



**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN  
*MITUHU (KOMIK PITUTUR LUHUR)* PADA  
KOMPETENSI DASAR MENULIS DIALOG SISWA  
KELAS VII SMP NEGERI 22 SEMARANG**

**SKRIPSI**

untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan

oleh

Nama : Avella Itsna Fatimatuz Zahroh

NIM : 2601414032

Program studi : Pendidikan Bahasa dan Sastra Jawa

Jurusan : Bahasa dan Sastra Jawa

**FAKULTAS BAHASA DAN SENI  
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG**

**2019**

## PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi dengan judul *Pengembangan Media Pembelajaran Mituhu (Komik Pitutur Luhur) pada Kompetensi Dasar Menulis Dialog Siswa Kelas VII SMP Negeri 22 Semarang* telah disetujui oleh pembimbing untuk diajukan ke Sidang Panitia Ujian Skripsi.

Semarang, April 2019

Pembimbing I,



Dra. Endang Kurniati, M. Pd.

NIP 196111261990022001

Pembimbing II,



Ucik Fuadhiyah, S.Pd., M.Pd.

NIP 198401062008122001

## PENGESAHAN KELULUSAN

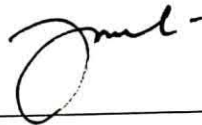
Skripsi dengan judul *Pengembangan Media Pembelajaran Mituhu (Komik Pitutur Luhur) pada Kompetensi Dasar Menulis Dialog Siswa Kelas VII SMP Negeri 22 Semarang* telah dipertahankan di hadapan Sidang Panitia Ujian Skripsi.

Pada hari : Rabu

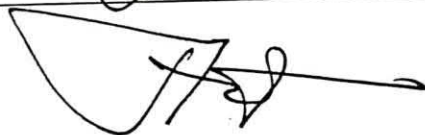
Tanggal : 24 April 2019

Panitia Ujian Skripsi

Prof. Dr. M. Jazuli, M.Hum  
NIP 196107041988031003  
Ketua




---



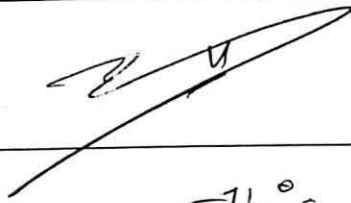
---

Mujimin, S. Pd., M. Pd.  
NIP 197209272005011002  
Sekretaris

Drs. Agus Yuwono, M. Si., M. Pd.  
NIP196812151993031003  
Penguji I



---



---

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

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



---



Mengetahui,  
Dekan Fakultas Bahasa dan Seni

Prof. Dr. M. Jazuli, M.Hum  
NIP-196107041988031003

## PERNYATAAN

Saya menyatakan bahwa skripsi yang berjudul *Pengembangan Media Pembelajaran Mituhu (Komik Pitutur Luhur) pada Kompetensi Dasar Menulis Dialog Siswa Kelas VII SMP Negeri 22 Semarang* merupakan hasil karya saya sendiri. Pendapat atau temuan orang lain yang terdapat dalam skripsi ini dikutip atau dirujuk berdasarkan kode etik ilmiah.

Semarang, April 2019



Avella Itsna Fatimatuz Zahroh

## **MOTTO DAN PERSEMBAHAN**

Motto:

1. “Allah adalah sebaik-baik perencana. Percayalah akan ada rencana luar biasa dariNya.” (Avella Itsna Fatimatuz Zahroh)
2. “Sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan.” (QS. Al Insyirah:5)

### **Persembahan**

Skripsi ini dipersembahkan untuk:

1. Kedua orangtuaku tercinta, Bapak Muhsinun dan Ibu Munawaroh yang senantiasa mencurahkan kasih sayang, doa, dan motivasi tiada henti.
2. Saudaraku Umi Farichatun Nadhiroh dan Sugiarto yang selalu memberikan semangat.
3. Syaikhul Hadi yang selalu membersamai setiap proses hidup.
4. Seluruh pihak yang telah mendoakan serta membantu.

## ABSTRAK

Zahroh, Avella Itsna Fatimatuz. 2019. *Pengembangan Media Pembelajaran Mituhu (Komik Pitutur Luhur) pada Kompetensi Dasar Menulis Dialog Siswa Kelas VII SMP Negeri 22 Semarang*. Skripsi. Jurusan Bahasa dan Sastra Jawa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang. Pembimbing I: Dra. Endang Kurniati, M. Pd. Pembimbing II: Ucik Fuadhiyah, S. Pd., M. Pd.

Kata kunci: dialog, komik, media pembelajaran, menulis, *pitutur luhur*.

Menulis dialog merupakan salah satu kompetensi yang harus dicapai siswa kelas VII SMP. Kompetensi tersebut belum dicapai secara maksimal oleh siswa kelas VII SMP Negeri 22 Semarang. Hal tersebut dilihat dari kemampuan menulis dialog siswa kelas VII SMPN 22 Semarang yang belum sesuai dengan kaidah penulisan bahasa Jawa yang baik dan benar. Hal itu dikarenakan kurangnya pengetahuan kosakata bahasa Jawa siswa serta kurangnya media yang dapat menunjang pembelajaran menulis dialog. Oleh karena itu, dibutuhkan media untuk mencapai kompetensi dasar tersebut. Salah satu media yang dapat digunakan untuk mencapai kompetensi dasar menulis dialog adalah komik. Komik merupakan media yang mudah dipahami dan menarik minat siswa untuk membaca karena berisi cerita yang disertai gambar. Media komik ini mengambil tema *pitutur luhur* agar dapat dijadikan sarana mendidik karakter yang baik untuk siswa.

Penelitian ini bertujuan untuk: (a) menganalisis kebutuhan siswa dan guru terhadap media pembelajaran *mituhu (komik pitutur luhur)* pada kompetensi dasar menulis dialog siswa kelas VII SMPN 22 Semarang, (b) mendeskripsikan prototipe media pembelajaran *mituhu (komik pitutur luhur)* pada kompetensi dasar menulis dialog siswa kelas VII SMPN 22 Semarang, dan (c) mendeskripsikan hasil validasi ahli mengenai prototipe media pembelajaran *mituhu (komik pitutur luhur)* pada kompetensi dasar menulis dialog siswa kelas VII SMPN 22 Semarang.

Desain penelitian ini adalah penelitian pengembangan. Prosedur penelitian ini meliputi (1) potensi dan masalah, (2) pengumpulan dan analisis data, (3) desain produk, (4) validasi desain, dan (5) revisi desain. Teknik pengambilan data menggunakan teknik observasi, wawancara, dan angket. Instrumen penelitian meliputi lembar observasi, pedoman wawancara guru, angket kebutuhan siswa dan guru, serta angket uji ahli. Proses validasi data dilakukan oleh ahli media dan ahli materi.

Hasil penelitian ini adalah siswa dan guru membutuhkan media pembelajaran menulis dialog berupa komik *pitutur luhur*. Komik tersebut berjudul *Mituhu (Komik Pitutur Luhur)* dengan tiga judul cerita yaitu *Becik Ketitik Ala Ketara*, *Sapa Jujur Bakal Makmur*, dan *Aja Dumeh*. Bahasa yang digunakan yaitu bahasa Jawa dialek Semarangan. Komik tersebut berukuran A5 (15 cm x 21 cm) dengan desain *full colour*. Font yang digunakan dalam komik tersebut adalah *Comic Sans MS* dengan ukuran 11. Setelah komik tersebut disusun, selanjutnya diujikan kepada ahli. Berdasarkan uji ahli media, komik mendapat nilai rata-rata 3,6 dari nilai maksimal 4 yang berarti sesuai dan layak digunakan untuk media

pembelajaran menulis dialog. Berdasarkan uji ahli materi, komik mendapat nilai rata-rata 3,2 dari nilai maksimal 4 yang berarti sesuai dengan indikator yang akan dicapai. Adapun revisi dari komik tersebut yaitu revisi diksi dan penyederhanaan warna balon kata.

Saran yang dapat diberikan berdasarkan hasil penelitian adalah (1) komik *pitutur luhur* dapat dijadikan sebagai alternatif media pembelajaran menulis dialog, (2) perlu dilakukan penelitian lanjutan dengan melakukan uji coba kelayakan agar mengetahui keefektifan komik ini sebagai media pembelajaran menulis dialog.

## SARI

Zahroh, Avella Itsna Fatimatuz. 2019. *Pengembangan Media Pembelajaran Mituhu (Komik Pitutur Luhur) pada Kompetensi Dasar Menulis Dialog Siswa Kelas VII SMP Negeri 22 Semarang*. Skripsi. Jurusan Bahasa dan Sastra Jawa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang. Pembimbing I: Dra. Endang Kurniati, M. Pd. Pembimbing II: Ucik Fuadhiyah, S. Pd., M. Pd.

*Tembung pangrunut: komik, media pembelajaran, nulis, pacelathon, pitutur luhur.*

*Nulis pacelathon iku salah sawijine kompetensi kang kudu dimangerteni siswa kelas VII SMP. Kompetensi iku durung bisa dimangerteni kanthi maksimal karo siswa kelas VII SMP Negeri 22 Semarang. Prakara iku bisa dideleng saka katrampilan nulis pacelathon siswa kelas VII SMPN 22 Semarang kang durung trep karo kaidah panulisan basa Jawa. Prakara iku amarga kurange kawruh babagan tembung basa Jawa lan kurange media kanggo pasinaon nulis pacelathon. Mula dibutuhake media kanggo materi kasebut. Salah sawijine media kang bisa digunakake kanggo pasinaon nulis pacelathon yaiku komik. Komik yaiku media kang gampang dimangerteni lan bisa narik minat siswa kanggo maca amarga isine carita kang dijangkepi gambar. Komik iki njupuk tema pitutur luhur supaya bisa didadekake srana ndhidhik karakter kang apik kanggo siswa.*

*Panaliten iki ancase kanggo: (a) nganalisis kabutuhan siswa lan guru kalawan media pembelajaran mituhu (komik pitutur luhur) kompetensi dasar nulis pacelathon siswa kelas VII SMPN 22 Semarang, (b) ndheskripsikake prototipe media pembelajaran mituhu (komik pitutur luhur) kompetensi dasar nulis pacelathon siswa kelas VII SMPN 22 Semarang, lan (c) ndheskripsikake asil validasi ahli babagan prototipe media pembelajaran mituhu (komik pitutur luhur) kompetensi dasar nulis pacelathon siswa kelas VII SMPN 22 Semarang.*

*Desain panaliten iki yaiku panaliten pengembangan. Prosedur panaliten iki yaiku (1) potensi dan masalah, (2) pengumpulan lan analisis data, (3) desain produk, (4) validasi desain, lan (5) revisi desain. Teknik kanggo njupuk data nggunakake teknik observasi, wawancara, lan angket. Instrumen panaliten migunakake lembar observasi, pedoman wawancara guru, angket kabutuhan siswa lan guru, lan angket uji ahli. Data divalidasi karo ahli media lan ahli materi.*

*Asil panaliten iki yaiku siswa lan guru mbutuhake media pasinaon nulis pacelathon arupa komik pitutur luhur. Komik iku diwenahi judul Mituhu (Komik Pitutur Luhur) kang isine ana 3 crita yaiku Becik Ketitik Ala Ketara, Sapa Jujur Bakal Makmur, dan Aja Dumeh. Basa kang digunakake yaiku basa Jawa dialek Semarangan. Komik kasebut ukurane A5 (15 cm x 21 cm) lan desaine full colour. Font kang digunakake yaiku Comic Sans MS ukuran 11. Sawise komik digawe, banjur diujikake marang ahli. Miturut uji ahli media, komik entuk biji rata-rata 3,6 saka biji maksimal 4 kang tegese wis trep lan bisa digunakake kanggo media pembelajaran nulis pacelathon. Miturut uji ahli materi, komik entuk biji rata-rata 3,2 saka biji maksimal 4 kang tegese wis trep karo indikator nulis pacelathon. Ana*



*uga revisi kanggo komik kasebut yaiku revisi diksi lan nyedherhanakake warna balon kata.*

*Saran kanggo panaliten iki yaiku (1) komik pitutur luhur bisa digunakake kanggo alternatif media pembelajaran nulis pacelathon, (2) perlu dianakake panaliten jinis liyane supaya bisa ngerti kaefektivan komik iki kanggo media pasinaon nulis pacelathon.*

## **PRAKATA**

Puji syukur kehadirat Allah SWT atas segala rahmat dan hidayah-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul *Pengembangan Media Pembelajaran Mituhu (Komik Pitutur Luhur) pada Kompetensi Dasar Menulis Dialog Siswa Kelas VII SMP Negeri 22 Semarang*. Penulis menyadari skripsi ini tidak akan tersusun dengan baik tanpa bantuan dari banyak pihak. Oleh karena itu, dengan segala kerendahan hati penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Dra. Endang Kurniati, M. Pd. dan Ucik Fuadhiyah, S. Pd., M. Pd. sebagai dosen pembimbing yang selalu memberikan bimbingan dan nasehat kepada penulis selama proses penyusunan skripsi ini.
2. Sungging Widagdo, S. Pd., M. Pd. dan Mujiyono M. Sn. sebagai validator materi dan media atas saran yang diberikan untuk perbaikan media.
3. Dosen Jurusan Bahasa dan Sastra Jawa yang telah membekali ilmu selama di bangku perkuliahan.
4. Widharningsih, S, Pd., Evi Wijayanti, S. Pd., dan seluruh pihak SMP Negeri 22 Semarang yang telah membantu proses penelitian.
5. Bapak Muhsinun dan Ibu Munawaroh yang telah memberikan seluruh kasih sayang dan motivasi tiada henti.
6. Umi Farichatun Nadhiroh, S. Sos. I dan Sugiarto S. Sos. I yang selalu memberikan semangat.
7. Anindiya Zafirah Ardiyanti dan Amirah Khairinniswa yang selalu menghibur dan menghilangkan penat.

8. Syaikhul Hadi yang setia mendampingi dan memberikan saran serta masukan terbaik.
9. Teman-teman angkatan 2014 Jurusan Bahasa dan Sastra Jawa.
10. Seluruh pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu.

Atas semua doa, dukungan, bimbingan, dan bantuan dari pihak-pihak yang telah membantu terselesainya penulisan skripsi ini, semoga berlimpah nikmat dan rahmat dari Tuhan Yang Maha Esa. Penulis juga berharap agar skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua pihak.

Penulis

## DAFTAR ISI

PERSETUJUAN PEMBIMBING.....	ii
PENGESAHAN KELULUSAN .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
PERNYATAAN.....	iii
MOTTO DAN PERSEMBAHAN .....	v
ABSTRAK .....	vi
SARI.....	viii
PRAKATA.....	x
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR GAMBAR .....	xv
DAFTAR LAMPIRAN .....	xvi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah .....	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	6
1.3 Batasan Masalah .....	6
1.4 Rumusan Masalah.....	7
1.5 Tujuan Penelitian .....	7
1.6 Manfaat Penelitian .....	8
BAB II KAJIAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORETIS .....	10
2.1 Kajian Pustaka .....	10
2.2 Landasan Teoretis .....	17
2.2.1 Media pembelajaran.....	17
2.2.2 Komik .....	23
2.2.3 Menulis .....	25
2.2.4 Dialog.....	28
2.2.5 <i>Pitutur Luhur</i> .....	29
2.3 Kerangka Berpikir.....	31
BAB III METODE PENELITIAN.....	34
3.1 Desain Penelitian .....	34

3.2	Data dan Sumber Data .....	38
3.3	Teknik Pengumpulan Data.....	39
3.3.1	Teknik Observasi .....	39
3.3.2	Teknik Wawancara .....	39
3.3.3	Teknik Angket .....	39
3.4	Instrumen Penelitian .....	41
3.4.1	Lembar Observasi .....	42
3.4.2	Pedoman Wawancara.....	43
3.4.3	Angket Kebutuhan .....	44
3.5	Teknik Analisis Data.....	48
3.5.1	Analisis Data Kebutuhan .....	49
3.5.2	Analisis Data Validasi Ahli .....	49
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN .....		50
4.1	Kebutuhan Siswa dan Guru terhadap Media Pembelajaran <i>Mituhu</i> ( <i>Komik Pitutur Luhur</i> ) pada Kompetensi Dasar Menulis Dialog .....	50
4.2	Desain Prototipe Media Pembelajaran <i>Mituhu</i> ( <i>Komik Pitutur Luhur</i> ) pada Kompetensi Dasar Menulis Dialog .....	54
4.3	Hasil Uji Validasi Ahli terhadap Prototipe Media Pembelajaran <i>Mituhu</i> ( <i>Komik Pitutur Luhur</i> ) pada Kompetensi Dasar Menulis Dialog .....	67
BAB V PENUTUP.....		73
5.1	Simpulan .....	73
5.2	Saran .....	75
DAFTAR PUSTAKA .....		76
LAMPIRAN.....		79

## **DAFTAR TABEL**

Tabel 3.1 Data Instrumen Penelitian .....	42
Tabel 3.2 Kisi-kisi Lembar Observasi .....	43
Tabel 3.3 Kisi-Kisi Wawancara Guru .....	43
Tabel 3.4 Kisi-kisi Angket Kebutuhan Siswa .....	45
Tabel 3.5 Kisi-kisi Angket Kebutuhan Guru .....	46
Tabel 3.6 Kisi-kisi Angket Penilaian Ahli Media .....	47
Tabel 3.7 Kisi-Kisi Angket Penilaian Ahli Materi .....	48

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Bagan Kerangka Berpikir.....	33
Gambar 3.1 Bagan Desain Penelitian.....	37
Gambar 4.1 Sampul Depan Komik <i>Pitutur Luhur</i> .....	57
Gambar 4.2 Sampul Belakang Komik <i>Pitutur Luhur</i> .....	58
Gambar 4.3 Halaman Judul Komik <i>Pitutur Luhur</i> .....	59
Gambar 4.4 Desain Cerita <i>Becik Ketitik Ala Ketara</i> .....	62
Gambar 4.5 Desain Cerita <i>Sapa Jujur Bakal Makmur</i> .....	63
Gambar 4.6 Desain Cerita <i>Aja Dumeh</i> .....	65
Gambar 4.7 Biodata Penulis.....	66
Gambar 4.8 Prototipe Komik Pitutur luhur Sebelum Perbaikan.....	70
Gambar 4.9 Prototipe Komik Pitutur luhur Setelah Perbaikan .....	71

## **DAFTAR LAMPIRAN**

Lampiran 1 Lembar Observasi.....	80
Lampiran 2 Rekap Hasil Wawancara Guru .....	81
Lampiran 3 Angket Kebutuhan Siswa .....	83
Lampiran 4 Hasil Angket Kebutuhan Siswa.....	88
Lampiran 5 Angket Kebutuhan Guru.....	91
Lampiran 6 Hasil Angket Kebutuhan Guru .....	103
Lampiran 7 Hasil Validasi Ahli Materi.....	107
Lampiran 8 Hasil Validasi Ahli Media .....	110
Lampiran 9 Surat Penelitian.....	114



# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Mata pelajaran Bahasa Jawa termasuk muatan lokal yang dipelajari oleh siswa jenjang SD, SMP, dan SMA di Jawa Tengah. Mata pelajaran ini diajarkan agar siswa mampu berbahasa dengan baik, dengan kata lain siswa mampu menggunakan bahasa Jawa sebagai alat komunikasi sehari-hari sesuai dengan kaidah bahasa Jawa yang baik dan benar. Pembelajaran bahasa Jawa ini memiliki empat keterampilan yang diajarkan kepada siswa, yaitu keterampilan menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Keterampilan tersebut saling berhubungan dalam proses berbahasa. Salah satu keterampilan yang dipelajari oleh siswa adalah keterampilan menulis. Pembelajaran menulis diberikan agar siswa mampu mengembangkan kreativitas dan kemampuan berbahasanya menjadi lebih baik. Salah satu pembelajaran menulis yang ada dalam bahasa Jawa adalah menulis teks dialog.

Pembelajaran menulis teks dialog terdapat pada Kurikulum 2013 dengan bunyi kompetensi dasar "*menelaah dan menulis dialog sederhana*". Teks dialog bahasa Jawa dipelajari oleh siswa SMP kelas VII. Pembelajaran teks dialog erat kaitannya dengan keterampilan menulis dan berbicara. Namun, sebelum dapat menyajikan dialog dalam bentuk lisan, siswa dituntun untuk dapat menulis dialog yang akan disajikan terlebih dahulu. Indikator keberhasilan proses pembelajaran

teks dialog salah satunya yaitu siswa diharapkan mampu menulis dialog sesuai dengan kaidah bahasa Jawa yang benar. Kaidah yang dimaksudkan yaitu siswa dapat menggunakan diksi dan ejaan bahasa Jawa yang tepat.

Keberhasilan proses pembelajaran menulis teks dialog di sekolah dipengaruhi oleh beberapa faktor, di antaranya yaitu dari guru, siswa, serta sarana penunjang pelajaran. Guru berperan dalam hal penyusunan dan pemilihan bahan ajar, pemilihan media yang digunakan, serta memegang jalannya proses pembelajaran di kelas. Guru memiliki peran yang penting, karena dalam proses jalannya pelajaran harus dapat menyampaikan bahan ajar dengan baik agar tersampaikan ke siswa. Apabila siswa mampu memahami yang diajarkan, siswa akan dapat menghasilkan suatu karya dalam bentuk teks dialog. Sarana penunjang pelajaran diperlukan agar guru dan siswa lebih mudah dalam proses belajar mengajar. Oleh karena itu, penyampaian materi dapat dibantu dengan media pembelajaran jika diperlukan untuk menambah pemahaman siswa dalam belajar dialog. Apabila semua dapat berjalan beriringan, maka keberhasilan proses pembelajaran akan tercapai. Keberhasilan tersebut dapat dilihat dari keterampilan menulis dialog siswa yang dapat menggunakan diksi dan ejaan bahasa Jawa dengan tepat.

Kenyataan di lapangan, keterampilan menulis dialog siswa belum maksimal. Berdasarkan hasil wawancara dengan salah satu guru bahasa Jawa di SMP Negeri 22 Semarang, siswa belum mampu dalam memilih diksi yang tepat untuk menuliskan teks dialog. Hal ini dikarenakan kurangnya pengetahuan kosakata bahasa Jawa siswa. Siswa lebih terbiasa dalam menggunakan bahasa Indonesia di rumah dan di sekolah. Siswa masih merasa kesulitan dalam menerapkan diksi yang

sesuai dengan kedudukan tokoh. Hal yang masih sering dijumpai yaitu siswa masih keliru dalam menggunakan ragam bahasa. Mereka menggunakan ragam *krama* untuk dirinya sendiri, kemudian menggunakan ragam *ngoko* untuk orang yang lebih tua. Kekeliruan yang terjadi tentu menjadi sebuah permasalahan kaitannya dalam kemampuan menulis dialog pada siswa kelas VII. Padahal, melalui pembelajaran menulis dialog tersebut diharapkan siswa mampu mengimplementasikannya dalam kehidupan sehari-hari.

Faktor lain yang menjadi penghambat dalam pembelajaran menulis dialog ini adalah kurangnya media pembelajaran yang digunakan guru untuk siswa. Media yang digunakan guru masih berupa buku paket dari sekolah yang kurang menarik minat siswa dalam belajar menulis dialog. Buku tersebut kurang dapat mengasah kreativitas siswa dalam belajar. Padahal, melalui media tersebut siswa diharapkan mampu meningkatkan keterampilan menulis dialog dengan mengembangkan kreativitasnya agar kemampuan otaknya dapat terasah dengan baik. Melalui buku tersebut guru menjelaskan materi serta berlatih menulis dialog. Materi untuk latihan menulis dialog pun masih dirasa kurang untuk pembelajaran bahasa Jawa. Berdasarkan keterangan guru, belum terdapat pula buku khusus yang digunakan untuk pembelajaran menulis dialog baik yang digunakan siswa, guru, maupun yang ada di perpustakaan sekolah.

Seyogyanya mata pelajaran Bahasa Jawa digunakan untuk melatih siswa agar dapat berbahasa dengan baik. Selain itu juga digunakan untuk mendidik siswa agar berkarakter dan berbudi luhur yang baik. Karakter yang dapat dibentuk melalui pembelajaran bahasa Jawa adalah pembentukan nilai sosial, salah satunya yaitu

nilai sopan santun atau *tata krama*. Telah diketahui bahwa orang Jawa merupakan orang yang memiliki adat sopan santun yang sangat tinggi. Hal itu perlu diajarkan kepada siswa dengan memasukkan nilai-nilai tersebut dalam proses pembelajaran. Berbagai nilai-nilai kehidupan termasuk tentang tata krama telah diajarkan oleh para leluhur, sehingga diharapkan siswa mampu mempelajari serta menerapkan nilai tersebut agar memiliki sikap yang sesuai dengan tata aturan kehidupan masyarakat Jawa. Untuk itu, diperlukan pembelajaran yang memasukkan unsur-unsur budi pekerti luhur yang dapat dipelajari siswa. Namun, dalam buku yang digunakan oleh siswa tersebut hanya memuat satu contoh teks dialog yang memuat dan menerapkan unsur budi pekerti luhur sehingga belum dapat memaksimalkan pembelajaran untuk membentuk karakter siswa yang berbudi luhur. Proses latihan menulis dialog siswa hanya berbekal buku, kemudian siswa diarahkan untuk menulis dialog dengan tema tempat pelayanan umum seperti puskesmas, pasar, dan lain sebagainya. Siswa diarahkan untuk menjadi tokoh yang ada dalam tempat pelayanan umum tersebut. Tentu ini akan menyulitkan siswa dalam berlatih karena ada beberapa tema yang susah untuk siswa kembangkan menjadi sebuah teks yang utuh. Tema yang diangkat baik karena berada di sekitar siswa, namun belum dapat mendidik siswa dalam mempelajari budi pekerti luhur. Padahal, di Jawa terdapat banyak ajaran budi pekerti luhur, salah satunya yaitu *pitutur* peninggalan dari para leluhur atau sering disebut dengan *pitutur luhur*. *Pitutur luhur* berisi nasihat baik untuk manusia dalam mengarungi kehidupan, sehingga akan lebih bermanfaat apabila dipelajari oleh siswa yang pola pikirnya masih mudah dibentuk dan diarahkan ke hal yang baik. Tema yang diangkat guru dapat dikaitkan dengan

*pitutur luhur* yang dapat diimplementasikan dalam kehidupan sehari-hari oleh siswa yang dapat diterapkan di pasar, puskesmas, dan lain sebagainya.

Era modern ini, kegiatan belajar mengajar semakin banyak menggunakan media untuk menarik perhatian siswa agar pelajaran semakin diminati. Apabila siswa telah tertarik, maka akan mudah dalam menangkap pelajaran sehingga pelajaran terasa efektif dan menyenangkan. Media yang dapat digunakan untuk kompetensi dasar menulis dialog ini yaitu menggunakan media visual/gambar. Salah satu media visual yang dapat menunjang pelajaran menulis dialog adalah komik. Komik ini dapat menunjang pelajaran karena selain dapat memvisualisasikan suatu kejadian, juga terdapat dialog yang dapat menambah pengetahuan kosakata bahasa Jawa siswa. Sebelum siswa dapat menulis, tentu siswa harus membaca terlebih dahulu. Oleh karena itu, melalui media komik ini siswa diharapkan mampu menulis dialog dengan menggunakan diksi dan ejaan bahasa Jawa. Selain untuk mempermudah siswa dalam menulis dialog, isi dari komik pun perlu dipikirkan karena harus ada asas kebermanfaatan dari konten-kontennya. Sesuai dengan salah satu permasalahan yang dijelaskan di atas, perlu adanya isi komik berupa tema *pitutur luhur* yang dapat diimplementasikan oleh siswa. Hal yang diharapkan dari pengembangan media pembelajaran berupa komik tersebut ialah siswa dapat menulis dialog dengan diksi dan ejaan yang tepat, serta memiliki bekal berupa karakter yang lebih baik.

## 1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, identifikasi masalahnya adalah sebagai berikut.

- 1) Kurangnya pengetahuan kosakata bahasa Jawa siswa kelas VII SMP Negeri 22 Semarang.
- 2) Siswa kelas VII SMP Negeri 22 Semarang masih kesulitan dalam memilih diksi serta ejaan bahasa Jawa yang benar.
- 3) Siswa kelas VII SMP Negeri 22 Semarang kesulitan dalam membuat ide pembahasan dalam sebuah karangan teks dialog.
- 4) Belum adanya media berupa buku yang digunakan khusus untuk pembelajaran menulis teks dialog yang berisi pendidikan karakter di SMP Negeri 22 Semarang.
- 5) Kemampuan berdialog siswa kelas VII SMP Negeri 22 Semarang masih kurang, terbukti dengan masih digunakannya bahasa Indonesia dalam pelajaran bahasa Jawa.

## 1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, batasan masalah terdapat pada belum adanya media berupa buku yang digunakan khusus untuk pembelajaran menulis teks dialog yang berisi pendidikan karakter. Maka dari itu peneliti akan mengembangkan media pembelajaran *mituhu (komik pitutur luhur)* pada kompetensi dasar menulis dialog siswa kelas VII SMP Negeri 22 Semarang.

#### 1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah di atas, rumusan masalahnya adalah sebagai berikut.

- 1) Bagaimana kebutuhan siswa dan guru terhadap media pembelajaran *mituhu (komik pitutur luhur)* pada kompetensi dasar menulis dialog siswa kelas VII SMPN 22 Semarang?
- 2) Bagaimana prototipe media pembelajaran *mituhu (komik pitutur luhur)* pada kompetensi dasar menulis dialog siswa kelas VII SMPN 22 Semarang?
- 3) Bagaimana hasil validasi ahli mengenai prototipe media pembelajaran *mituhu (komik pitutur luhur)* pada kompetensi dasar menulis dialog siswa kelas VII SMPN 22 Semarang?

#### 1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan penelitian adalah sebagai berikut.

- 1) Menganalisis kebutuhan siswa dan guru terhadap media pembelajaran *mituhu (komik pitutur luhur)* pada kompetensi dasar menulis dialog siswa kelas VII SMPN 22 Semarang.
- 2) Mendeskripsikan prototipe media pembelajaran *mituhu (komik pitutur luhur)* pada kompetensi dasar menulis dialog siswa kelas VII SMPN 22 Semarang.

- 3) Mendeskripsikan hasil validasi ahli mengenai prototipe media pembelajaran *mituhu (komik pitutur luhur)* pada kompetensi dasar menulis dialog siswa kelas VII SMPN 22 Semarang.

## 1.6 Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian di atas, manfaat penelitian adalah sebagai berikut.

### 1) Manfaat teoretis

Secara teoretis, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan pemikiran dalam perbaikan pembelajaran bahasa Jawa di SMP Negeri 22 Semarang. Selain itu, hasil penelitian ini juga diharapkan bermanfaat dalam pengembangan media pembelajaran bahasa Jawa khususnya kompetensi dasar menulis dialog untuk kelas VII SMP.

### 2) Manfaat Praktis

(1) Bagi siswa, hasil penelitian ini dapat menambah minat siswa dalam pembelajaran menulis dialog. Media pembelajaran komik *pitutur luhur* tersebut dapat membantu siswa dalam belajar menulis dialog atau percakapan berbahasa Jawa. Selain itu, melalui komik tersebut juga dapat menambah wawasan siswa mengenai pengetahuan serta implementasi dari *pitutur luhur* Jawa.

(2) Bagi guru, hasil penelitian ini dapat digunakan oleh guru sebagai media pengajaran menulis dialog, sehingga pembelajaran berjalan efektif.



(3) Bagi sekolah, hasil penelitian ini dapat menambah koleksi buku untuk media pembelajaran sekaligus sebagai buku bacaan di perpustakaan sekolah.

## BAB II

### KAJIAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORETIS

#### 2.1 Kajian Pustaka

Kajian pustaka mengacu pada penelitian sebelumnya yang pernah dilakukan dan relevan dengan penelitian ini. Beberapa penelitian yang relevan di antaranya telah dilakukan oleh Sukirno (2013), Yaqin (2013), Setyawan (2015), Wiraswati (2015), Rahayu (2016), Aisyah, dkk (2017), dan Witriningrum, dkk (2017).

Sukirno (2013) dalam penelitiannya yang berjudul *Pengkajian dan Pembelajaran Pitutur Luhur sebagai Pembentuk Karakter Peserta Didik* mengkaji tujuan, konteks, historis, kekuasaan, ideologi, dan politik *pitutur luhur* budaya Jawa berdasarkan teori analisis wacana. Penelitian yang termuat dalam Jurnal Pendidikan Karakter, Tahun III, Nomor 1 Universitas Muhammadiyah Purworejo ini mengkaji tentang pembelajaran berdasar teori belajar paikem dengan langkah ‘*tandur*’ yaitu tumbuhkan, alami, namai, demonstrasi, ulangi, dan rayakan. Hasil pengkajian menunjukkan bahwa *pitutur luhur* memengaruhi perilaku peserta didik menjadi lebih berkarakter. Penelitian Sukirno relevan dengan penelitian ini karena sama mengaitkan *pitutur luhur* untuk pembelajaran siswa. Namun, terdapat pula perbedaannya yaitu penelitian Sukirno merupakan penelitian eksperimen, sedangkan penelitian ini merupakan penelitian *Research and Development (R&D)*. Sebelum melakukan eksperimen, Sukirno terlebih dahulu mengkaji tujuan, konteks, historis, kekuasaan, ideologi, dan politik *pitutur luhur* budaya Jawa berdasarkan

teori analisis wacana, kemudian Sukirno mengajarkan *pitutur luhur* tersebut kepada siswa dengan sistem *tandur* yaitu tumbuhkan, alami, namai, demonstrasi, ulangi, dan rayakan. Berbeda dengan penelitian ini yang mengembangkan media pembelajaran berupa komik *pitutur luhur* untuk pembelajaran menulis dialog siswa kelas VII SMP.

Yaqin (2013) dalam penelitiannya yang berjudul *Pitutur Luhur sebagai Teks Kaligrafi Jawa dalam Karya Ukir Kayu* menciptakan kaligrafi yang berbeda dari yang telah ada, yakni kaligrafi Jawa yang kreatif dan inovatif. Penelitian yang dimuat dalam *Journal of Visual Arts 2 (1) Universitas Negeri Semarang* ini bertujuan untuk menyampaikan pesan yang ada pada kaligrafi Jawa berupa *pitutur luhur* untuk direnungkan sehingga dapat membantu ketentraman hati dalam mengarungi kehidupan. Ini merupakan objek kajian studi ilmu seni rupa yang dikaitkan dengan *pitutur luhur* Jawa. Penelitian Yaqin relevan dengan penelitian ini dikarenakan memiliki beberapa persamaan. Persamaan ini dapat dilihat dari jenis penelitian yang sama yaitu penelitian *Research and Development (R&D)*. Persamaan juga terdapat pada isi materi yang dikembangkan yaitu sama-sama memiliki konten atau isi berupa *pitutur luhur*. Perbedaan penelitian Yaqin dengan penelitian ini yaitu terdapat medianya, jika Yaqin mengembangkan kaligrafi, berbeda dengan penelitian ini yang mengembangkan media komik. Yaqin juga melakukan penelitian non terapan sehingga penelitiannya tersebut dapat digunakan sebagai hiasan yang bernilai estetis, sedangkan penelitian ini merupakan penelitian kependidikan yang digunakan untuk menunjang proses pembelajaran.

Setyawan (2015) dalam penelitiannya yang berjudul *Pengembangan Media Komik Aksara Jawa dalam Pembelajaran Bahasa Jawa di Kelas V SD Negeri Bawang Kecamatan Pakis Kabupaten Magelang* dan termuat dalam Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar Edisi 2 Tahun ke IV Universitas Negeri Yogyakarta mengembangkan media untuk pembelajaran aksara Jawa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil validasi ahli materi mendapat skor rata-rata 5. Hasil validasi ahli media mendapat skor rata-rata 4,4. Hasil uji coba per individu mendapat skor rata-rata 3,78. Hasil uji coba kelompok kecil mendapat skor rata-rata 3,76. Hasil uji coba lapangan mendapat skor rata-rata 4,08 menggunakan skala lima. Hasil uji coba tersebut menyatakan bahwa media komik aksara Jawa layak untuk digunakan dalam pembelajaran bahasa Jawa. Terdapat persamaan dari penelitian yang telah dilakukan Setyawan dengan penelitian ini, di antaranya yaitu jenis penelitian dan media yang dikembangkan. Jenis penelitian sama-sama merupakan penelitian pengembangan atau *Research and Development*. Pengembangan yang dilakukan juga sama yaitu pengembangan media pembelajaran dalam bentuk komik. Selain terdapat persamaan juga terdapat perbedaan, penelitian Setyawan dilihat dari materi pun sudah berbeda. Setyawan mengembangkan komik untuk menunjang pembelajaran aksara Jawa, sedangkan penelitian ini untuk materi menulis teks dialog. Subjek penelitian juga berbeda jenjang, subjek penelitian Setyawan yaitu siswa jenjang SD kelas V, sedangkan penelitian ini subjek penelitiannya siswa jenjang SMP kelas VII.

Wiraswati (2015) dalam penelitiannya yang berjudul *Komik Berdialek Tegal sebagai Media Pembelajaran Memahami Isi Teks Cerita Rakyat Kelas VII SMP*

mengembangkan media pembelajaran berupa komik untuk materi memahami isi cerita rakyat. Komik yang dikembangkan menggunakan dialek Tegal dan memuat nilai-nilai sosial yang dapat dipelajari siswa. Cerita rakyat yang diangkat oleh Wiraswati yaitu cerita *Ki Gedhe Sebayu*. Sehubungan dengan penelitian yang telah dilakukan Wiraswati, terdapat persamaan dan perbedaan antara penelitian Wiraswati dan penelitian ini. Persamaannya terdapat pada jenis penelitian yaitu penelitian pengembangan atau *Research and Development*. Pengembangan yang dilakukan juga sama yaitu pengembangan media pembelajaran dalam bentuk komik. Sasaran atau subjek penelitian juga sama yaitu siswa SMP kelas VII. Selain terdapat persamaan, juga terdapat perbedaan, salah satunya terdapat perbedaan pada materi pembelajarannya. Wiraswati mengembangkan komik untuk materi memahami isi cerita rakyat, sedangkan penelitian ini akan mengembangkan komik untuk materi menulis teks dialog yang berisi *pitutur luhur*. Kemudian dialek yang digunakan oleh Wiraswati yaitu dialek Tegal karena komik ini ditujukan untuk siswa yang ada di daerah Tegal, berbeda dengan penelitian ini yang ditujukan untuk siswa yang ada di Semarang sehingga menggunakan bahasa Jawa dialek Semarang.

Rahayu (2016) dalam penelitiannya yang berjudul *Peningkatan Kemampuan Menulis Dialog Sesuai Unggah-Ungguh Basa Melalui Penggunaan Media Kartu Tokoh dan Penerapan Teknik Peer Correction pada Siswa Kelas VII C SMP Negeri 2 Kebakkramat* merupakan penelitian tindakan kelas (PTK) yang berfokus pada materi menulis dialog dengan menggunakan media dan model pembelajaran. Berdasarkan hasil penelitian ini, menunjukkan bahwa penggunaan media kartu tokoh dan teknik *peer correction* dapat meningkatkan kualitas proses pembelajaran

dan kemampuan menulis dialog sesuai *unggah-ungguh basa* pada siswa kelas VII C SMP Negeri 2 Kebakkramat tahun ajaran 2015/2016. Peningkatan tersebut terlihat pada meningkatnya nilai tes rata-rata dari pratindakan sebanyak 64,68 dengan presentase ketuntasan 18,75% menjadi 76,75 dengan persentase ketuntasan sebesar 71,875% pada siklus I dan pada siklus II menjadi 81,56 dengan persentase ketuntasan 90,625%. Penelitian yang telah dilakukan oleh Rahayu memiliki persamaan dengan penelitian ini. Penelitian tersebut sama-sama meneliti tentang materi menulis dialog pada siswa kelas VII SMP. Namun, terdapat perbedaan dalam penelitian yang dilakukan Rahayu dengan penelitian ini. Penelitian Rahayu merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK), sedangkan penelitian ini merupakan penelitian *Research and Development (R&D)*. Rahayu menggunakan media kartu tokoh sebagai media pembelajarannya, justru berbeda dengan penelitian ini yang mengembangkan media pembelajaran komik untuk pembelajaran menulis dialog.

Aisyah, dkk (2017) melakukan penelitian yang berjudul *Learning Crude Oil by Using Scientific Literacy Comics* dan termuat dalam Journal of Physics UIN Sunan Gunung Djati. Aisyah, dkk melakukan penelitian eksperimen penggunaan media komik dalam pembelajaran sains. Penelitian ini merupakan penelitian *Research and Development (R&D)* yang berfokus pada pengembangan media pembelajaran untuk menumbuhkan literasi dalam pembelajaran sains. Hasil dari penelitiannya yaitu komik yang berisi proses pembuatan minyak hingga pemanfaatannya dalam kehidupan sehari-hari. Komik yang dikembangkan dinyatakan layak untuk dijadikan sebagai media pembelajaran sains di sekolah. Penelitian Aisyah, dkk ini memiliki kesamaan dengan penelitian ini yaitu sama-sama penelitian *Research and*

*Development* yang mengembangkan komik sebagai media pembelajaran. Pengembangan komik ini akan memiliki tujuan yang sama yaitu menumbuhkan minat baca siswa mengingat pendidikan saat ini mencanangkan program literasi di sekolah. Adapun perbedaan antara penelitian ini dengan penelitian Aisyah, dkk yaitu terdapat pada materinya. Materi yang digunakan dalam penelitian Aisyah merupakan materi sains mengenai pembuatan minyak, sedangkan penelitian ini merupakan materi teks dialog yang nantinya akan menumbuhkan kemampuan menulis dialog siswa. Kemudian dari segi isi penelitian Aisyah berisi tentang segala proses pembuatan minyak, sedangkan penelitian ini lebih kepada dialog yang ada pada kehidupan sehari-hari dan berisi pesan luhur yang dapat mendidik karakter siswa.

Witringrum, dkk (2017) melakukan penelitian dengan judul *Pengembangan Media Film Kartun Berbahasa Jawa untuk Pembelajaran Berdialog Siswa Kelas X SMA di Banyumas*. Penelitian ini termuat dalam Jurnal Penelitian Pendidikan 34 Nomor 1 Tahun 2017. Penelitian ini merupakan penelitian *Research and Development* atau pengembangan media pembelajaran dialog khususnya dalam ranah berbicara. Media yang dikembangkan berupa film kartun yang menggunakan dialek Banyumasan. Materi yang dimuat dalam film kartun untuk pembelajaran dialog tersebut berupa *parikan/wangsalan*. Media film kartun tersebut dinilai baik oleh ahli media dan ahli materi, sedangkan pengguna menilai media dan materi dalam film kualitasnya sudah baik. Hasil uji coba terbatas yang dilakukan pada 92 siswa kelas X SMAN Baturraden, SMAN Jatilawang, SMAN Patikraja yaiku perilaku siswa selama proses pembelajaran menunjukkan respon yang positif.

Siswa yang mendapatkan nilai antara 80 sampai 100 sebanyak 80,43%, sedangkan siswa yang mendapat nilai 60-79 sebanyak 19,57%. Siswa menyukai media film kartun berbahasa Jawa karena bahasa yang digunakan pada film kartun sama dengan bahasa sehari-hari sehingga siswa mudah memahami isi dialog. Selama proses pembelajaran berlangsung guru tidak mengalami kesulitan kesan yang disampaikan guru yaitu sangat senang karena mayoritas siswa memperhatikan dan menyukai media pembelajaran yang menggunakan dialek Banyumasan. Penelitian yang telah dilakukan oleh Witriningrum memiliki persamaan dengan penelitian ini. Persamaan terdapat pada pendekatan penelitian yaitu *Research and Development* atau penelitian pengembangan. Pengembangan yang dilakukan fokus terhadap media pembelajaran dialog bahasa Jawa. Namun, terdapat perbedaan antara penelitian ini dengan penelitian Witriningrum, yaitu pada jenis media yang dikembangkan, keterampilan berbahasa, serta materi yang diajarkan. Penelitian ini mengembangkan media komik untuk pembelajaran menulis dialog dengan materi *pitutur luhur*, sedangkan penelitian Witriningrum mengembangkan media berupa film kartun untuk pembelajaran berdialog dengan materi *parikan/wangsalan*.

Berdasarkan beberapa kajian pustaka di atas, dapat diketahui bahwa media pembelajaran *mituhu (komik pitutur luhur)* pada kompetensi dasar menulis teks dialog siswa kelas VII SMP Negeri 22 Semarang belum pernah dilakukan penelitian sebelumnya. Untuk itu penelitian pengembangan media ini perlu dilakukan. Dengan adanya media pembelajaran ini diharapkan siswa dapat belajar menulis teks dialog dengan mudah serta memiliki karakter yang baik sesuai dengan yang diajarkan dalam *pitutur luhur*.



## **2.2 Landasan Teoretis**

Pada landasan teori ini akan diuraikan teori-teori yang diungkapkan para ahli dan berbagai sumber yang berkaitan dengan penelitian ini. Teori yang akan dipaparkan meliputi media pembelajaran, komik, menulis, dialog, dan *pitutur luhur*.

### **2.2.1 Media pembelajaran**

Suatu proses pembelajaran membutuhkan media untuk membantu penyampaian makna atau materi belajar. Berikut merupakan penjelasan mengenai media pembelajaran.

#### **2.2.1.1 Pengertian Media Pembelajaran**

Media berasal dari bahasa Latin dan merupakan bentuk jamak dari kata *medium* yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar (Sadiman dkk, 2012:6). Dalam dunia pendidikan diperlukan adanya media sebagai perantara dalam proses belajar mengajar. Media pembelajaran merupakan instrumen dalam proses pembelajaran baik di dalam maupun luar kelas (Anwariningsih dan Ernawati, 2013:123). Berdasar pengertian tersebut dapat diketahui bahwa proses pembelajaran yang dilakukan di dalam maupun luar kelas membutuhkan media untuk pengantar pembelajaran. Media secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap (Gerlach dan Ely dalam Arsyad, 2013:3).

Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.

Lain halnya dengan Kustandi dan Sutjipto (2013:8) yang mendefinisikan media sebagai alat yang dapat membantu proses belajar mengajar dan berfungsi untuk memperjelas makna pesan yang disampaikan, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan lebih baik dan sempurna. Dengan kata lain, media dapat membantu siswa untuk dapat mempermudah menangkap pembelajaran yang disampaikan guru.

Pendapat Kustandi dan Sutjipto sama halnya dengan Sulisana dan Riyana. Sulisana dan Riyana (2009:7) mengartikan media pembelajaran merupakan wadah dari pesan, materi yang ingin disampaikan adalah pesan pembelajaran, dan tujuan yang ingin dicapai ialah proses pembelajaran. Sejalan dengan Aqib (2013:50) yang berpendapat bahwa media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dan merangsang terjadinya proses belajar pada si pembelajar (siswa).

Berbeda dengan beberapa pendapat sebelumnya, Moreira, Sebastiao, dan Hermenegildo (2018:105) berpendapat bahwa media pembelajaran merupakan objek yang digunakan untuk mendemonstrasikan fakta, konsep prinsip atau prosedur khusus untuk membuat konsep itu tampak lebih nyata atau konkret. Tanpa adanya media, pembelajaran akan dirasa lebih sulit diajarkan oleh guru maupun diterima oleh siswa.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran sangat dibutuhkan dalam proses pembelajaran. Media bertujuan untuk menyampaikan makna sehingga siswa mendapatkan pengetahuan dan keterampilan yang sesuai dengan tujuan pembelajaran.

### **2.2.1.2 Manfaat Media Pembelajaran**

Penggunaan media dalam pembelajaran merupakan salah satu usaha untuk membantu jalannya proses belajar mengajar. Selain itu, melalui media tersebut pembelajaran akan lebih efektif dan inovatif sehingga proses belajar akan lebih menyenangkan dan menarik minat siswa.

Menurut Arsyad (2013:29), manfaat praktis dari penggunaan media pembelajaran adalah sebagai berikut: (a) media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar, (b) media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara siswa dan lingkungannya, dan kemungkinan siswa untuk belajar sendiri-sendiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya, (c) media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang, dan waktu, (d) media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka, serta memungkinkan terjadinya interaksi langsung dengan guru, masyarakat, dan lingkungannya misalnya melalui karyawisata, kunjungan-kunjungan ke museum atau kebun binatang.

Selanjutnya menurut Sudjana dan Rivai (2009:2), manfaat media pengajaran dalam proses belajar siswa anatar lain: (a) pengajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar, (b) bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh para siswa, dan memungkinkan siswa menguasai tujuan pengajaran lebih baik, (c) metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi bila guru mengajar untuk setiap jam pelajaran, (d) siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, dan lain-lain.

Adapun manfaat media pembelajaran menurut Sulisana dan Riyana (2009:10) yaitu (1) membuat konkrit konsep-konsep yang abstrak, (2) menghadirkan objek-objek yang terlalu berbahaya atau sukar didapat ke dalam lingkungan belajar, (3) menampilkan objek-objek yang terlalu besar atau kecil, (4) memperlihatkan gerakan yang terlalu cepat atau lambat.

Selanjutnya menurut Sadiman dkk (2012:17) media pendidikan memiliki beberapa manfaat, diantaranya yaitu: (1) memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalistis (dalam bentuk kata-kata tertulis atau lisan belaka), (2) mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indera, (3) mengatasi sikap pasif anak didik dengan menimbulkan kegairahan belajar, memungkinkan interaksi yang lebih langsung antara anak didik dengan lingkungan dan kenyataan, memungkinkan anak didik belajar sendiri-sendiri menurut kemampuan dan minatnya, (4)

memberikan perangsang yang sama, mempersamakan pengalaman, dan menimbulkan persepsi yang sama.

Berbagai manfaat media dalam dunia pendidikan menjadikannya sebagai kebutuhan dalam proses belajar mengajar. Oleh karenanya, media yang baik harus dapat memiliki manfaat untuk menunjang pembelajaran.

### **2.2.1.3 Jenis Media Pembelajaran**

Media pembelajaran memiliki beragam jenis, mulai dari yang sederhana hingga paling canggih. Menurut Sudjana dan Rivai (2009:3) media pengajaran ada 4 jenis yaitu media grafis, media tiga dimensi, media proyeksi, dan penggunaan lingkungan. Media grafis sering disebut juga media dua dimensi yaitu media yang mempunyai ukuran panjang dan lebar seperti gambar, foto, grafik, bagan atau diagram, poster, kartun, komik dan lain-lain. Media tiga dimensi yaitu dalam bentuk model seperti model padat (*solid model*), model penampang, model susun, model kerja, *mock up*, *diorama*, dan lain-lain. Media proyeksi seperti slide, film strips, film, penggunaan OHP, dan lain-lain. Penggunaan lingkungan diartikan memanfaatkan lingkungan sekitar sebagai contoh dalam pembelajaran.

Sadiman dkk (2012:28) menggolongkan media dalam 3 jenis, yaitu media grafis, media audio, dan media proyeksi diam. Media grafis termasuk media visual yang berfungsi untuk menyalurkan pesan dari sumber ke penerima pesan. Saluran yang dipakai menyangkur indera penglihatan dan pesan yang akan disampaikan dituangkan ke dalam simbol-simbol komunikasi visual. Jenis media grafis

diantaranya yaitu gambar/foto, sketsa, diagram, bagan, grafik, dan lain-lain. Media audio berkaitan dengan indera pendengaran. Pesan yang disampaikan berupa lambang-lambang auditif, baik verbal maupun non verbal. Ada beberapa jenis media audio diantaranya radio, alat perekam pita, magnetik, piringan hitam, dan laboratorium bahasa. Media proyeksi diam menyajikan rangsangan-rangsangan visual dan secara langsung berinteraksi dengan pesan media yang bersangkutan pada media proyeksi. Adakalanya media ini disertai rekaman audio, tapi ada pula yang visual saja.

Menurut Aqib (2013:52) media pembelajaran terbagi atas 3 jenis yaitu media grafis, media audio, dan multimedia. Media grafis merupakan media yang berbentuk simbol-simbol komunikasi visual. Yang termasuk dalam media grafis diantaranya yaitu gambar/foto, sketsa, diagram, bagan, grafik, kartun, poster, globe, papan flanel, papan buletin. Kemudian media audio merupakan media yang dikaitkan dengan indra pendengaran, misalnya radio dan alat perekam pita magnetik. Yang terakhir adalah multimedia yaitu media yang dibantu proyektor LCD, misalnya *file* program komputer multimedia.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat diketahui bahwa media terdiri atas beberapa jenis, diantaranya media grafis/visual, media audio, media audiovisual, dan multimedia. Berbagai jenis media tersebut memiliki fungsi yang sama yaitu menjadi perantara agar proses pembelajaran dapat berjalan lebih efektif.

## 2.2.2 Komik

Komik dapat didefinisikan sebagai suatu bentuk kartun yang mengungkapkan karakter dan memerankan suatu cerita dalam urutan yang erat dihubungkan dengan gambar dan dirancang untuk memberikan hiburan kepada para pembaca (Sudjana dan Rivai, 2009:64).

Jurnal internasional *Un-Defining "Comics": Separating the cultural from the structural in "comics"* yang ditulis oleh Cohn (2005:1) menyatakan bahwa

*Comics consist of images and text, most often with the images in sequence. However, comics utilize these forms in a variety of different ways. In most, a sequence of images clearly exists to define a narrative, integrating text throughout, though this is not the only interplay between these elements.*

Cohn berpendapat bahwa komik terdiri dari gambar dan teks, paling sering dijumpai dengan foto yang disusun secara berurutan. Namun, komik memanfaatkan bentuk-bentuk ini dalam berbagai cara yang berbeda. Pada umumnya urutan gambar ada untuk mendefinisikan narasi, mengintegrasikan seluruh teks, meskipun bukan satu-satunya interaksi antara elemen-elemen tersebut.

### 2.2.2.1 Komik sebagai Media Pembelajaran

Komik dapat dijadikan sebagai media dalam pembelajaran karena memiliki peranan yang dapat menunjang proses belajar mengajar. Peranan pokok dari komik dalam pembelajaran adalah kemampuannya dalam menciptakan minat siswa (Sudjana dan Rivai, 2009:68). Komik merupakan suatu bentuk bacaan di mana anak membacanya tanpa harus dibujuk. Melalui bimbingan dari guru, komik dapat berfungsi sebagai jembatan untuk menumbuhkan minat baca.

Jurnal internasional *Reading comics for the field of International Relations: Theory, method and the Bosnian War* yang ditulis oleh Hansen (2016:4) menyatakan bahwa komik sebagai media terdiri atas teks dan gambar. Hal ini tentu akan menarik perhatian siswa dalam proses pembelajaran karena siswa merasa belajar tidak lagi membosankan. Guru harus membantu para siswa menemukan komik yang baik dan mengasyikkan, juga mengajari mereka untuk memilih buku komik, sehingga kita yakin dapat menerima bacaan komik bagi anak-anak sesuai dengan taraf berpikirnya. Di pihak lain guru harus menolong siswa menuju cakrawala yang lebih luas akan minat serta apresiasinya.

Jacobs (2007:19) menyatakan bahwa membaca komik dapat menumbuhkan minat baca siswa dan dengan menggunakan komik dalam pembelajaran di kelas dapat membantu siswa agar menjadi pembaca yang lebih kritis. Pembaca kritis yang dimaksud oleh Jacobs adalah siswa akan lebih mudah dalam mengidentifikasi kejadian yang ada dalam komik karena diimbangi dengan ilustrasi berupa gambar yang jelas.

Komik memiliki beberapa kelebihan untuk menunjang proses pembelajaran, diantaranya yaitu dapat meningkatkan motivasi siswa, meningkatkan kemampuan menulis dan berpikir, menambah keterampilan membaca, dan merangsang stimulus siswa (Roesky dan Ditmar, 2008:1355). Komik dapat dijadikan bahan berdiskusi siswa sehingga dengan menggunakan materi yang ada dalam komik tersebut siswa akan lebih tertarik dan mudah memahami apa yang disampaikan. Kemudian, komik juga dapat meningkatkan kemampuan membaca dan penguasaan kosa kata jauh lebih banyak dari siswa yang tidak membaca komik (Daryanto, 2012:127).



Kelebihan lainnya yaitu penyajiannya mengandung unsur visual dan cerita yang kuat. Ekspresi yang divisualisasikan membuat pembaca terlibat secara emosional sehingga membuat pembaca terus menerus membacanya hingga selesai. Hal inilah yang menginspirasi komik yang isinya materi pelajaran. Komik pembelajaran diharapkan mampu meningkatkan minat siswa untuk membaca.

### **2.2.3 Menulis**

Menurut Enre (1988) menulis adalah suatu alat yang sangat ampuh dalam belajar yang dengan sendirinya memainkan peran yang sangat penting dalam dunia pendidikan. Menulis menjadikan pikiran seseorang siap untuk dilihat dan dievaluasi, kita dapat membuat jarak dengan ide kita sendiri dan melihatnya lebih obyektif pada waktu kita menuliskannya.

Sedangkan Semi (2007:14) mendefinisikan bahwa menulis merupakan suatu proses kreatif memindahkan gagasan dalam lambang-lambang tulisan. Dalam pengertian ini, menulis memiliki tiga aspek utama. Yang pertama, adanya tujuan atau maksud tertentu yang hendak dicapai. Kedua, adanya gagasan atau sesuatu yang hendak dikomunikasikan. Ketiga, adanya sistem pemindahan gagasan itu, yaitu berupa sistem bahasa. Adapun tujuan menulis menurut Semi (2007:14) adalah sebagai berikut.

- 1) Untuk menceritakan sesuatu, menceritakan sesuatu kepada orang lain mempunyai maksud agar orang lain atau pembaca tahu tentang apa yang dialami yang bersangkutan.

- 2) Untuk memberikan petunjuk atau pengarahan. Bila seseorang mengajari orang lain bagaimana mengerjakan sesuatu dengan tahapan yang benar, berarti dia sedang memberi petunjuk atau pengarahan.
- 3) Untuk menjelaskan sesuatu. Apabila penulis menuliskan sesuatu, maka akan bermanfaat bagi pembaca. Pembaca akan menjadi paham, pengetahuan bertambah dan dapat bertindak lebih baik.
- 4) Untuk meyakinkan orang lain tentang pendapat atau pandangannya.
- 5) Untuk merangkum, baik merangkum apa yang dibaca maupun yang didengar.

Menulis merupakan suatu proses kreatif. Artinya, menulis merupakan sebuah keterampilan yang dilakukan melalui tahapan yang harus dikerjakan. Berikut tahapan proses menulis menurut Semi (2007:46).

- 1) Tahap Pratulis
  - (a) Menetapkan topik, artinya memilih secara tepat dari berbagai kemungkinan topik yang ada.
  - (b) Menetapkan tujuan, artinya menentukan apa yang hendak dicapai.
  - (c) Mengumpulkan informasi pendukung, artinya sebah topik yang dipilih akan laya ditulis setelah dikumpulkan informasi yang memadai tentang topik itu.
  - (d) Merancang tulisan, artinya topik tulisan yang telah ditetapkan dipilah-pilah menjadi subtopik atau sub-subtopik.
- 2) Tahap Penulisan
  - (a) Konsentrasi terhadap gagasan pokok tulisan.

- (b) Konsentrasi terhadap tujuan tulisan.
- (c) Konsentrasi terhadap kriteria calon pembaca.
- (d) Konsentrasi terhadap kriteria penerbitan, khususnya untuk tulisan yang akan diterbitkan.

### 3) Tahap Pascatulis

- (a) Kegiatan penyuntingan, yaitu kegiatan membaca kembali dengan tekuti draf tulisan dengan melihat ketepatannya dengan gagasan utama, tujuan tulisan, calon pembaca, dan kriteria penerbitan.
- (b) Penulisan naskah jadi, setelah penyuntingan dilakukan barulah naskah jadi ditulis ulang dengan rapi dan dengan memperhatikan secara serius masalah perwajahan.

Kegiatan menulis dapat ditemukan dalam proses belajar mengajar di sekolah. Siswa dapat memulai untuk membuat tulisan tentunya diawali dengan cara belajar terlebih dahulu. Seperti pendapat Hyland (dalam Samsudin, Zainon, dan Mohd, 2017:2) bahwa siswa mampu menulis teks dengan cara observasi terlebih dahulu. Observasi yang dapat dilakukan adalah dengan cara mengamati kemudian meniru cara berbahasa sehingga proses menulis akan lebih terarah. Dengan kata lain sebelum menulis tentu siswa diarahkan untuk membaca terlebih dahulu. Apabila siswa sudah dapat menghasilkan karya berupa suatu teks tulis, itu berarti siswa sudah memiliki ketrampilan berbahasa yang lebih tinggi daripada membaca, yaitu menulis.

#### 2.2.4 Dialog

Interaksi antar manusia salah satunya dilakukan dengan cara berkomunikasi. Komunikasi adalah proses penyampaian dan penerimaan pesan oleh manusia dengan sarana tertentu dan imbas tertentu (Maarif, 2016:14). Salah satu bentuk komunikasi antara manusia dengan orang lain adalah dengan cara berdialog. Bakhtin (dalam Morissan 2013:192) mendefinisikan dialog sebagai suatu ucapan (*utterance*), yaitu suatu unit pertukaran, lisan atau tulisan, di antara dua orang. Baxter (dalam Morissan 2013:198) menyatakan bahwa dialog merupakan sebuah wacana (*discourse*). Menurutnya dialog adalah suatu percakapan bukan dari satu orang saja, tetapi merupakan proses timbal balik sepanjang waktu. Taylor dan Michael (2014:388) menyatakan bahwa

*“Dialogue is considered one of the most ethical forms of communication because it serves to mitigate power relationships, values individual dignity and self worth, and tries to involve participants in conversation and decision-making.”*

Menurut Taylor dan Michael, dialog dianggap sebagai komunikasi paling etis karena dialog dapat mengeratkan hubungan antar manusia, dapat digunakan untuk menghargai orang lain, dan dapat digunakan untuk menyelesaikan masalah ketika sedang berdiskusi. Dialog erat kaitannya dengan komunikasi, sedangkan komunikasi merupakan sebuah aktivitas manusia setiap hari sehingga dialog memiliki peranan yang penting untuk manusia.

Berdasarkan beberapa pendapat dari para ahli di atas, dapat kita ketahui bahwa proses berdialog tidak akan terjadi apabila hanya terdapat penutur saja. Dialog tidak hanya berbentuk lisan saja, bahkan dalam bentuk tulis juga. Hal

semacam ini dapat ditemui dalam suatu karya sastra fiksi, misalnya dalam novel. Teks dialog tentu dihadirkan dalam karya sastra tersebut untuk memberikan suasana yang berbeda dibandingkan dengan penjelasan dalam bentuk narasi saja. Lewat penuturan bahasa dalam bentuk percakapan (dialog), seolah-olah pengarang membiarkan pembaca untuk melihat dan mendengar sendiri kata-kata seorang tokoh, percakapan antara tokoh, bagaimana wujud kesan realistis dan sungguh-sungguh (Nurgiyantoro, 418:2013). Dalam hal ini dapat dikatakan bahwa teknik dialog dapat memberikan penekanan terhadap cerita atau kejadian.

### ***2.2.5 Pitutur Luhur***

*Pitutur luhur* berbentuk petuah yang dikemas secara filosofis tentang bagaimana mencapai keharmonisan kehidupan dan menjadi anggota masyarakat yang baik (Sunardi dalam Rizal dan Farid, 2017:42). Kata *pitutur* berasal dari bahasa Jawa Kuna yang berarti peringatan, nasihat, teguran, amanat (Zoetmulder, 2000:1308). Kata *luhur* berasal dari bahasa Kawi berarti tinggi, mulia, atau baik (Poerwadarminta, 1939:277). Berdasarkan pengertian tersebut, *pitutur luhur* dapat diartikan nasihat yang baik. *Pitutur luhur* disampaikan secara tertulis, secara lisan, dan peragaan/bahasa simbol (Sukirno, 2013:109). Misalnya melalui *peribahasa/paribasan, tembang macapat, dongeng, tutur-tinular*, ungkapan tradisional, disampaikan melalui gerak- gerak anggota badan/*sanepo*, dan melalui gambar-gambar yang bermakna. *Pitutur luhur* dalam dunia pendidikan memiliki peran yang penting. Diterapkannya *pitutur luhur* dalam pembelajaran ini dapat

membantu dalam pembentukan karakter atau bisa disebut dengan memberikan pendidikan karakter untuk siswa. Milson (2002:47) berpendapat bahwa,

*“Character education is commonly defined as the process of developing in students an understanding of, commitment to, and tendency to behave in accordance with core ethical values.”*

Menurut Milson, pendidikan karakter merupakan proses mengembangkan pemahaman siswa, komitmen, dan kecenderungan berperilaku sesuai dengan nilai. Nilai yang dimaksud merupakan nilai moral, sosial, maupun religius yang ada di masyarakat. Memberikan pendidikan karakter dapat mendidik siswa untuk hidup sesuai dengan nilai di masyarakat. Salah satu upaya dapat dilakukan dengan cara pemberian pendidikan karakter dari *pitutur luhur*.

Hal ini sejalan dengan Sukirno (2013:109) yang menjelaskan bahwa dengan semakin tipisnya pemahaman dan penerapan *pitutur luhur* ini berakibat pada generasi anak bangsa termasuk peserta didik kehilangan jati diri. Masyarakat sudah tidak memiliki rasa malu untuk berbuat kejelekan, tidak memiliki sifat sopan santun, egois, mudah marah, anak berani melawan orang tua, gaya atau kebiasaan hidup tidak teratur, dan masih banyak contoh lainnya. Oleh karena itu, kehadiran pembelajaran yang mengkaitkan dengan *pitutur luhur* ini penting diterapkan dalam proses belajar mengajar.

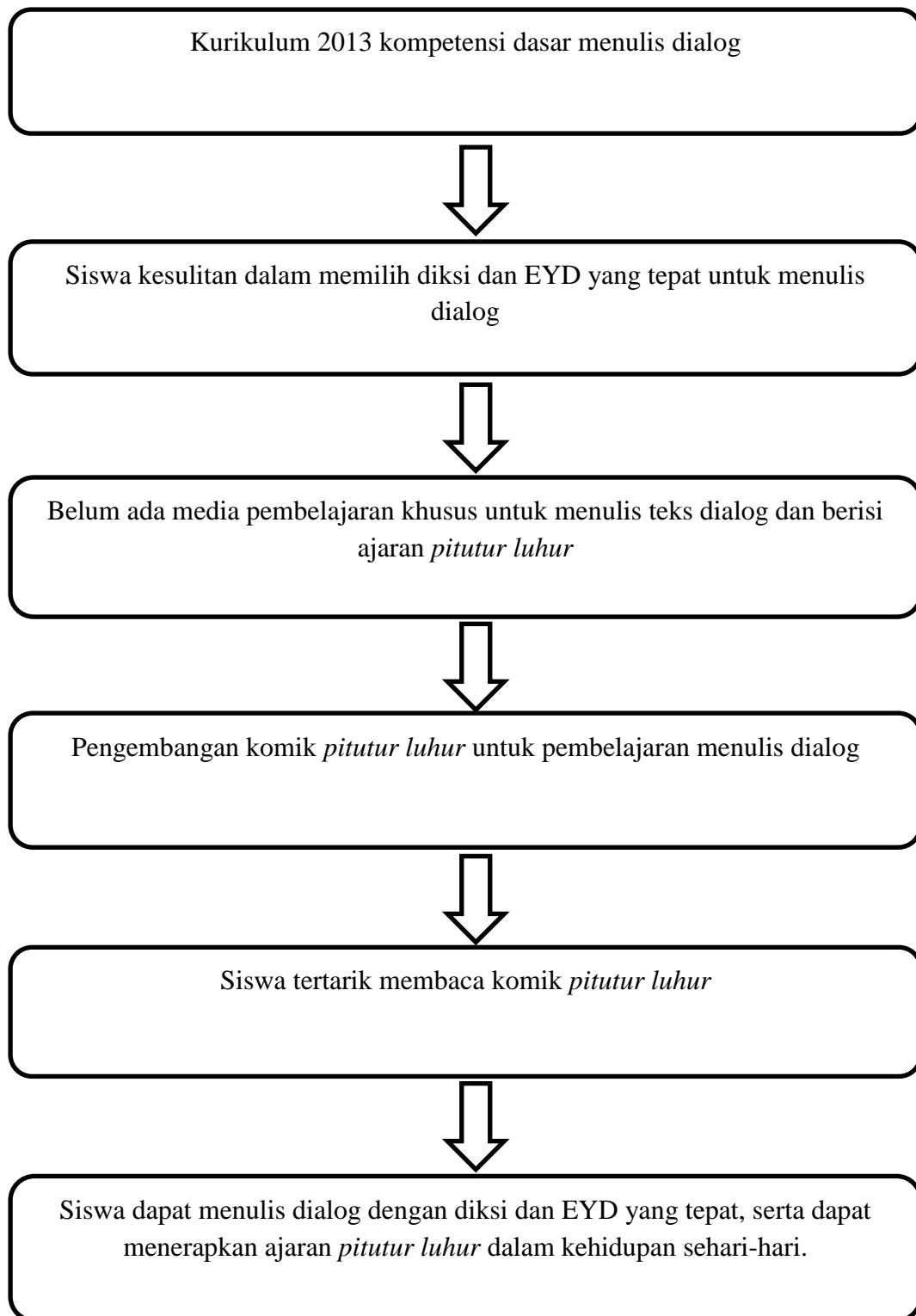
### **2.3 Kerangka Berpikir**

Kompetensi dasar menulis teks dialog terdapat pada mata pelajaran Bahasa Jawa kelas VII SMP. Pada kompetensi dasar ini, siswa diharapkan mampu menulis teks dialog dengan diksi serta menggunakan EYD yang tepat. Kenyataan di lapangan, siswa masih kesulitan dalam menerapkan hal tersebut. Siswa masih kesulitan dalam memilih diksi yang tepat untuk digunakan dalam dialog. Kekeliruan terdapat pada penggunaan ragam bahasa bahasa Jawa. Kemudian, penulisan ejaan bahasa Jawa pun masih terdapat banyak kesalahan. Proses pembelajaran hanya menggunakan buku paket yang dipinjam dari sekolah saja, sedangkan teks dialog yang ada pada buku tersebut juga terbatas. Oleh karena itu, diperlukan suatu media untuk membantu proses pembelajaran teks dialog agar siswa mampu memilih diksi serta menggunakan EYD bahasa Jawa yang tepat.

Keterampilan menulis akan di dapat apabila siswa membaca terlebih dahulu apa yang dipelajari dengan benar. Untuk itu dibutuhkan pula media yang dapat mempermudah siswa dalam menulis teks dialog. Media juga diharapkan dapat menarik minat siswa dalam proses pembelajaran. Salah satu media yang dapat digunakan dalam pembelajaran menulis dialog adalah komik. Komik merupakan media yang sederhana, jelas, dan dapat mempermudah siswa untuk belajar. Selain itu, komik merupakan media yang menarik untuk siswa sehingga antusias dalam pembelajaran semakin besar. Oleh karena itu, komik dapat digunakan sebagai media pembelajaran menulis teks dialog kelas VII SMP.

Dunia pendidikan saat ini sedang mencanangkan pendidikan karakter untuk siswa. Hal itu dikarenakan selain memiliki tingkat intelektual yang tinggi, siswa diharapkan memiliki karakter yang baik pula. Karakter tersebut dapat diajarkan pada saat proses pembelajaran. Jawa memiliki ajaran karakter yang disebut dengan *pitutur luhur*. *Pitutur luhur* merupakan nasihat baik dari para leluhur yang dapat digunakan sebagai ajaran hidup manusia. Saat ini, tidak banyak siswa yang mengerti tentang *pitutur luhur* Jawa. Oleh karena itu, *pitutur luhur* dapat diajarkan kepada siswa agar memiliki budi pekerti yang baik. tidak hanya itu, siswa juga diharapkan mampu menerapkan ajaran tersebut dalam kehidupan sehari-hari. Salah satu cara yang dapat digunakan untuk mendidik agar siswa berkarakter adalah memasukkan pekerti luhur dalam pembelajaran. Oleh karena itu, dalam kompetensi dasar menulis dialog ini media pembelajaran komik ini dapat diberi tema *pitutur luhur* agar selain dapat menulis dialog dengan benar, siswa juga mengerti ajaran yang baik dari leluhur dan dapat menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari.





**Gambar 2.1 Bagan Kerangka Berpikir**

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **5.1 Simpulan**

Berdasarkan uraian hasil penelitian yang telah dipaparkan pada bab empat, simpulan hasil penelitian ini adalah sebagai berikut.

- 1) Komik *pitutur luhur* ini dikembangkan berdasarkan kebutuhan guru dan siswa kelas VII SMP Negeri 22 Semarang. Hasil analisis kebutuhan tersebut menunjukkan bahwa responden membutuhkan komik *pitutur luhur* sebagai media pembelajaran menulis dialog. Guru dan siswa membutuhkan media tersebut karena kemampuan menulis dialog siswa yang masih kurang sesuai dengan kaidah penulisan yang tepat. Guru maupun siswa membutuhkan media juga karena di sekolah belum tersedia media penunjang pembelajaran menulis dialog selain dari buku paket yang jumlah contoh dialognya masih terbatas. Guru dan siswa membutuhkan media pembelajaran yang bermuatan pendidikan karakter. Pendidikan karakter tersebut bisa didapatkan melalui *pitutur luhur* Jawa yang dapat diimplementasikan dalam kehidupan sehari-hari. Berdasarkan kebutuhan tersebut, maka disusunlah media pembelajaran komik dengan tema *pitutur luhur*.
- 2) Komik ini berisi kumpulan cerita berjumlah tiga buah dengan tema *pitutur luhur*. Tema tersebut kemudian dijadikan sebagai judul tiap cerita yaitu *Becik Ketitik Ala Ketara, Sapa Jujur Bakasl Makmur, dan Aja Dumeh*. Cerita tersebut

berisi nilai-nilai kehidupan seperti nilai kedisiplinan, kejujuran, dan kesederhanaan. Komik tersebut disusun dengan ukuran buku A5 (21 cm x 15 cm), jenis huruf *Comic Sans MS* ukuran 11, desain komik berwarna, dan dengan jumlah halaman sebanyak 52 termasuk bagian sampul buku. Desain sampul depan pada komik berisi ilustrasi tokoh utama yaitu Adit dan Gagah, nama penulis, dan judul komik yaitu *Mituhu (Komik Pitutur Luhur)*. Desain sampul belakang berisi tiga panel setiap cerita beserta nama penulis cerita dan nama produksi. Kemudian terdapat halaman judul yang berisi judul serta nama penulis dan ilustrator cerita. Komik juga dilengkapi dengan kata pengantar, daftar isi, serta biodata penulis cerita.

- 3) Validasi prototipe dilakukan oleh ahli materi dan ahli media. Berdasarkan hasil validasi ahli materi, komik mendapat nilai rata-rata 3,2 dari nilai maksimal 4. Hasil tersebut bermakna materi sesuai dengan kompetensi dasar yang ingin dicapai, namun terdapat perbaikan dalam diksi diantaranya yaitu kata “*mangkono*” diganti “*ngono*”, kata “*mecahake*” diganti “*mecahaken*”, kata “*takbayare*” diganti “*kula bayar*”, dan kata “*tugase*” diganti “*tugasipun*”. Kemudian hasil validasi ahli media, desain komik mendapat nilai rata-rata 3,6 dari nilai maksimal 4. Hasil tersebut bermakna bahwa desain prototipe komik sudah sesuai dengan kaidah pengembangan komik dan sesuai untuk tingkatan pembaca yaitu kelas VII SMP. Terdapat saran perbaikan yaitu penyederhanaan warna balon kata. Warna balon kata sebelum diperbaiki sangat banyak, sehingga mengganggu proses membaca. Warna balon kata kemudian disederhanakan menjadi dua warna saja yaitu putih dan kuning muda.

## 5.2 Saran

Berdasarkan simpulan di atas, saran yang dapat diberikan adalah sebagai berikut.

- 1) Bagi guru dan siswa, komik *pitutur luhur* dapat dijadikan sebagai alternatif sarana pembelajaran menulis dialog karena berisi percakapan yang sesuai dengan *unggah-ungguh basa* Jawa. Komik tersebut disusun dengan ragam bahasa Jawa dialek Semarang yang biasa digunakan sehari-hari dengan penyajian yang sangat menarik sehingga diharapkan dapat menambah minat siswa dalam pembelajaran menulis dialog. Selain itu, komik ini juga dapat dijadikan alternatif pembelajaran karakter yang baik melalui *pitutur luhur* Jawa.
- 2) Bagi peneliti lain, komik *pitutur luhur* ini belum dilakukan uji terbatas kepada siswa, untuk itu perlu dilakukan penelitian lanjutan dengan melakukan uji coba kelayakan agar mengetahui keefektivan komik ini sebagai media pembelajaran menulis dialog.

## DAFTAR PUSTAKA

- Aisyah, Riri, dkk. 2017. Learning Crude Oil by Using Scientific Literacy Comics. *Journal of Physics: Conf. Series* 895. Bandung: UIN Sunan Gunung Djati. (diunduh pada 12 Juli 2018).
- Anwariningsih, Sri Huning dan Sri Ernawati. 2013. "Development of Interactive Media for ICT Learning at Elementary School Based on Student Self Learning". *Journal of Education and Learning*. Vol.7 (2): 121-128. (diunduh pada 11 April 2018)
- Aqib, Zainal. 2013. *Model-model, Media, dan Strategi Pembelajaran Kontekstual (Inovatif)*. Bandung: Yrama Widya.
- Arsyad, Azhar. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Cook, John. 2002. "The Role of Dialogue in Computer-Based Learning and Observing Learning: An Evolutionary Approach to Theory". *Journal of Interactive Media in Education* (2). (diunduh pada 16 April 2018).
- Daryanto. 2012. *Media Pembelajaran*. Bandung: PT Sarana Tutorial Nurani Sejahtera.
- Enre, Fachruddin Ambo. 1988. *Dasar-dasar Keterampilan Menulis*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Proyek Pengembangan Lembaga Pendidikan Tenaga Kependidikan.
- Hansen, Lene. 2016. "Reading comics for the field of International Relations: Theory, method and the Bosnian War." *European Journal of International Relations*: 1-28. (diunduh pada 4 Juni 2018).
- Jacobs, Dale. 2007. "More Than Words: Comics as a Means of Teaching Multiple Literacies." *English Journal* Vol. 96 No. 3: 19-25. (diunduh pada 11 April 2017).
- Kustandi, Cecep dan Bambang Sutjipto. 2013. *Media Pembelajaran Manual dan Digital*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Maarif, Zainul. 2016. *Logika Komunikasi*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- McCloud, Scott. 2008. *Membuat Komik: Rahasia Mendongeng Komik, Manga, dan Novel Grafis*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Milson, Andrew J dan Lisa M. Mehlig. 2002. "Elementary School Teachers' Sense of Efficacy for Character Education". *The Journal of Educational Research*. Vol.96 No.1. (diunduh pada 13 Juli 2018).

- Moreira, Ildio Ximenes, Sebastiao Pereira, dan Hermenegildo Filipe Gusmao. 2018. "The Influence of Concrete Instructional Media on Learning Achievement". *Journal of Innovative Studies on Character and Education vol 2 issue 1*. Timor Leste: Instituto Superior Cristal. (diunduh pada 13 Juli 2018).
- Mulyani, Sri Puji. 2015. *Pengembangan Media Komik untuk Pembelajaran Bahasa Jawa di Kelas III SD Negeri Tegal Panggung*. Skripsi. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Morissan. 2013. *Teori Komunikasi tentang Komunikator, Pesan, Percakapan, dan Hubungan (Interpersonal)*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Nurgiyantoro, Burhan. 2013. *Teori Pengkajian Fiksi*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Poerwadarminta, W.J.S. 1937. *Baoesastra Djawa*. Batavia: J.B Wolters.
- Rahayu, Rizki Fajri. 2016. *Peningkatan Kemampuan Menulis Dialog Sesuai Unggah-Ungguh Basa Melalui Penggunaan Media Kartu Tokoh dan Penerapan Teknik Peer Correction pada Siswa Kelas VII C SMP Negeri 2 Kebakkramat*. Skripsi. Universitas Sebelas Maret, Surakarta.
- Roesky, Herbert W, dan Dietmar Kennepohl. 2008. "Drawing Attention with Chemistry Cartoon". *Journal of Chemical Education Vol 85 No 10*. (diunduh pada 13 Juli 2018).
- Rizal, Moch. Choirul dan M. Lutfi Rizal Farid. 2017. "Pitutor Luhur untuk Pemberantasan Korupsi di Indonesia dalam Perspektif Kebijakan Hukum Pidana". *Jurnal Ilmu Hukum Volume 2 Nomor 1*. Salatiga: Universitas Kristen Satya Wacana. (diunduh pada 12 April 2018).
- Sadiman, Arief S, dkk. 2012. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Depok: RajaGrafindo Persada.
- Samsudin, Zarihan, Zainon Shamsudin, dan Mohd. Faisal Mohd Arif. 2017. "The Application of Bandura's Social Learning in the Teaching of Academic Writing". *Global Journal of Business and Social Science Review*: 1-9. (diunduh pada 4 Juni 2018).
- Semi, M. Atar. 2007. *Dasar-dasar Keterampilan Menulis*. Bandung: Penerbit Angkasa.
- Setiani, Harvi. 2015. "Peningkatkan Keterampilan Menulis Teks Dialog dengan Metode Think-Talk-Write pada Siswa Kelas VII B SMP Negeri 2 Puring Kebumen". *Jurnal Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Jawa Universitas Muhammadiyah Purworejo Vol. / 07 / No. 04*. Purworejo: Universitas Muhammadiyah Purworejo. (diunduh pada 3 April 2018).

- Setyawan, Ardy Fajar. 2015. "Pengembangan Media Komik Aksara Jawa dalam Pembelajaran Bahasa Jawa di Kelas V SD Negeri Bawang Kecamatan Pakis Kabupaten Magelang". *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar Edisi 2 Tahun ke IV*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta. (diunduh pada 3 April 2018).
- Sigito, Sentot Prihandajani. 2014. *Mikul Dhuwur Mendhem Jero*. Malang: Universitas Brawijaya Press.
- Sishertanto, Tytton dan Danu Widhyatmoko. 2016. *Latih Gambar: Dasar-Dasar Komik*. Jakarta: PT Gramedia.
- Sitepu, B.P. 2012. *Penulisan Buku Teks Pelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sudjana, Nana dan Ahmad Rivai. 2009. *Media Pengajaran (Penggunaan dan Pembuatannya)*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukirno. 2013. "Pengkajian dan Pembelajaran Pitutur Luhur sebagai Pembentuk Karakter Peserta Didik". *Jurnal Pendidikan Karakter, Tahun III, Nomor 1*. Purworejo: Universitas Muhammadiyah Purworejo. (diunduh pada 3 April 2018).
- Sulisana, Rudi dan Cepi Riyana. 2009. *Media Pembelajaran Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan, dan Penilaian*. Bandung: CV Wacana Prima.
- Taylor, Maureen dan Michael L. Kent. 2014. "Dialogic Engagement: Clarifying Foundational Concepts." *Journal of Public Relations Research*, 26: 384–398. (diunduh pada 12 Juli 2018).
- Wiraswati, Windy Tri. 2015. *Komik Berdialek Tegal sebagai Media Pembelajaran Memahami Isi Teks Cerita Rakyat Kelas VII SMP*. Skripsi. Universitas Negeri Semarang.
- Witringrum, Sri Galuh, Endang Kurniati, dan Joko Sukoyo. 2017. Pengembangan Media Film Kartun Berbahasa Jawa untuk Pembelajaran Berdialog Siswa Kelas X di Banyumas. *Jurnal Penelitian Pendidikan 34 Nomor 1 Tahun 2017*. Semarang: Universitas Negeri Semarang. (diunduh pada 11 April 2018).
- Yaqin, Ainul. 2013. "Pitutur Luhur sebagai Teks Kaligrafi Jawa dalam Karya Ukir Kayu". *Arty: Journal of Visual Arts 2 (1)*. Semarang: Universitas Negeri Semarang. (diunduh pada 3 April 2018).
- Zoetmulder, P.J. 2000. *Kamus Jawa Kuna-Indonesia*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.