penelitian ini, diantaranya adalah bahan ajar, komik, dan tembang macapat sinom. Paparan mengenai teori-teori tersebut adalah sebagai berikut.

2.2.1 Pengertian Bahan Ajar

Bahan ajar adalah bahan atau materi pelajaran yang disusun secara sistematis, yang digunakan guru dan siswa dalam proses pembelajaran (Pannen: 1995). Sedangkan menurut (Widodo dan Jasmadi dalam Lestari, 2013:1) , bahan ajar adalah seperangkatd sarana atau alat pembelajaran yang berisikan materi pembelajaran, metode, batasan-batasan, dan cara mengevaluasi yang didesain secara sistematus dan menarik dalam rangka mancapai tujuan yang diharpakan, yaitu mencapai kompetensi atau subkompetensi dengan segala kompleksitasnya.

Dalam penjelasan di atas, dpat kita ketahui bahwa peran seorang guru dalam merancang atau menyusun bahan ajar sangtlah menuntukan keberhasilan proses belajar dan pembelajaran melalui sebuah bahan ajar.

2.2.1.1 Karakteristik Bahan Ajar

Ada beragam bentuk buku, baik yang digunakan untuk sekolah maupun berguruan tinggi, contohnya buku referensi, modul ajar, buku pratikum, bahan

ajar, dan buku teks pelajaran. Jenis-jenis buku tersebut tentunya digunakan untuk mempermudah peserta didik untuk memahami materi ajar yang ada di dalamnya.

Sesuai dengan penulisan modul yang dikeluarkan oleh Direktorat Guruan Menengah Kejuruan Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah Departemen Pendidikan Nasional Tahun 2003, bahan ajar memiliki beberapa karakteristik yaitu self instructional, self contained, stand alone, adaptive, dan user frtiendly (Widodo dan Jasmadi dalam Lestari, 2013: 2).

1) Self instructional yaitu bahan ajar dapat membuat siswa mampu membelajarkan diri sendiri dengan bahan ajar yang dikembangkan.
2) Self contained yaitu seluruh materi pelajaran dari satu unit kompetensi atau subkompetensi yang dipelajari terdapat di dalam satu bahan ajar secara utuh.
3) Stand alone yaitu bahan ajar yang dikembangkan tidak tergantung pada bahan ajar lain atau tidak harus digunakan bersama-sama dengan bahan ajar lain.
4) Adaptive yaitu bahan ajar hendaknya memiliki daya adaptif yang tinggi terhadap perkembangan ilmu dan teknologi.
5) User friendly yaitu setiap instruksi dan paparan informasi yang tampil bersifat membantu dan bersahabat dengan pemakainya, termasuk kemudahan pemakai dalam merespon dan mengakses sesuai dengan keinginan.

2.2.1.2 Jenis- Jenis Bahan Ajar

Ellington dan Race (1997) mengelompokan jenis bahan ajar berdasarkan cara bentuknya, mereka mengelompokkan jenis bahan ajar tersebut ke dalam 7 jenis yaitu.

1) Bahan Ajar cetak dan duplikatnya misalnya lembar kerja siswa.

2) Bahan Ajar display yang tidak diproyeksikan misalnya poster.
3) Bahan Ajar yang diproyeksikan misalnya slide.
4) Bahan Ajar Audio misalnya siaran radio.
5) Bahan Ajar Video misalnya televise, rekaman.
6) Bahan Ajar Komputer misalnya Computer Based Tutorial.
7) Bahan Ajar Audio yang dihubungkan dengan bahan visual diam misalnya program slide suara.

2.2.1.3 Peran Bahan Ajar

1) Bagi Guru menghemat waktu guru dalam mengajar .
2) Bagi Siswa siswa dapat belajar tanpa harus ada guru atau teman siswa lain.

2.2.2 Pengertian Komik

Komik merupakan gambar-gambar dan lambang-lambang yang teratur dalam urutan tertentu, bertujuan untuk memberikan informasi dan atau mencapai tanggapan entitas dari pembaca (McCloud, 2008: 20). Menurut Nana Sudjana dan Ahmad Rivai (2010: 64) komik adalah suatu bentuk kartun yang mengungkapkan karakter dan memerankan suatu cerita dalam urutan yang erat dihubungakan dengan gambar dan dirancang untuk memberikan hiburan kepada pembaca. Dengan penjelasan tersebut komik merupakan sesuatu yang erat kaitannya dengan hal-hal yang dianggap lucu baik termasuk tokoh, gambar, dan alur cerita. MS Gumelar (2011: 2) menjelaskan pengertian yang serupa bahwa komik dalam etimologi bahasa berasal dari kata "*comic*" yang kurang lebih secara semantik berarti lucu atau lelucon.

Definisi komik juga disampaikan oleh Daryanto (2010: 27) komik dapat didefinisikan sebagai bentuk kartun yang mengungkapkan karater dan memerankan suatu cerita dengan gambar dan dirancang untuk memberikan hiburan pada pembacanya. Membaca komik biasa dilakukan untuk mengisi waktu luang, hobi ataupun sebagai hiburan semata.

Komik memiliki banyak keunggulan bila dibandingkan dengan media pembelajaran lainnya. Menurut Daryanto (2010: 28) salah satu kelebihan komik adalah penyajiannya mengandung unsur visual dan cerita yang kuat. Ekspresi yang divisualisasikan membuat pembaca terlibat secara emosional sehingga membuat pembaca untuk terus membacanya hingga selesai.

2.2.2.1 Komik Sebagai Media Pembelajaran

Karena sifatnya yang menarik dan menghibur, akan sangat baik jika guru mengembangkan Media Pembelajaran berbentuk Komik. Sifat komik yang menghibur akan membuat siswa berada dalam kondisi yang gembira, sehingga dalam menerima pelajaran dirasakan tanpa terpaksa. Seperti diungkapkan Elis Mediawati (2011:78), Media Pembelajaran berbentuk Komik memiliki kemampuan untuk menciptakan minat belajar siswa serta membantusiswa dalam mempermudah mengingat materi belajar yang dipelajarinya. Sehubungan dengan karakteristik materi Menyusun Laporan Keuangan Perusahaan Jasa yaitu menekankan pada penjelasan, pengklasifikasian dan penerapan pada Perusahaan Jasa. Media Pembelajaran berbentuk Komik dapat menumbuhkan Motivasi Belajar Akuntansi pada siswa, sehingga siswa terlatih dengan materi yang diajarkan oleh guru. Siswa termotivasi dalam membaca materi, siswa mencoba

memahami materi dengan menelaah alur cerita yang dibuat. Media Pembelajaran Berbentuk Komik menjadi media yang tepat sehingga mampu meningkatkan Motivasi Belajar Akuntansi. Nilai edukatif Media Pembelajaran Berbentuk Komik dalam pembelajaran tidak diragukan lagi. Nana Sudjana dan Ahmad Rivai (2002: 69) menyatakan, media pembejaran komik dalam proses pembelajaran menciptakan minat belajar para siswa, mengefektifkan proses pembelajaran, dapat meningkatkan minat belajar dan menimbulkan minat apresiasinya. Kelebihan komik sebagai media pembelajaran (Riska Dwi dan M. Syaichudin, 2010: 78):

1) Peranan pokok dari buku komik dalam intruksional adalah kemampuannya dalam mencipatakan minat siswa.
2) Membimbing minat baca yang menarik pada siswa.
3) Melalui bimbingan dari guru, komik dapat berfungsi sebagai jembatan untuk menumbuhkan minat baca.
4) Komik menambah pembendaharaan kata-kata pembacanya.
5) Mempermudahkan anak didik menangkap rumusan yang abstrak.
6) Dapat mengembangkan minat baca anak dan salah bidang studi yang lain.

2.2.2.2 Struktur dan Jenis Komik

Gambar-gambar pada komik bermacam-macam benuk, kelengkapan, dan tampilannya, namun dari potongan-poongan gambar tersebut pembaca akan dapat menafsirkannya kedalam sebuah gambar realitas yang utuh. Misalnya sebuah sketsa yang hanya menampilkan coretan-coretan tertentu pembaca dapat menafsirkan sebagai gambar manusia atau obyek yang lain. Proses mental yang

terjadi dalam diri pembaca tersebut, yaitu yang berupa pengamatan sebagian tetapi dipandangnya sebagai keseluruhan dikenal dengan *closure* (McCloud dalam Nurgiyantoro, 2005: 413). Menurut Nurgiyantoro (2005:417), bahwa komik terdiri atas unsur-unsur struktural sebagaimana halnya cerita fiksi. Unsur-unsur struktural sebagaimana halnya cerita fiksi. Unsur-unsur srtuktural yang dimaksud antara lain

1) Penokohan

Tokoh adalah subyek yang dikisahkan dalam komik. Dalam komik anak, tokoh tidak hanya mencakup manusia saja, melainkan juga berbagai jenis makhluk lain seperti binatang serta benda yang tidak bernyawa yang semuanya sengaja dipersonifikasikan. Tokoh komik bernyawa yang semuanya sengaja dipersonifikasikan. Tokoh komik hadir lewat gambar dan kebanyakan ditampilkan lewat rupa-rupa yang lucu, tidak proporsional untuk ukuran manusia lumrah. Tokoh media komik mencakup manusia saja yang terdiri dari Bima, Krisna, Ibune Krisna dan Pak Joko.

2) Alur

Alur dapat dipahami sebagai rangkaian peristiwa yang bersebab akibat. Perisiwa dapat berwujud aksi tokoh atau sesuatu yang lain yang sering juga ditimpakan kepada tokoh. Karena dibangun lewat gambar, perkembangan alur komik dapat diamati secara visual. Berdasarkan pencermatan terhadap urutan gambar itu kita dapat menafsirkan hubungan makna yang terbangun dan artinya adalah pemahaman alur cerita. Dengan demikian urutan gambar yang secara

konkret terlihat 31 dalam peralihan dari panel gambar sebelum ke sesudahnya merupakan hal yang penting dalam rangka mengembangkan alur cerita.

3) Tema dan moral

Aspek tema dan moral dalam komik merupakan aspek isi yang ingin disampaikan. Tema dan moral yang menyangkut hubungan manusia dengan manusia yang lain, hubungan antar sesama, atau hubungan sosial dapat pula dikelompokkan kedalam sejumlah kategori, misalnya hubungan kekeluargaan, pertemanan, kesejawatan, atau wujud-wujud yang lain yang bersifat positif. Namun juga dapat berupa pertentangan, permusuhan atau wujud hubungan negatif yang mencerminkan adanya tarik menarik. Tema dan moral yang ingin disampaikan dalam media komik yaitu mengenai pentingnya berperilaku jujur serta perilaku jujur tidak boleh memiliki tujuan untuk mengharapkan hadiah. Aspek gambar dan bahasa merupakan unsur komik yang secara nyata dapat ditatap karena keduanya merupakan media representasi komik itu sendiri. Aspek ini tampil dengan ciri khasnya sendiri yang membedakannya dengan gambar dan bahasa yang lain. Dilihat dari segi bentuk penampilan atau kemasan, komik dapat dibedakan menjadi seperti berikut.

1) Komik strip

Komik strip adalah komik yang hanya terdiri dari beberapa panel gambar saja, namun dilihat dari segi ini sudah mengungkapkan sebuah gagasan yang utuh.

2) Komik buku

Komik buku adalah komik yang dikemas dalam bentuk buku. Menuru Herald Vogel (Nurgiyantoro, 2005: 434), dilihat dari segi isi komik dibedakan

menjadi komik humor, komik petualangan, komik fantasi, komik sejarah, komik nyata, komik biografi, dan komik ilmiah.

Dari segi bentuk penampilan atau kemasan, komik termasuk dalam komik buku karena dikemas dalam bentuk buku. Dilihat dari segi isi termasuk dalam komik fantasi. Komik fantasi adalah komik yang berisi cerita khayalan dan ilustrasi dari pembuat komik.

2.2.2.3 Kriteria Komik yang Baik

Menurut Sudjana dan Rivai (2002: 68), peranan pokok komik sebagai media pembelajaran adalah kemampuannya dalam mencipakan minat belajar siswa. Media komik agar dapat berfungsi sebagaimana mestinya yaitu mengoptimalkan pembelajaran, maka dalam pengembangan komik harus berpegang pada beberapa hal sebagai berikut (Arsyad, 2006: 42)

1) Bentuk

Pemilihan warna serta jenis kertas penting untuk diperhatikan agar dapat membangkitkan minat dan perhatian siswa. Media komik berbentuk buku serta menggunakan kertas *art paper* 150.

2) Garis

Garis digunakan untuk menghubungkan unsur-unsur yang bersifat berurutan. Sehingga dapat dikatakan bahwa unsur garis ini akan membantu dalam kejelasan cerita.

3) Tekstur

Tekstur berfungsi untuk menimbulkan kesan halus atau kasar yang dapat menunjukkan unsur penekanan.

4) Warna

Fungsi penggunaan warna adalah untuk memberikan kesan pemisahan atau penekanan serta membangun keterpaduan dan mempertinggi realitas objek dan menciptakan respon emosional. Hal yang perlu diperhatikan dalam pemilihan warna adalah sebagai

berikut :

1) pemilihan warna khusus;

2) nilai warna, yakni tingkat ketebalan dan ketipisan; dan

3) intensitas atau kekuatan warna.

Warna yang dipilih dalam media komik berbeda-beda intensitasnya, ada yang tebal dan ada yang tidak terlalu tebal. Perbedaan pemilihan intensitas warna ini untuk mendukung realitas gambar komik. Mengembangkan media yang menggunakan ilustrasi komik penting diperhatikan juga bagian-bagian dari komik itu sendiri. Menurut Susiani (2006: 5), komik mempunyai bagian-bagian sebagai berikut.

1) Karakter, adalah semua tokoh yang ada dalam komik, karakter sama halnya dengan penokohan yang telah dijelaskan di atas.

2) Frame, adalah ruangan yang membatasi adegan cerita yang satu dengan yang lain.

3) Balon kata, adalah ruangan bagi percakapan yang diucapkan oleh para karakter.

4) Narasi, adalah merupakan kalimat penjelas yang dikemukakan oleh komikus.

5) Efek suara, adalah efek yang diberikan pada visualisasi kata atau uraian kalimat yang diucapkan oleh karakternya.

6) Latar belakang, adalah penggambaran suasana tempat karakter yang sedang dibicarakan oleh komikus.

2.2.3 Pengertian Tembang Sinom

Media yang digunakan dalam penelitian menggunakan Tembang Sinom. Sinom berarti pucuknya daun asam. Tembang Sinom Karangan Kangjeng Sultan Giri Kadaton. *Tembang sinom* memiliki *guru gatra* (9), *guru wilangan* (8, 8, 8, 8, 7, 8, 7, 8, 12), dan *guru lagu* (a, i, a, i, i, u, a, i, a). *Tembang Sinom* juga memiliki *watak* ramah dan energik. *Tembang* tersebut cocok sebagai media untuk menyampaikan suasana pembelajaran, untuk pembuka cerita dan menggambarkan ketangkasan atau kecakapan seseorang (Suwarna, 2008: 11). *Titilaras* adalah angka yang terdapat pada bilahan gamelan yang menggambarkan suara satu-satunya bilahan gender (Padmosoekotjo, 1955: 39). Winarno (2010: 59) *Titilaras* adalah bahasa lain dari tangga nada. *Titilaras* biasanya digunakan sebagai acuan atau patokan irama nada khusus untuk musik tradisional Jawa. *Titilaras* adalah tanda angka, simbol, huruf mengenai nada-nada dalam seni karawitan.

1) *Laras Slendro* ialah tangga nada gamelan yang terdiri dari lima (5) nada pokok tiap satu oktaf (satu *gambyongan*). Tiap nada atau nada yang satu dengan nada yang lain mempunyai jarak atau interval yang sama atau hampir sama. Dalam istilah musik tangga nada demikian disebut pentatonis. Nada-nada (laras) slendro ditulis dengan angka 1 2 3 5 6 1.

2) *Laras Pelog* ialah tangga nada gamelan yang terdiri dari tujuh (7) nada setiap satu oktaf. Jarak nada yang satu dengan yang lain bervariasi (tidak sama). Nada-nada (laras) pelog ditulis dengan angka 1 2 3 4 5 6 7.

BAB V

PENUTUP

2.3 Simpulan

Berdasarkan analisis kebutuhan, peneliti menyimpulkan bahwa guru dan siswa membutuhkan buku berbasis amanat *Serat Wulangreh Pupuh Sinom*. Oleh karena itu peneliti menyusun sebuah prodak berupa komik yang berisi materi amanat *Serat Wulangreh Pupuh Sinom*. Buku tersebut digunakan siswa sebagai sarana belajar memahami amanat *Serat Wulangreh Pupuh Sinom.*

Berdasarkan analisis kebutuhan, buku yang dibutuhkan adalah buku yang berisi tentang materi amanat *Serat Wulangreh Pupuh Sinom*. Buku komik amaanat Serat Wulangreh Pupuh Sinom terdiri atas tiga bagian yaitu bagian pendahulu, bagian isi, dan bagian penyudah. Bagian pendahulu berisi sampul, halaman judul, halaman hak cipta, ucapan terima kasih, daftar isi, dan prakata. Bagian isi berisi materi bacaan, penyajian, bahasa dan grafika. Bagian penyudah berisi daftar pustaka dan biodata penulis.Setelah prodak dibuat selanjutnya dilakukan uji validasi ahli. Hasil validasi ahli dibuat peneliti sebagai acuan untuk memperbaiki prototipe buku. Perbaikan buku terdiri dua aspek, yaitu (1) aspek penyajian buku dan (2) aspek materi.

2.4 Saran

1) Untuk guru

Buku komik yang berisi amanat tembang sinom serat wulangreh merupakan buku pengayaan yang dapat menambah wawasan siswa. Adanya gambar pendukung, materi yang lengkap dan bahasa yang mudah dipahami membuat buku ini layak digunakan oleh guru sebagai pengantar materi *Serat Wulangreh Pupuh Sinom.*

2) Untuk siswa

Buku amanat *Serat Wulangreh Pupuh Sinom* yang diekmas dalam bentuk komik dan menggunakan bahasa yang mudah dipahami. Maka dari itu, buku ini dapat dijadikan referensi bacaan siswa dalam pembelajaran materi *Serat Wulangreh Pupuh Sinom.*

3) Untuk peneliti lain

Penelitian ini dapat dijadikan acuan untuk penelitian selanjutnya yang lebih detail mengenai *Serat Wulangreh Pupuh Sinom.* Jika penelitian ini membahas tentang pupuh pangkur, diharapkan akan ada penelitian lain yang membahas *Serat Wulangreh Pupuh Sinom* yang berbeda atau menggunakan pupuh sama dengan media yang berbeda.

DAFTAR PUSTAKA

Buchori, Ahmad dkk. 2015. "Development Learning Model Of Charactereducation Through E-Comic In Elementary School". *International Journal of Education and Research No.9, Vol.03, September 2015. ISSN: 2411-5681*

Budiarti, Wahyu Nuning. 2016. "Pengembangan Media Komik Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Dan Keterampilan Membaca Pemahaman Siswa Kelas IV".*Jurnal Prima Edukasia Volume 4 – Nomor 2, Juli 2016, (233 – 242),* Print ISSN: 2338-4743, Online ISSN: 2460-9927

Depdiknas. 2006. *Pedoman Memilih dan Menyusun Bahan Ajar*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional

Depdiknas. 2008. *Panduan Pengembangan Bahan Ajar*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional

Farmulasih, Niken. 2014. "Analisis Nilai Moral dalam Serat Sana Sunu Karya Raden Ngabehi Yasadipura II". *Jurnal Program Studi Bahasa Jawa No. 04, Vol.05, Agustus 2014. Universitas muhammadiyah Purworejo*

Febriani, Meina. 2012, "Pengembangan Bahan Ajar Apresiasi Dongeng Banyumas Bagi Siswa SD Kelas Rendah". *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia Vol.01, No. 01* ISSN 2252-6722. Universitas Negeri Semarang

Lubis, Imansyah. *Ringkasan Sejarah Komik Indonesia*. http://sekuensi.com/ringka Ringkasan-sejarah-komik-Indonesia, di akses tangga 30 mei 2015.W.W.W Sekuens

McCloud, Scott. 1993. *Understanding Comic*, Jakarta : Penerbit Gramedia.

McCloud, Scott. 2008. *Reinventing Comics*, Jakarta : Penerbit Gramedia.

Nisriyah, Naily. 2019. Pengemabangan Bahan Ajar (CD AUDIO) Pembelajaran Mengapresiasi Geguritan SMP Kelas VII. Skripsi. Jurusan Bahasa Dan Sastra Jawa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang

Sutasoma. 3. (1). 2014. Semarang: Universitas Negeri Semarang

Nurhayati, Endang. 2010. ”Nilai-Nilai Islami Dalam Serat Wulangreh”. *Millah Vol. X, No. 1,*

Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 8 Tahun 2016 tentang Buku Yang Digunakan Oleh Satuan Pendidikan. 2016. Jakarta

Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 2 Tahun 2008 tentang Buku. 2008. Jakarta

Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan. 2005. Jakarta

Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 23 Tahun 2006 tentang Struktur Organisasi Pusat-Pusat di Lingkungan Departemen Pendidikan Nasional. 2006. Jakarta

Saputro, Anip Dwi. 2015. ”Aplikasi Komik Sebagai Media Pembelajaran”. M U A D D I B *Vol.05 No.01 Januari-Juni 2015 ISSN 2088-3390*

Setyawan, Ardy Fajar. 2015. Pengembangan Media Komik Akasara Jawa Dalam Pembelajaran Bahasa Jawa Di Kelas V SD Negeri Bawang Kecamatan Pakis Kabupaten Magelang. Skripsi. Jurusan Pendidikan Prasekolah Dan Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Yogyakarta

Sitepu, B.P. 2015. *Penulisan Buku Teks Pelajaran.* Bandung: Remaja Rosdakarya

Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D.* Bandung: Alfabeta.

Tim KBBI. 2008. *Kamus Besar Bahasa Indonesia.* Jakarta: Pusat Bahasa

Undang-undang Republik Indonesia Nomor 3 Tahun 2017 tentang Sistem Perbukuan. 2017. Jakarta