PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK UNTUK PEMBELAJARAN MENCERITAKAN KEMBALI CERITA LEGENDA BAGI SISWA KELAS VIII SMPN 5 BATANG

SKRIPSI

Untuk memperoleh gelar sarjana pendidikan

Oleh

Nama : Ristina Riza Zavela

NIM : 2601414037

Program studi : Pendidikan Bahasa dan Sastra Jawa

Jurusan : Bahasa dan Sastra Jawa

FAKULTAS BAHASA DAN SENI

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

2019

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi yang berjudul *Pengembangan Media Komik untuk Pembelajaran Menceritakan Kembali Cerita Legenda Bagi Siswa Kelas VIII SMP N 5 Batang* ini telah disetujui oleh pembimbing untuk diajukan ke sidang Panitia Ujian Skripsi Jurusan Pendidikan Bahasa dan Sastra Jawa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang.

Semarang, Januari 2019

Pembimbing I,	Pembimbing II,
Ucik Fuadhiyah, S.Pd.,M.Pd.	Drs. Widodo, M.Pd.
NIP 198401062008122000	NIP 196411091994021001

PENGESAHAN KELULUSAN

Skripsi yang berjudul *Pengembangan Media Komik untuk Pembelajaran Menceritakan Kembali Cerita Legenda Bagi Siswa Kelas VIII SMP N 5* telah dipertahankan di hadapan sidang Panitia Ujian Skripsi Jurusan Bahasa dan Sastra Jawa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang.

Hari : Kamis

Tanggal : 17 Januari 2019

Panitia Ujian Skripsi

Ketua Panitia
Dr. Hendi Pratama, S.Pd., M.A.
NIP198505282010121006

Sekretaris
Mujimin, S.Pd., M.Pd.
NIP 197208062005001002

Penguji I
Drs. Agus Yuwono, M.Si., M. Pd.
NIP 196812151993031003

Penguji II
Drs. Widodo, M.Pd.
NIP 196411091994021001

Penguji III
Ucik Fuadhiyah, S.Pd.,M.Pd.
NIP 198401062008122000

Mengetahui,
Dekan Fakultas Bahasa dan Seni

Prof. Dr. M. Jazuli, M.Hum.
NIP 196510041988031003

PERNYATAAN

Saya yang menyatakan bahwa skripsi yang berjudul *Pengembangan Media Komik untuk Pembelajaran Menceritakan Kembali Cerita Legenda Siswa Kelas VIII SMP N 5 Batang* yang sya tulis dalam skripsi ini benar-benar hasil karya saya sendiri, bukan jiplakan dari karya orang lain, baik sebagian maupun seluruhnya pendapat orang yang terdapat dalam skripsi ini dikutip atau dirujuk berdasarkan kode etik ilmiah.

Semarang, Januari 2019

Ristina Riza Zavela
NIM. 2601414037

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO

Hidup kita itu tidak akan pernah sempurna. Tapi dengan bersyukur, sesederhana apapun hidup seseorang, maka sempurnalah sudah hidupnya.(Tere Liye)

PERSEMBAHAN

Secara khusus skripsi ini saya persembahan kepada:

1. Bapak, Ibu, dam Adikkutercinta yang senantiasa memberi kasih sayang, semangat, dan doa.
2. Keluarga dan saudaraku yang selalu memotivasi.
3. Mas Rezto yang senantiasa membantu dan menyemangati.
4. Sahabatku Ajeng dan Maya yang sudah membantu menyelesikan misi.
5. Teman-teman Jurusan Bahasa dan Sastra Jawa angkatan 2014.

PRAKATA

Puji syukur atas kehadirat Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya kepada peneliti sehingga bisa menyelesaikan skripsi yang berjudul *Pengembangan Media Komik untuk Pembelajaran Menceritakan Kembali Cerita Legenda Bagi Siswa Kelas VIII SMP N 5 Batang* ini dengan baik sebagai salah satu syarat meraih gelar sarjana pendidikan.

Proses penyusunan skripisi ini tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak, oleh karena itu penulis menyampaikan ucapan terimakasih kepada :

1) Ucik Fuadhiyah, S.Pd.,M.Pd., Dosen Pembimbing I yang telah membimbing, memberikan pengarahan kepada peneliti ini untuk menyelesaikan skripsi sehingga proses penyusunan berjalan dengan lancar.

2) Drs. Widodo, M.Pd., Dosen pembimbing II yang telah membantu memberikan pengarahan, motivasi kepada peneliti sehingga proses penyusunan berjalan dengan lancar.

3) Drs. Agus Yuwono, M.Si., M. Pd. Penguji skripsi yang telah memberikan saran dan masukannya.

4) Dhoni Zustiyantoro, S. Pd., M. Hum.danMujiyono, S. Pd., M. Sn.sebagai tim validator materi dan media yang telah memberikan saran dan masukannya.

5) Bapak dan Ibu Dosen Jurusan Bahasa dan Sastra Jawa yang telah memberikan bekal ilmu pengetahuan.

6) Bapak dan Ibu Guru serta siswa SMPN 5 Batang yang berkenan membantu selama proses penelitian.

7) Sahabat dan teman yang telah memberikan semangat dan doa

8) Kepada semua pihak yang belum disebutkan.

Atas semua doa, dukungan, bimbingan, dan bantuan dari pihak-pihak yang telah membantu terselesainya penulisan skripsi ini, semoga berlimpah nikmat dan rahmat kepadaNya.

Penulis juga berharap agar skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua pihak yang berkepentingan dan dunia pendidikan pada umumnya.

Penulis

ABSTRAK

Zavela, Ristina riza. 2018. *Pengembangan Media Komik untuk Pembelajaran Menceritakan Kembali Cerita Legenda Bagi Siswa Kelas VIII SMP N 5* Skripsi.Jurusan Bahasa dan Sastra Jawa.Fakultas Bahasa dan Seni.Universitas Negeri Semarang. Pembimbing Ucik Fuadhiyah, S.Pd.,M.Pd. dan Drs. Widodo, M.Pd.

Kata kunci : komik, cerita legenda

Kompetensi menceritakan kembali cerita legenda merupakan salah satu kompetensi yang harus dicapai oleh siswa di tingkat SMP kelas VIII. Proses pembelajaran menceritakan kembali cerita legenda membutuhkan suatu media agar membantu tercapainya tujuan pembelajaran. Saat ini belum ada media untuk belajar menceritakan kembali cerita legenda.Salah satu media yang saat ini disukai anak adalah media komik.Komik merupakan media yang sederhana, menarik, dan mudah dipahami karena berisi cerita dan gambar.Cerita yang dikembangkan penelitian ini adalah *Legenda Guwa Aswatama Kabupaten Batang* dengan harapan dapat mengetahui dan melestarikan cerita legenda di Kabupaten Batang.

Berdasarkan latar belakang tersebut, rumusan masalah yang disusun dalam penelitian ini adalah bagaimanakah kebutuhan dan pengembangan prototipe Media Komik untuk Pembelajaran Meringkas Isi Teks Cerita Legenda Siswa Kelas VIII SMP N 5 Batang? Tujuan penelitian ini adalah mendeskripsikan kebutuhan dan menyusun Media Komik untuk Pembelajaran menceritakan kembali Cerita Legenda.

Desain penelitian yang digunakan adalah *research and development* (R&D). Subjek dalam penelitian ini adalah siswa, guru, dan tim ahli. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan observasi, wawancara, dokumentasi, angket kebutuhan, dan angket uji ahli.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa dibutuhkan sebuah media yang sesuai dalam pembelajaran menceritakan kembali cerita legenda.Berdasarkan analisis kebutuhan dapat diketahui beberapa hal diantaranya, siswa dan guru setuju menggunakan media komik untuk pembelajaran menceritakan kembali cerita legenda. Adapun jenis huruf yang direkomendasikan yaitu *Comic Sans Ms* berukuran A5 dengan warna *full colour.*

Saran dari penelitian ini sebagai berikut. 1) Guru bahasa Jawa di Kabupaten Batang sebaiknya menggunakan komik Legenda Guwa Aswatama Kabupaten Batang sebagai alternatif media pembelajaan khususnya materi menceritakan kembali cerita legenda. 2) Komik Legenda Guwa Aswatama Kabupaten Batang sebaiknya diterapkan tidak hanya dalam pembelajaran saja, namun dapat digunakan sebagai salah satu referensi kearifan lokal pengetahuan bagi masyarakat umum, khususnya di wilayah Kabupaten Batang.3) Perlu dilakukan penelitian lebih lanjut guna menguji efektivitas komik sebagai media pembelajaran menceritakan kemali cerita legenda.

SARI

Zavela, Ristina riza. 2018. Pengembangan Media Komik untuk Pembelajaran menceritakan kembali Cerita Legenda Bagi Siswa Kelas VIII SMP N 5 Batang. Skripsi.Jurusan Bahasa dan Sastra Jawa.Fakultas Bahasa dan Seni.Universitas Negeri Semarang. Pembimbing Ucik Fuadhiyah, S.Pd.,M.Pd. dan Drs. Widodo, M.Pd.

Tembung pangrunut: komik, crita legenda.

Ing pamulangan bahasa Jawa, siswa SMP kelas VIII kudu bisa mangerteni isining crita legenda. Salah sijining cara supaya bisa mangerteni isining crita legenda yaiku kanthi nganggo media pasinaon. Media pasinaon sing saiki disenengi dening bocah yaiku media komik. Komik kuwi media kang sedherhana, nyenengke, lan gampang dimangerteni amarga ana crita lan gambare. Crita kang dikembangke ana ing panaliten iki yaiku Legenda Guwa Aswatama Kabupaten Batang dikarepake bisa mangerteni lan bisa nguri-uri crita legenda sing ana ing tlatah Kabupaten Batang.

Adhedhasar andharan iku, undheran perkara ing panaliten iki yaiku kepiye kebutuhanlan ngembangake prototipe Media Komik kanggo pasinaonMenceritakan Kembali Cerita Legenda Siswa Kelas VIII SMP N 5 Batang?Ancas paneliten iki yaiku ndeskripsikake kebutuhanlan nyusun media komik kanggo pasinaon nyritakake maneh crita legenda.

Desain panliten sing digunakake ana ing panaliten iki yaiku research and development (R&D). Subjek panaliten iki yaiku siswa, guru, lan tim ahli. Teknik ngumpulake data ing panaliten iki yaiku nganggo observasi, wawancara, dokumentasi, angket kebutuhan, lan angket uji ahli.

Panaliten iki ngasilake media pasinaon nyaritakake maneh crita legenda. Adhedhasar analisis kebutuhan siswa lan guru setuju nggunakake media komik kanggo pasinaon ngringkes isi teks crita legenda. Sakliyanekuwi jenis huruf sing dikarepake siswa lan guru yaiku Comic Sans MS ukuran A5warna full colour.

Saran saka panaliten iki antarane yaiku: 1) Guru bahasa Jawa ing Kabupaten Batang luwih becik nggunakake komik Legenda Guwa Aswatama Kabupaten Batang kanggo alternatif mediapasinaon ngringkes isi teks crita legenda. 2)Komik Legenda Guwa Aswatama Kabupaten Batang luwoh becik dugunakke kanggo salah sijine referensi kearifan lokal pengetahuan kanggo masyarakat umum, tartamtu ing Tlatah Kabupaten Batang. 3) perlu dianakake panaliten jenis liyane supaya bisa dideleng sepira tingkat efektivitas media kasebut.

DAFTAR ISI

PERSETUJUAN PEMBIMBING.....ii
PENGESAHAN KELULUSAN.....iii
PERNYATAAN.....iv
PRAKATA..... vi
ABSTRAK viii
SARI..... ix
DAFTAR ISI..... x
DAFTAR TABEL xiv
DAFTAR BAGAN.....xviii
DAFTAR LAMPIRAN xvi
BAB I PENDAHULUAN 1
1.1 Latar Belakang Masalah 1
1.2 Identifikasi Masalah 3
1.3 PembatasanMasalah 3
1.4 Rumusan Masalah..... 4
1.5 Tujuan Penelitian 4
1.6 Manfaat Penelitian 5
BAB II KAJIAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORETIS 7
2.1 Kajian Pustaka..... 7
2.2 Landasan Teoretis 16
2.2.1 Media Pembelajaran..... 16
2.2.1.1 Pengertian Media Pembelajaran..... 17
2.2.1.2 Fungsi Media Pembelajaran..... 18
2.2.1.3 Manfaat Media Pembelajaran 20
2.2.2 Pengertian dan Jenis-jenis Legenda 22

2.2.2.1 Pengertian Legenda 22
2.2.2.2 Jenis-jenis legenda 22
2.2.3 Komik sebagai Media Pembelajaran 23
2.2.3.1 Hakikat Komik 23
2.2.4 Jenis-Jenis Komik 23
2.2.3.1 Sistematika Membuat Komik 25
2.2.3.2 Langkah-langkah Pembuatan Komik 27
2.2.4 Kerangka Berpikir 29
BAB III METODE PENELITIAN 31
3.1 Desain Penelitian 31
3.2 Data dan Sumber Data 33
3.3 Teknik Pengumpulan Data 34
3.3.2 Teknik wawancara 35
3.3.3 Dokumentasi 35
3.3.4 Teknik Angket 35
3.3.3.1 Angket Kebutuhan 35
3.3.3.2 Angket Uji Ahli 36
3.4 Instrumen Penelitian 36
3.4.1 Lembar Observasi 37
3.4.2 Pedoman Wawancara 37
3.4.3 Angket Kebutuhan Siswa 38
3.4.4 Angket Kebutuhan Guru 39
3.4.5 Angket Uji Validasi Ahli 39
3.4.5.1 Uji Validasi Ahli Media 40
3.4.5.2 Uji Validasi Ahli Materi 40

3.5 Teknik analisis data 41

3.5.1 Analisis Data Kebutuhan Prototipe 41

3.5.2 Analisis Data Uji Validasi Ahli 41

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN 44

4.1 Deskripsi Kebutuhan Guru dan Siswa terhadap Pengembangan Media Komik untuk Pembelajaran Menceritakan Kembali Cerita Legenda.....45

4.1.1 Kebutuhan Guru Terhadap Pengembangan Media Komik untuk Pembelajaran Menceritakan Kembali Cerita Legenda.....45

4.1.2 Kebutuhan Siswa Terhadap pengembangan Media Komik untuk Pembelajaran Menceritakan Kembali Cerita Legenda.....47

4.2 Prototipe Media Komik Cerita Legenda untuk Pembelajaran Menceritakan Kembali Cerita Legenda Siswa Kelas VIII SMPN 5 Batang. 48

4.2.1 Sampul Komik 49

4.2.2 Fisik Komik..... 51

4.2.3 Anatomi Buku Komik 52

4.2.4 Isi Media Komik untuk Pembelajaran Menceritakan Kembali Cerita Legenda Siswa kelas VIII SMPN 5 batang.....52

4.3 Validasi Produk Media Komik Cerita Legenda Untuk Pembelajaran Meringkas Isi Teks Cerita Legenda Siswa Kelas VIII SMPN 5 Batang. 63

4.3.1. Hasil Uji Validasi oleh Ahli Media..... 64

4.3.2. Hasil Uji Validasi oleh Ahli Materi 64

4.4 Media Komik Cerita Legenda Untuk Pembelajaran Meringkas Isi Teks Cerita Legenda Siswa Kelas VIII SMPN 5 Batang setelah perbaikan. 65

BAB V 79

PENUTUP 79

5.1 Simpulan 79

5.2 Saran 79

DAFTAR PUSTAKA 81

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Kisi-kisi Umum Instrumen Penelitian 37

Tabel 3.2 Kisi-kisi lembar observasi 37

Tabel 3.3 Tabel kisi-kisi pedoman wawancara 38

Tabel 3.4 Kisi-kisi angket kebutuhan siswa 38

Tabel 3.5 Kisi-kisi angket kebutuhan guru 39

Tabel 3.6 Kisi-kisi angket uji validasi ahli media 40

Tabel 3.7 Kisi-kisi Angket Uji Validasi Ahli Materi 41

Tabel 4.1 Isi Komik 62

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Bagan Kerangka Berpikir 30

Gambar 3.1 Bagan Desain penelitian 33

Gambar 4.1 Sampul Depan 50

Gambar 4.2 Sampul Belakang 50

Gambar 4.3 Redaksi Buku 53

Gambar 4.4 Kata Pengantar 54

Gambar 4.5 Kompeteni Dasar 54

Gambar 4.6 Pengenalan Tokoh 55

Gambar 4.7 Profil Penulis 63

Gambar 4.8 Sampul Sebelum Perbaikan 65

Gambar 4.8 Sampul Sesudah Perbaikan 65

Gambar 4.8 Halaman 1 Sebelum Perbaikan 66

Gambar 4.8 Halaman 1 Sesudah Perbaikan 66

Gambar 4.9 Halaman 2 Sebelum Diperbaiki 67

Gambar 4.10 Halaman 2 Sesudah Perbaikan 67

Gambar 4.11 Halaman 3 Sebelum diperbaiki 68

Gambar 4.12 Halaman 3 Sesudah Perbaikan 68

Gambar 4.13 Halaman 4 Sebelum diperbaiki 69

Gambar 4.14 Halaman 4 Sesudah Perbaikan 69

Gambar 4.15 Halaman 7 Sebelum diperbaiki 70

Gambar 4.16 Halaman 7 Sesudah Perbaikan 70

Gambar 4.17 Halaman 8 Sebelum diperbaiki 71

Gambar 4.18 Halaman 8 Sesudah Perbaikan 71

Gambar 4.19 Halaman 12 Sebelum diperbaiki 72

Gambar 4.19 Halaman 12 Sesudah Perbaikan 72
Gambar 4.20 Halaman 14 Sebelum diperbaiki..... 73
Gambar 4.21 Halaman 14 Sesudah Perbaikan 73
Gambar 4.22 Halaman 15 Sebelum perbaikan 74
Gambar 4.23 Halaman 15 Sesudah Perbaikan 74
Gambar 4.24 Halaman 16 Sebelum perbaikan 75
Gambar 4.25 Halaman 16 Sesudah Perbaikan 75
Gambar 4.26 Halaman 18 Sebelum perbaikan 76
Gambar 4.27 Halaman 18 Sesudah Perbaikan 76
Gambar 4.27 Halaman 19 Sebelum perbaikan 77
Gambar 4.28 Halaman 19 Sesudah Perbaikan 77
Gambar 4.29 Margin Sebelum perbaikan 78
Gambar 4.30 Margin Sesudah Perbaikan..... 78

DAFTAR BAGAN

Bagan 2.1 Bagan Kerangka Berpikir 30

Bagan 3.1 Bagan Desain penelitian 33

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Lembar Observasi dan Pedoman Wawancara 83

Lampiran 2. Angket Kebutuhan Guru.....85

Lampiran 3. Angket Kebutuhan Siswa.....91

Lampiran 4. Angket Uji Materi 97

Lampiran 5. Angket Uji Media 99

Lampiran 6. Dokumentasi 103

Lampiran 7. Surat Penetapan Dosen Pembimbing 107

Lampiran 8.Surat Keterangan Selesai Bimbingan Proposal Skripsi 108

Lampiran 9. Surat Keterangan Telah Melaksanakan Penelitian 110

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Kegiatan pembelajaran menceritakan kembali cerita legenda di SMP N 5 Batang masih mengalami hambatan yang menyebabkan pembelajaran kurang efektif. Kondisi tersebut disebabkan adanya kecenderungan penyampaian dengan metode ceramah, ketidaksiapan siswa, kurangnya minat semangat belajar. Sesuai dengan kurikulum 2013 mata pelajaran bahasa Jawa Provinsi Jawa Tengahkelas VIII SMP pada semester genap terdapat Kompetensi Dasar (KD) menceritakan kembali cerita legenda yang mencakup kompetensi berbicara. Dalam arti, siswa dapat memahami legenda dengan berbicara. Pembelajaran legenda mengandung beberapa nilai seperti nilai sosial, religius, dan nilai budaya menjadi lebih baik, sehingga pembelajaran legenda penting diajarkan di sekolah.

Berdasarkan hasil observasi di sekolah SMPN 5 Batang dalam kegiatan pembelajaran legenda kelas VIII masih banyak siswa yang tidak memerhatikan pembelajaran cerita legenda. Hal tersebut mengakibatkan pembelajaran kurang efektif. Pada materi cerita legenda yang menjadi keluhan guru dan siswaadalah siswa belum mampu.

Pada materi pembelajaran cerita legenda yang menjadi keluhan guru dan siswa adalah siswa belum mampu mencapai indikator yang diharapkan. Permasalahan tersebut disebabkan oleh beberapa faktor dari guru, siswa, dan media yang digunakan dalam pembelajaran. Guru belum kreatif memvariasikan pembelajaran cerita legenda, siswa masih mendapatkan pola pengajaran dengan

tradisional (ceramah). Guru masuk kelas untuk berceramah dalam menyampaikan pembelajaran, guru mencontohkan berbagai macam teks cerita legenda. Guru meminta salah satu siswa membacakan teks cerita legenda yang terdapat di LKS, sedangkan siswa yang lain mendengarkan. Setelah itu, guru memberikan pertanyaan lisan kepada siswa terkait materi yang telah dibacakan. Kemudian siswa diberi tugas untuk membuat rangkuman isi teks cerita legenda tersebut. Materi pembelajaran cerita teks legenda yang digunakan dalam LKS tersebut berupa teks tulis. Siswa menganggap pembelajaran tersebut monoton dan membosankan, untuk mengalihkan rasa bosan tersebut siswa melakukan kegiatan yang lain, misalnya mengobrol dengan teman sebangkunya, bermain sendiri, dan ada yang mengerjakan tugas mata pelajaran yang lain, sehingga keadaan kelas menjadi gaduh. Media di sekolah tersebut juga masih belum optimal. Siswa kurang menikmati proses kretifnya sehingga kurang optimal dalam berkarya. Hal tersbut cukup membosankan dan kurang menarik, sehingga perlu adanya pembharuan dalam cara guru mengajarkan materi teks cerita legenda. Melalui bahan ajar guru dan siswa akan terbantu dalam melaksanakan proses pembelajaran.

Keberadaan buku memang sangat membantu dalam proses pembelajaran, namun masih banyak bahan ajar lainnya yang dapat diguuunakan misalnya, internet, jurnal, majalah, koran CD interaktif, dan lingkungan. Salah satu lingkungan belajar yang sangat berperan dalam memudahkan penguasaan peserta didik terhadap kompetensi adalah penerapan teknologi dalam penggunaan media pembelajaran yang diharapkan dapat menambah wawasan dan nilai pada peserta

didik.Untuk menarik perhatian dan membangkitkan semangat siswa agar dalam proses pembelajaran cerita legenda, salah satunya dengan menggunakan media karikatur dalam bentuk buku komik, sehingga guru tidak hanya mempunyai bahan ajar cerita legenda yang monoton, tetapi lebih beragam dan inovatif.

Penelitian ini dilakukan dalam rangka mengembangkan sebuah media pembelajaran berbentuk media komik (cerita bergambar yang dibuat berurutan dengan teks percakapan). Dengan demikian, materi menceritakan kembali cerita legenda dapat dibuat menjadi animasi yang menarik, sehingga tidak monoton dan membosankan. Media pembelajaran dapat digunakan dalam proses pembelajaran menceritakan kembali cerita legenda untuk siswa kels VIII SMPN 5 Batang.

1.2 Identifikasi Masalah

Kebutuhan bahan ajar dalam pembelajaran sangat besar, karena bahan ajar mempermudah guru dan siswa dalam pembelajaran. Keberadaan bahan ajar terutama pada pembelajaran cerita legenda masih kurang. Materi yang disajikan oleh guru masih monoton. Kebutuhan bahan ajar menjadi dasar untuk membuat bahan ajar cerita legenda untuk siswa kelas VIII SMPN 5 Batang. Pengembangan bahan ajar teks cerita legenda diharapkan dapat memperkaya bahan-bahan ajar kompetensi menceritakan kembali cerita legenda. Siswa nanti dapat diharapkan lebih memahami cerita legenda dan tertarik untuk mengikuti setiap pembelajaran bahasa Jawa yang disajikan oleh guru.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah, maka penelitian ini perlu dibatasi agar tidak melenceng terlalu jauh, yaitu pengembangan bahan ajar menceritakan

kembali cerita legenda pada kelas VIII SMPN 5 Batang.Pengembangan bahan ajar ini diharapkan dapat mendukung tercapainya pengajaran bahasa Jawa khususnya kompetensi cerita legenda.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah disampaikan diatas, permasalahan yang diangkat dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1) Apa sajakebutuhan pengembangan media komik untuk pembelajaran menceritakan kembali cerita legenda siswa kelas VIII SMPN 5 Batang?
2) Bagaimana prototype pengembangan media komik cerita legenda untuk pembelajaranmenceritakan kembali cerita legendasiswa kelas VIII SMPN 5 Batang?
3) Bagaimana validasi produk pengembangan media komik cerita legenda untuk pembelajaran menceritakan kembali cerita legenda siswa kelas VIII SMPN 5 Batang?

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan yang akan dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1) Mendeskrisipkankebutuhan pengembangan media komik cerita legenda untuk pembelajaran menceritakan kembali cerita legenda siswa kelas VIII SMPN 5 Batang.
2) Menyusun prototype pengembangan media komik cerita legenda untuk pembelajaran menceritakan kembali cerita legenda siswa kelas VIII SMPN 5 Batang.

3) Mendeskrisipkan validasi produk pengembangan media komik cerita legenda untukPembelajaran menceritakan kembali cerita legenda siswa kelas VIII SMPN 5 Batang.

1.6 Manfaat Penelitian

Penelitian ini dituntut untuk menghasilkan konsep pengembangan pembelajaran bahasa Jawa khususnya pada kompetensi menceritakan kembali cerita legenda kelas VIII SMPN 5 Batang.

Secara teoritis hasil penelitian ini diharapkan mampu memberikan manfaat yaitu memberikan pengetahuan tentang pengembangan bahan ajar cerita legenda dalam pembelajaran bahasa Jawa sehingga hasil pebelitian ini dapat menambah ilmu pembelajaran bahasa Jawa, khususnya dalam menceritakan kembali cerita legenda siswa kelas VIII SMPN 5 Batang.

Manfaat praktis penelitian ini ditujukan bagi guru, siswa, dan sekolah. Bagi guru, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat praktis dalam mengelola proses belajar mengajar pada kompetensi cerita legenda. Hasil penelitian dapat diharapkan untuk dimanfaatkan sebagai referensi pada proses belajar mengajar pada kompetensi cerita legenda kelas VIII SMPN 5 Batang.

Manfaat bagi peserta didik adalah mendapatkan kemudahan dalam mengikuti pembelajaran bahasa Jawa khusunya pada kompetensi cerita legenda.Peserta didik juga mendapatkan pengalaman belajar yang bermakna sehingga siswa mampu memahami materi cerita legenda yang diberikan guru.

Adapun manfaat bagi sekolah adalah hasil penelitian ini dapat dijadiakan bahan ajar tambahan dan dan dapat dijadikan sebagai pertimbangan dalam pengembangan bahan ajar lainnya pada setiap pembelajaran.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORITIS

2.1 Kajian Pustaka

Penelitian pengembangan media pembelajaran saat ini sudah banyak ditemukan, pengembangan media pembelajaran tersebut bertujuan untuk menambah semangat peserta didik dalam proses pembelajaran.Sebuah penelitian merupakan hasil berpikir dan pengamatan. Pengamatan dapat dilakukan dengan mengamati hasil penelitian yang telah ada yang untuk mengetahui relevansi sebuah penelitian yang akan dilakukan. Beberapa penelitian terdahulu yang relevan dan menunjang penelitian ini antara lain yang telah dilakukan berbentuk skripsi olehFitria (2013), Tri (2014), dan Windy (2015), Serta dalam bentuk jurnal yang dilakukan olehLoudri (2006), Andrew S. Latham (2012),Dwi (2012), Nurhasanah (2014), Ardy (2015), Nuning (2016),Septiana (2016),Sri Galuh (2017),dan Ambaryani (2017).

Fitria (2013) dalam penelitiannya yang berjudul Pengembangan Media Komik Dalam Pembelajaran Membaca Pemahaman Cerita Wayang untuk Siswa kelas VIII menyimpukan bahwa hasil belajar siswa yang menggunakan media komik lebih tinggi dibandingkan dengan hasil belajar siswa yang menggunakan teks bacaan. Kemampuan memahami isi bacaan pada siswa kelas VIII mengalami peningkatan.

Penelitian ini memiliki persamaan dan perbedaan dengan penelitian yang dilakukan oleh Fitria. Persamaaan penelitian Fitria dengan penelitian ini yaitu sama-sama menggunakan media komik dan objek penelitian sama-sama kelas

VIII. Adapun perbedaan penelitian ini dengan penelitian Fitria yaitu Fitria menggunakan materi cerita wayang sedangkan penelitian ini menggunaan materi cerita legenda.

Kelebihan pada penelitian Fitria yaitu menghasilkan produk yang mempermudah proses pembelajaran siswa, dapat diketahui bahwa media komik terbukti mampu merubah pada pembelajaran yang posistif untuk siswa sedangkan kekurangan pada penelitian Fitria yaitu ada beberapa siswayang masih kurang paham materi pembelajaran cerita Wayang yang disampaikan.

Tri (2014) dalam penelitiannya yang berjudul *Pengembangan Media Komik Jaka Tingkir Sebagai Media Pembelajaran Membaca Cerita Siswa Kelas III di kabupaten Boyolali.* Hasil dari penelitian tersebut memenuhi kebutuhan siswa dalam upaya meningkatkan minat baca melalui buku komik.Penelitian ini memiliki persamaan dan perbedaan dengan penelitian yang dilakukan oleh Tri.Persamaan penelitian Tri dengan penelitian ini yaitu sama-sama menggunakan media komik.Adapun perbedaan penelitian ini dengan Tri yang pertama yaitu menggunakan materi cerita Jaka Tingkir sedangkan penelitian ini menggunakan materi cerita legenda yang ada di Kabupaten Batang. Yang kedua yaitu objek penelitian kelas III SD sedangkan penelitian ini dengan objek kelas VIII.

Kelebihan dalam penelitian yang dilakukan oleh Tri yaitu meningkatkan minat baca siswa terhadap cerita rakyat Jaka Tingkir dengann cara menyusun buku cerita rakyat Jaka Tingkir dalam bentuk komik agar siswa lebih tertarik untuk membacanya. Sedangkan kekurangan dalam penelitian Tri yaitu dalam penjelasan jenis-jenis komik hanya terdapat tiga jenis, seharusnya jenis komik

berjumlah lima jenis yaitu komik strip, buku komk, novel grafis, komik kompilasi, dan komik online.

Windy (2015) Penelitiannya yang berjudul *Komik Berdialek Tegal Sebagai Media pembelajaran Memahami Isi Teks Cerita Rakyat Kelas VII SMP* hasil dari penelitian tersebut siswa dan guru membutuhkan media yang membantu untuk pembelajaran teks cerita rakyat, media tersebut berupa media Komik yang berisi certita rakyat dari Tegal yang mengandung nilai sosial dan budaya. Penelitian ini memiliki persamaan dan perbedaan dengan penelitian yang dilakukan oleh Windy.Persamaan penelitian Windy dengan penelitian ini yaitu sama-sama menggunakan media komik.Adapun perbedaan penelitian ini dengan Tri yang pertama yaitu menggunakan materi cerita rakyat Tegal sedangkan penelitian ini menggunakan materi cerita legenda yang ada di Kabupaten Batang. Yang kedua yaitu objek penelitian siswa kelas VII, sedangkan penelitian ini degan objek kelas VIII.

Kelebihan dalam penelitian yang dilakukan oleh windy adalah penelitiannya menghasilkan produk berupa buku komik yang dapat mempermudah proses pembelajaran siswa. Sedangkan kekurangan dalam penelitian ini buku ini hanya digunakan pada lingkup sekolah tidak digunakan dilingkup masyarakat sekitar.

Andrew S. Latham (2012) dalam penelitianya yang berjudul *Comic Book VS Greek Mythologi: The Ultimate Crossover For The Classical Scholar*dilatarbelakangi sebuah persamaan yang kuat antara komik dan cerita mitos yang berkembang di masyarakat. Cerita dalam komik yang dibuat pada

jaman sekarang tidak dapat menjadi sebuah mitos, seperti halnya cerita yang berkembang dimasa lampau yang dianggap benar-benar terjadi dalam kehidupan nyata sedangkan tidak ada bukti yang kuat untuk menunjukan faktanya.

Dalam penelitian ini memiliki persamaan dan perbedaan.Persamaanya yaitu sama-sama mengkaji sebuah komik dan sebuah cerita masa lampau.Perbedaanya, jika Andrew mengkaji karakteristik sebuah komik dan sebuah mitos sedangkan penelitian ini mengkaji cerita legenda dan kemudian disusun dalam sebuah buku komik.

Lourdi, Papatheodoru, dan Nikolaidou (2006) dalam penelitiannya yang berjudul*A Multi-layer Metadata Schema for Digital Folklore Collections*menghasilkan koleksi cerita rakyat yang dibuat dalam bentuk digital dengan skema metadata. Penelitian tersebut memiliki tujuan agar cerita rakyat di negara Yunani tidak mudah dilupakan oleh generasi muda, maka dari itu mereka berusaha membuat kumpulan cerita rakyat yang tepat untuk digunakan di zamansekarang dengan teknologi skema metadata yakni cerita rakyat tersebut didata secara terstruktur, ditandai dengan kode agar dapat diproses oleh komputer, dideskripsikan dengan ciri-ciri satuan-satuan pembawa informasi tentang cerita rakyat tersebut.

Penelitian Lourdi, Papatheodoru dan Nikolaidou tersebut memiliki persamaan dengan penelitian ini, yaitu pada objek kajian cerita rakyat dengan bertujuan agar cerita terdahulu dikenal serta tidak hilang di dalam masyarakatnya. Adapun perbedaan kedua penelitian terletak pada produk yang dihasilkan. Pada Penelitian Lourdi, Papatheodoru, dan Nikolaidou produk yang dihasilkan berupa

skema metadata dan cerita rakyat berbentuk digital, sedangkan pada penelitian ini akan menghasilkan produk berupa cerita legenda dalam bentuk komik.

Dwi (2012) penelitiannya yang berjudul *Media Komik untuk Meningkatkan Menulis Karangan* menyimpulkan bahwa penggunaaan media komik dapat peningkatkan ketrampilan menulis karangan, peningkatan tersebut terbukti dengan tuntasnya klasikal pada hasil tes ketrampilan menulis karangan. Persamaan penelitian Dwi dengan penelitian ini yaitu penelitian sama-sama menghasilkan produk berupa buku komik sedangkan perbedaan penelitaan Dwi dengan penelitian ini yaitu objek penelitian yang dilakukan oleh Dwi siswa kelas IV SD sedagkan pada penelitian ini siswa kelas VIII SMP.

Kelebihan pada penelitian Dwi yaitu adanya peningkatan menulis karangan pada siswa, karena siswa merasa senang dan nyaman mengikuti pembelajaran dengan inovasi baru. Kekurangan pada penelitian ini yaitu kurangnya keberanian siswa mengemukakan pendapat dan bertanya tentang berbagai hal yang tidak diketahui tengtang produk tersebut.

Nurhasanah (2014) dalam penelitiannya yang berjudul Pengembangan Media *Kijank* (Komik Indonesia, Jawa, dan Aksara Jawa) Pembelajaran Bahasa Jawa Kelas 5 Sekolah Dasar menjelaskan bahwa komik KIJANK memiliki dua bahasa dan satu tulisan, yaitu bahasa Indonesia, Jawa, dan asara Jawa. Media terdapat beberapa bagian awal, isi, dan penutup. Pada bagian awal terdapat *cover*, manfaat membaca KIJANK dan perkenalan tokoh cerita. Sementara pada bagian isi terdapat sebuah cerita yang menarik Dan pada bagian penutup terdapat sinopsisi. Untuk melengkapi komik dan membantu siswa dalam membaca huruf

Jawa maka pada halaman belakang komik dilampirkan aksara Jawa dan aksara swara, aksara murdha dan wilangan serta sandagan.

Persamaan penelitian ini dengan peneitian yang dilakukan oleh Nurhasanah yaitu sama-sama menghasilkan media komik, Namun perbedaan pada komik ini yaitu dalam penelitian ini komik yang dihasilkan berupa buku komik cerita legenda sedangkan pada penelitian Nurhasanah komik berisi aksara Jawa.

Kelebihan dalam penelitian Nurhasanah yaitu hasil penelitian ini mendorong siswa untuk lebih menguasai pembelajaran aksara Jawa yang disampaikan. Namun kekurangan pada penelitian ini yaitu siswa masih kesulitan memahami cara pengunaan media dan siswa masih ada yang pasif dalam proses pembelajaran aksara jawa yang disampaikan.

Ardy (2015) dalam penelitiannya yang berjudul Pengembangan Media *Komik Aksara Jawa Dalam Pembelajaran Bahasa Jawa Di Kelas V SD Negeri Bawang Kecamatan Pakis Kabupaten Magelang*menjelaskan bahwa penelitiannya menghasilkan media komik aksara Jawa yang layak digunakan harus diperhatikan berbagai hal, yaitu kesesuaian dengan materi pembelajaran, kesesuaian dengan karakteristik pembelajaran atau siswa, kesesuaian dengan teori, keesuaian dengan teori, kesesuaian dengan gaya belajar siswa, kesesuaian dengan kondisi lingkungan, fasilitas pendukung, dan waktu yang tersedia. Selain itu juga harus memperhatikan langkah pengembangan yang harus dilakukan.

Persamaan penelitian ini dengan peelitian yang dilakukan oleh Ardy yaitu sama-sama menggunakan menggunakan desain penelitian pengembangan atau *research and development* (R&D). Selain itu perbedaan dalam penelitian ini

menggunakan penelitian ini hanya akan menggunakan lima langkah saja. Kelima langkah penelitian tersebut meliputi: 1) Potensi dan masalah, 2) Pengumpulan data, 3) Desain produk, 4) validasi desain, 5) Revisi desain. Sedangkan penelitian yang dilakukan oleh Ardy menggunakan sepuluh langkah pengembangan diantaranya 1) Studi pendahuluan, 2) Perencanaan, 3) Pengembangan, 4) Uji coba satu-satu, 5) Revisi tahap I, 6) Uji coba kelompok kecil, 7) revisi tahap II, 8) Uji coba lapangan, 9) Revisi tahap III, 10) Desiminasi.

Kelebihan pada penelitianyang dilakukan oleh Ardy yaitu menghasilkan media komik aksara Jawa yang layak untuk digunakan dalam pembelajaran Bahasa Jawa. Kekurangan dalam penelitian yaitu prototipe yang dihasilkan masih banyak yang harus diperbaiki, diketahui bahwa konsistensi karakter masih kurang sebagai contoh pakaian yang dikenakan karakter pada *cover* berbeda dengan pakaian yang dikenakan karakter pada panel cerita.

Nuning (2016) dalam penelitiannya yang berjudul *Media Komik Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar dan Ketrampilan Membaca Pemahan Siswa Kelas IV*Menyimpulkanbahwa media komik pembelajaran berpengaruh positif dan signifikan terhadap motivasi belajar bahasa indonesia dan ketrampilan membaca pemahaman siswa kelas IV SDN Padokan Bantul.

Persamaan dengan penelitian ini yaitu sama-sama membuat produk komik. Sedangkan perbedaan dengan penelitian ini yaitu pertama, penelitian tersebut untuk pembelajaran bahasa indonesia. Sedangkan penelitian ini digunakan untuk pembelajaran bahasa jawa.Kedua Objek penelitian tersebut kelas IV SD sedangkan objek penelitian ini SMP kelas VIII.

Kelebihan pada penelitian yang lakukan oleh Nuning menghasilkan produk komik yang akan membantu mempermudah proses pembelajaran dan pengetahuan baru bagi siswa kelas IV SDN Padokan Bantul, sedangkan kekurangan pada penelitian Nuning yaitu

Septiana (2016) Penelitian yang berjudul *Pengembangan Media Komik Berbahasa Jawa bermuatan Peribahasan untuk Siswa SMP Di Kabupaten Kebumen* menyimpulkan bahwa komik berbahasa Jawa bermuatan paribasan yang diinginkan oleh guru yaitu komik berbahasa Jawa berdialek Kebumen. Isi komik berisi paribasan yang dikaitkan dengan kehidupan sehari-hari. Persamaanpenelitian ini dengan penelitian yang dilakukan Septiana yaitu sama-sama menghasilkan produk berupa komik, dan sama-samamenggunakan desain penelitian pengembangan atau *research and development* (R&D). Selain itu, perbedaan penelitian ini dengan penelitian Septiana yaitu penelitian ini menghasilkan produk berupa buku komik cerita legenda sedangkan penelitian ini menghasilkan produk berupa komik *paribasan* berdialek Kebumen.

Kelebihan penelitian Septiana adalah produk komik yang dihasilkan mudah dipahami karena berdialek daerah setempat, kalimat yang digunakan tidak bertele-tele, sedangkan kekurangan penelitian Septiana yaitu dialek yang digunakan dalam bacaan belum terlalu tapak, dialek yang dibuat dalam bacaan harus lebih kental atau *medhok* suapaya dialek *ngapaknya* lebih dirasakan oleh pembaca.

Sri Galuh Witiningrum, Endang Kurniati, dan Joko Sukoyo (2017) dalam penelitiannya yang berjudul *Pengembangan Media Film Kartun Berbahasa Jawa*

Untuk Pembelajaran Berdialog Siswa Kelas X SMA di Banyumas menjelaskan bahwa pengembangan media film kartun berbahasa Jawa bertujuan untuk menunjang proses pembelajaran bahasa Jawa khususnya tentang berbicara berbahasa dengan santun sesuai dengan konteks, unggah-ungguh, tatacara bersikap dengan yang lebih muda dan tua, serta tata cara sesua adat istiadat orang jawa.

Persamaan dengan penelitian ini yaitu sama-sama menggunakan desain penelitian pengembangan atau *research and development* (R&D). Penelitian dan pengembangan digunakan untuk menghasilkan produk berupa animasi bergambar dengan tujuan untuk mempermudah siswa menerima materi dalam pembelajaran sedangkan perbedaan dalam penelitian Sri Galuh Witiningrum, Endang Kurniati, dan Joko Sukoyo yaitu produk yang dihasilkan berupa media film kartun berbahasa jawa, sedangkan dlm penelitian ini menghasilkan buku komik cerita legenda.

Ambaryani (2017) Penelitiannya yang berjudul Pengembangan Media Komik Untuk Efektifitas dan Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Materi Perubahan Lungkungn Hidup menyimpulkan bahwa produk dapat dikembangka dengan model *discovery learning,* hasil validasi media 88% dengan kategori sangat baik, dan hasil validasi materi 76% kategori sangat baik. Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan oleh Ambaryani adalah sama-sama menghasilkan produk komik dan menggunakan desain penelitian pengembangan atau *research and development* (R&D). Selain itu, perbedaan penelitian ini dengan penelitian Ambaryani yaitu penelitian ini digunakan pada

pebelajaran bahasa Jawa sedangkan penelitian Ambaryani digunakan untuk pembelajaran IPA, Serta objek penelitian ini siswa kelas VIII sedangkan penelitian Ambaryani objek penelitiannya adalah siswa kelas IV SD.

Kelebihan penelitian Ambaryani yaitu menghasilkan produk komik guna untuk mengembangkan media pembeljaran IPA. Sedangkan kekurangan pada penelitian ini yaitu hasil produk berupa video sehingga siswa tidak bisa mempelajari materi tersebut ketika diluar jam pelajaran

Berdasarkan beberapa kajian pustaka di atas, dapat diketahui bahwamedia komikuntuk pembelajaran meringkas isi teks cerita legendakelas VIII SMP belum pernah dilakukan penelitian sebelumnya. Untuk itu penelitian pengembangan media ini perlu dilakukan dengan adanya media pembelajaran yang telah dikembangkan lebih diharapkan siswa dapat belajar menggunakan materi cerita wayang sedangkan penelitian ini menggunaan materi cerita legenda.

2.2 Landasan Teoretis

Landasan teoretis dalam penelitian ini terdiri atas media pembelajaran, ketrampilan menceritakan kembali cerita legenda, hakikat cerita legenda, dan komik.

2.2.1 Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan salah satu sarana penyampaian materi dalam pembelajaran.Kehadiran media pembelajaran dalam pembelajaran sangat dibutuhkan. Berbagai kemudahan dalam proses pembelajaran dapat ditemukan dari media pembelajaran.

2.2.1.1 Pengertian Media Pembelajaran

Secara umum media merupakan kata jamak dari *medium* yang berarti perantara atau pengantar.Arsyad (2003:3) mengemumakan bahwa media adalah pengantar ataau perantara pesan dan pengirim kepada penerima pesan. Dalam dunia pendidikan saat ini media atau sering disebut sebagai media pembelajaran merupakan ciri khas dari pembelajaran yang inovatif. Pengertian tersebut sejalan dengan pendapat Heinich (dalam Kustandi, (2011:8) yang mengemukakan istilahmedia atau *medium* sebagai perantara yang mengantar informasi antara sumber dan penerima.

Selain itu, Hamidjojo (dalam Kustandi, 2011:8) memberi batasan media sebagai semua bentuk perantara yang digunakan oleh manusia untuk menyampaikan atau menyebar ide, gagasan, atau pendapat sehingga ide, gagasan, atau pendapat yang dikemukakan itu sampai sampai kepada penerima yang dituju. Apabila media itu membawa pesan-pesan atau informasi yang bertuujuan untuk pembelajaran atau mengandung maksud-maksud pembelajaran, maka media itu disebut media pembelajaran.

Sementara itu, Gerlach (dalam Arsyad, 2003:3) mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, ketrampilan, atau sikap. Lain halnya dengan Gadne mengatakan bahwa media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pelajaran, yang terdiri dari buku, tape recorder, kaset, video kamera, video

recirder, film, slade (gambar bingkai), foto, gambar, grafik, televisi, dan komputer.

Berdasarkan beberapa pemdapat para ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran diartikan sebagai sarana untuk meningkatkan kualitas proses belajar mengajar. Mengingat banyaknya bentuk-bentuk media tersebut, maka guru harus dapat memilahnya dengan cermat, sehingga dapat digunakan dengan tepat demi tercapainya tujuan pembelajaran.

2.2.1.2 **Fungsi Media Pembelajaran**

Fungsi media dalam kegiatan pembelajaan merupakan bagian yang sangat menentukan efektifitas dan efisiensi pencapaian tujuan pembelajaran.Levie & Lentz (dalam Arsyad, 2003:20) mengemukakan empat fungsi media pembelajaran. Khususnya media visual, yaitu: fungsi atensi, fungsi afeksi, fungsi kognitif, fungsi kompensatoris.

1) Fungsi Atensi

Fungsi atensi media visual merupakan inti, yaitu menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang menampilkan atau menyertai teks materi pelajaran.Seringkali pada awal pelajaran siswa tidak tertarik pada materi pelajaran itu meruupakan salah satu pelajaran yang tidak disenangi mereka sehingga mereka tidak memperhatikan.

2) Fungsi Afektif

Fungsi afektif dapat terlihat dari tingkat kenikmatan siswa ketika belajar (atau membaca) teks yang bergambar.Gambar atau lambang visual dapat menggugah emosi dan sikap siswa.

3) Fungsi Kognitif

Fungsi kognitif media visual terlihat dari temuan-temuan penelitian yang mengungkapkan bahwa lambang visual atau gambar memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat infrmasi atau esan yang terkandung dalam gambar.

4) Fungsi Kompensatoris

Fungsi Kompensatoris media pembelajaran terlihat dari hasil penelitian bahwa media visual yang memberikan konteks untuk memahami teks serta membantu siswa yang lemah dalam membaca untuk mengingatnya kembali. Dengan kata lain, media pembelajaran berfungsi utuk mengakomodasikan siswa yang lemah dan lambat menerima serta memahami isi pelajaran yang disajikan dengan teks atau disajikan secara verbal.

Dengan demikaian media pembelajaran secara umum berfungsi untuk memberikan informasi yang melibatkan siswa sehigga memberikan aktivitas yang nyata sehingga pembelajaran dapat terjadi.Selain itu, media pembelajaran juga berfungsi untuk mengatasi hambatan dalam komunikasi di kelas, sikap pasif siswa, dan upaya mempersatukan pemahaman siswa.Dalam hal ini hambatan yang sering timbul dalam komunikasi disebabkan karena kurangnya pemahaman dlam penyampaian guru, perhatian yang bercabang, tidak ada tanggapan, kurang

perhatian, dan keaadan lingkungan belajar yang mengganggu.Hal inilah yang menuntut media pembelajaran agar lebih menarik dan dapat memberikan pengalaman yang menyenangkan serta memenuhi kebutuha perorangan siswa.

2.2.1.4 Manfaat Media Pembelajaran

Menurut Kemp & Dayton (dalam Arsyad 2003:25-27) mengatakan bahwa, meskipun banyak keuntungan penggunaan media pembelajaran, penerimannya ke dalamprogram-program pengajaran berjalan amat lambat.Mereka mengemukakan beberapa hasil penelitian yang menunjukkan dampak positif dari penggunaan media sebagai bagian integral pembelajaran di kelas atau sebagai cara utama pebelajaran langsung sebagai berikut.

1. Penyampaian pembelajaran menjadi lebih baku. Setiap pelajaran yang melihat atau mendengar penyajian melalui media menerima pesan yang sama. Meskipun para guru menafsirkan isi pembelajaran dengan cara yang berbeda-beda, dengan penggunaan media ragam hasil tafsiran itu dapat dikurangi sehingga informasi yang sama daat disampaikan kepada sisa sebagai landasan untuk pengkajian,latihan, dan aplikasi lebih lanjut.

2. Pembelajaran bisa lebih menarik. Media dapat diasosiasikan sebagai penarik perhatian dan membuat siswa tetap terjaga dan memperhatikan.Kejelasan dan keruntutan pesan, daya tarik image yang berubah-ubah, penggunaan efek khuusus yang dapat menimbulkan keingintahuan menyebabkan siswa tertawa dan berpikir, yang menunjukkan bahwa mendia memiliki aspek motivasi dan meningkatkan minat.

3. Pembelajaran menjadi lebih ineraktif dengan diterapkannya teori belajar dan prinsip-prinsip psikologs yang diterima dalam hal partisipasi siswa, umpan balik, dan penguatan.

4. Lama waktu pembelajaran yang diperlukan dapat dipersingkat karena media hanya memerlukan waktu singkat untu mengantarkan pesan-pesan dan isi pembelajaran dalam jumlah yang cukup banyak dan kemungkinanya dapat diserap oleh siswa.

5. Kualitas hasil belajar dapat ditingkatkan apabila intregasi kata dan gambar sebagai media pembelajaran dapat mengkomunikasikan elemen-elemen pengetahuan dengan cara yang terorganisasi dengan baik, spesifik, dan jelas.

6. Pembelajaran dapat diberikan kapan dan dimana diinginkan atau diperlukan terutama jikamedia pembelajaran dirancang untuk enggunaan secara individu.

7. Sikap positif siswa terhadap apa yangmereka pelajari dan terhadap proses belajar dapat ditingkatkan.

8. Peran guru dapat berubah ke arah yang lebih positif, beban guru untuk penjelasan yang berulang-ulang mengenai iisi pelajaran dapat dikurangi bahkan dihilangkan sehingga ia dapat memusatkan perhatian kepada aspek pentng lain dalam proses belajar mengajar, misalnya sebagai konsultan atau penasihat siswa.

Berdasarkan pendapat para ahli tersebut, maka secara umum manfaat media pembelajaran adalah memperjelas penyajian pesan untuk mengurangi komunikasi verbal,mengatasi keterbatasan ruang, waktu pelaksanaan pembelajaran dan daya indera.Penggunaan media pembelajaran yang tepat dan bervariasi dapat mengatasisikap pasif peserta didik, karena dengan adanya model

pembelajaran peserta didik mempunyai semangat belajar yang memungkinkan interaksi lebih langsung dengan lingkungan dan kenyataan.Selain itu, peserta didik dapat belajar sesuai dengan kemampuan dan minatnya.

2.2.2 Pengertian dan Jenis-jenis Legenda

Berikut akan dibabarkan secara rinci mengenai pengertian dan jenis-jenis legenda.

2.2.2.1 Pengertian Legenda

Menurut Bascom (dalam danandjaja 2002:50) legenda adalah cerita prosa rakyat yang mempunyai ciri-ciri dengan mite, yaitu dianggap benar-benar terjaditetapi tidak dianggap suci, ditokohi oleh manusia yang kadang-kadang mempunyai sifat luar biasa, seruing kali dibantu oleh makhluk-makhluk ajaib.

2.2.2.2 Jenis-jenis legenda

Nurgiyanto (2005:182-190) menggolongkan legenda menjadi tiga jenis seoerti beriut ini.

(1) Legenda Tokoh

Legenda tokoh merupakan legenda yang megisahkan ketokohan seorang tokoh.

(2) Legenda Tempat Peninggalan

Legenda ini merupakan legenda tentang tempat-tempat peninggalan atau cerita asal-usul dimaksudkan sebagai cerita yang berkaita dengan dengan adanya peninggalan-peninggalan tertentu atau asal-usul terjadinya seseuatu dan persamaan tempat-tempat tertentu.

(3) Legeda Peristiwa

Legenda peristiwaadalah adanya peristiwa-peristiwa besar atau tokoh-tokoh besar yang dilegendakan yang kemudian menjadi legenda karenya.

2.2.3 Komik sebagai Media Pembelajaran

Komik sebagai media berperan sebagai alat yang mempunyai fungsi menyampaikan pesan pembelajaran. Komik tersususn atas ilustrasi, gambar, dan teks sehingga dapat mempermudah siswa dalam proses pembelajaran. Selain itukomik mempunyai kesan rekreatif dan edukatif bagi siswa untuk menarik minat siswa dalam proses belajar.

2.2.3.1 Hakikat Komik

Menurut McCloud (dalam Maharsi 2011:4) komik adalah gambar-gambardan lambang-lambang lain yang terjukstaposisi (berdekatan, bersebelahan) dalam urutan tertentu yang bertujuan untuk memberikan informasi atau untuk mencapai tanggapan estetis dari para pembaca.

2.2.4 Jenis-Jenis Komik

Menurut Maharsi (20111:15) berdasarkan bentuknya komik dibagi menjadi lima macam, yaitu komik strip, novel grafis, komik kompilasi, komik online, dan buku komik. Adapun kelima jenis tersebut akan dijelaskan sebagai berikut.

1. Komik Strip

Istilah komik strip merujuk pada komik yang terdiri dari beberapa panel saja. Dan biasanya muncul disurat kabar ataupun majalah. Komik jenis ini terbagi menjadi dua kategori yaitu

a.) Komik Strip bersambung

Komik bersambung merupakan komik yang terdiri dari tiga atau empat panel yang terbit disurat kabar atau majalah dengan cerita yang bersambung dalam setiap edisinya.

b.) Komik Kartun

Komik strip kategori ini dikenal juga sebagai kartun komik merupakan susunan gambar yang biasanya terdiri dari tiga sampai enam panel yang berisitentang komentar yang bersifat humor suatu peristiwa atau masalah yang sedang aktual. Keduanya mempunyai maksud yang sama, namun komik ini tidak begitu populer dibandingkan komik strip.

2. Buku Komik (*Comic Book*)

Buku komik adalah komik yang disajikan dalam bentuk buku yang tidak merupakan bagian dari media cetak lainnya.Kemasan buku komik ini lebih menyerupai majalah dan terbit secara rutin.

3. Novel Grafis (*Graphic Novel*)

Istilah novel grafis pertama kali ditemukan oleh Will Eisner. Nama ini dipakai karyanya yang berjudul *A Contract With God*1978.

4. Komik Kompilasi

Komik kompilasi merupakan kumpuulan dari beberapa judul komik dari beberapa komikus yang berbeda. Cerita yang terdapat dalam komik kompilasi ini bisa tidak berhubungan sama sekali, namun kadang ada juga penerbit yang memberikan tema yang sama walaupun dengan cerita yang berbeda.

4. Komik Online (*Web Comic*)

Sesuai dengan namanya komik ini menggunakan media internet dalam publikasinya. Dengan memakai situs web, maka komik ini hanya menghabiskan biaya yang relatif lebih murah dibandingkan media cetak dan juangkauannya sangat luas tak terbatas.

Media pembelajaran yang akan dibuat pada penelitian ini yaitu buku komik. Media pembelajaran menggunakan buku komik menjadikan media pembelajaran lebih menarik. Dengan media pembelajaran yang inovatif danmenarik maka akan mempermudah siswa dalam proses pembelajaran. Oleh sebab itu, pembelajaran yang berupa buku komik menjadi inovasi yang efektif sebagai perantara siswa dalam mencapai kompetensi menceritakan kembali cerita legenda.

2.2.3.1 Sistematika Membuat Komik

Menurut maharsi (2011:125-150), adapun tahapan membuat komik diantaranya sebagai berikut.

1. Membuat Sinopsis Cerita

Sinopsis cerita merupakan tahap awal dalam membuat komik. Sinopsis cerita berarti menentukan tema, naskah beserta plot dan seting yang akan diangkat dalam karya komik.

2. Membuat *Storyline*

Storyline adalah memuat rancangan dalam bentuk tulisan tentang apasaja yang akan komikus buat, baik teks maupun ilustrasinya dalam setiap halaman komik.

3. Membuat Karakter Tokoh Verbal

Komikus menjelaskan dalam bahasa tekstual tokoh-tokoh yang terlibat dalam cerita yang sedang dibuatnya, mulaidari nama, jenis kelamin, usia,ciri-ciri fisik beserta sifat-sifatnya.

4. Membuat Karakter Tokoh Visual

Membuat sket model karakter berdasarkan deskropsi verbalnya. Bagaimana bentuk visual tokoh yang terdapat dalam cerita tersebut, mimik muka dan karakter wajah, bentuk tubuh, jenis kelamin, usia, dan sifat-sifatnya.

5. Tahap sket lay out panel, ilustrasi dan balon teks.

Tahap ini merupakan visualisasi dengan sket berdasarkan *storyline* yang sudah dibuat.Deskripsi verbal panel dalam tiap halaman divisualkan dengan sket pensil hitam putih lengkap dengan ilustrasi dan balon teksnya.

6. Tahap Penintaan

Tahapan pemberian tinta hitam dengan menggunakan *drawing pen*, kuas ataupun media yang lain pada sket yang telah dibuat.

7. Tahap Pewarnaan

Pewarnaan yang dilakukan dengan komputer. Bisa dengan teknik blok atau gradasi baik ekpresif maupun realis.

8. Tahap pembuatan balon teks beserta isinya.

Pembutan balon teks beserta kata-kata yang terdapat dalam balon teks, jenis font yang dipakai merupakan jenis keluarga huruf Comic.

9. Pembuatan Cover

Cover merupakan ilustrasi yang mewakili keseluruhan cerita yang ada dalam komik. Cover harus mampu mengarahkan pembaca untuk sedikit

mengetahui tema cerita yang ditawarkan oleh komik tersebut tanpa harus terlebih dahulu melihat isinya.

10. Lay Out Buku Komik

Format yang dipakai dalam pembuatan komik tersebut sebelum proses produksi, penempatan unsur-unsur yang ada dalam *cover* sekaligus isi dari bentuk buku komik tersebut nantinya.

11.Finishing

Proses pemeriksaan seluruh teks dan ilustrasi yang sudah dibuat sekaligus cover dan bentuk kemasan komik yang nantinya akan dibuat. Setelah itu dilakukan proses percetakan dan penggandaan komik yang disesuaikan dengan kebutuhan.

2.2.3.2 Langkah-langkah Pembuatan Komik

Menurut Maharsi (2011:109-116) ada dua cara langkah-langkah pembuatan komik diantaranya sebagai berikut.

1. Proses Manual

Proses pembuatan komik ini dilauan secara manual mulai dari sket, ilustrasi,proses penulisan teks pada balonteks, *lay out*sampai dengan *finishing*semuanya dilakukan dengan cara manual tanpa bantuan komputer. Adapun untuk kategori manual ada dua bahasan yaitu alat yang digunakan dan tahapan yang akan dilalui.

a. Alat yang digunakan

Alat yang digunakan dalam membuat komik secara manual yaitu pensil, penggaris, penghapus, drawing pen, tinta kuas, dan pewarna.

b. Tahapan Proses Pembuatan

Proses pembuatan komik secara manual yaitu langkah pertama yaitu berupa sket-sket kasar untuk menentukan balon-balon teks, sket ilstrasi dengan pensil digunakan untuk membuat adegan dalam cerita, roses penintan pada teks dan garis panel, serta ilustrasi, menghapus berkas skets pensil, langkah terakhir yaitu *finishing*yang berupa pengarsiran, blok, dan pendetailan.

2. Proses Digital

Seluruh proses dilakukan secara digital mulai dari sket, prosees penulisan teks pada balon teks, lay out sampai dengan finishing semuanya dilakukan dengan cara digital dengan bantuan komputer dan perangkat penunjang dari proses digital tersebut.

a. Alat yang digunakandalam membuat komik secara digital yaitu Komputer dan alat digital (*Graphic Tablet, Pen Graphic, dan Cintig*).

b. Tahapan Proses PembutanTahap proses pembuatan komik digital yaitu langkah-langkah pertama sket kasar lay out panel, teks dan ilustrasi. Selanjutnya sket final, pewarnaan, dan langkah yang terakhir yaitu finalisasi lay out.

Berdasarkan langkah-langkah pembuatan komik diata, peneitui akan menggunakan teknik gabungan antara manual dan digital. Langkah-langkahnya yaitu: (1) Proses secara manual berupa sket-sket kasar untuk menentukan balin-balon teks, (2) Sket ilstrasi dengan pensil disunakan untuk membuat adega dalam cerita, (3) Penscanan Gambar, (4) Proses disital berupa proses editing digunakan untuk perapian lay out, teks, dan pewarnaan, (5) finishing pembuatan background dan halaman.

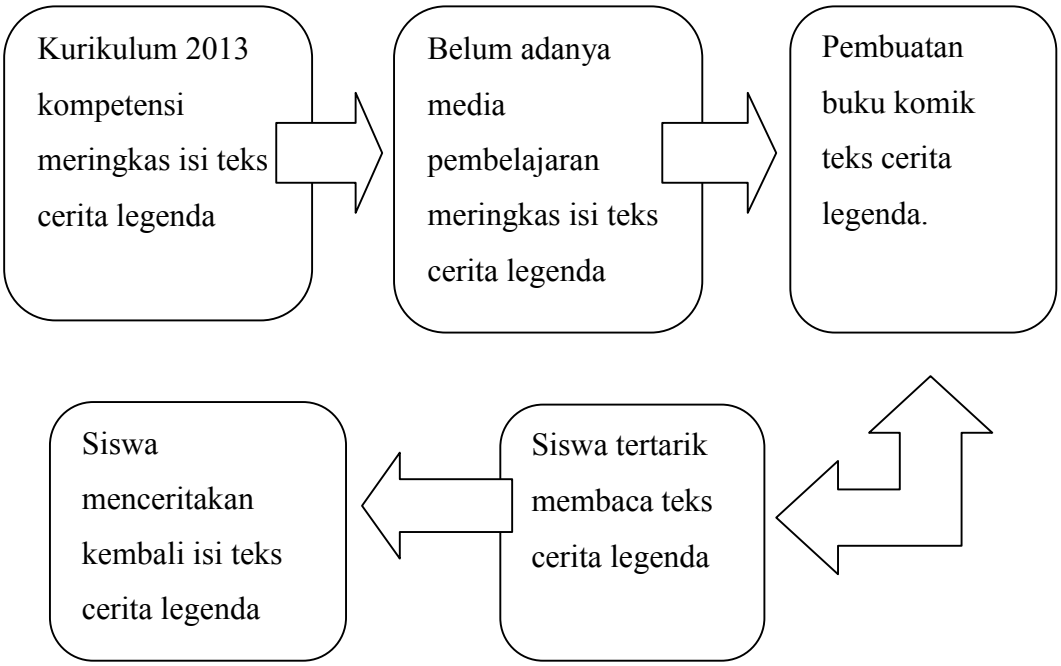
Langkah diatas disusun dengan pertimbangan kemampuan ilustrator yang akan membantu pembuatan komik pada penelitian ini.

2.2.4 Kerangka Berpikir

Kompetensi menceritakan kembali cerita legenda terdapat pada pelajaran bahasa Jawa. Pada kompetensi ini siswa diharapkan mampu menceritakan kembali cerita legenda. Media yang digunakan oleh guru khususnya dalam materi menceritakan kembali isi teks legenda masih terbatas. Media merupakan alat bantu untuk mempermudah siswa memahami. dalam suatu pelajaran. Dengan adanya media diharapkan dapat menarik minat siswa dalam proses pembelajaran. Media yang saat ini disenangi oleh siswa khusunya untuk menarik minat siswa dalam membaca yaitu media komik.

Komik merupakan media yang sederhana, jelas, dan dapat mempermudah siswa dalam memahami sebuah isi cerita karena dalam komik terdapat animasi-animasi sehingga memperkuat imajinasi siswa.Hal ini membuktikan bahwa komik sangat disenangi oleh anak-anak.Dengan membaca komik siswa lebih senang belajar.Hal ini membuat peran media sangat penting, dengan menggunakan media siswa akan lebih mudah memahami suatu kompetensi. Saat ini media untuk menarik minat siswa dalam memahami suatu bacaan jumlahnya masih sangat terbatas.Melihat keterbatasan media untuk memahami isi teks, maka diperlukan suatu solusi yang inovatif. Hal ini akan membantu guru dan siswa dalam proses belajar dan pembelajaran. Dengan demikian diharapkan dapat meningkatkan minat siswa untuk belajar. Salah satu media yang akan dikembangkan yaitu buku komik. Pada buku komik akan disajikan teks cerita legenda diharapkan siswa

dapat melestarikan dan mempertahankan cerita yang berasal dari nenek moyang terdahulu. Buku komik akan dikemas semenarik mungkin dengan menggunakananimasi-animasi. Dengan tampilan yang lebih menarik, siswa akan lebih tertarik untuk belajar kompetensi ini.



Bagan 2.1 Bagan Kerangka Berpikir

BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Berdasarkan pembahasan pada bab IV, Dipaparkan simpulan sebagai berikut.

1.) Berdasarkan kebutuhan guru dan siswa, menunjukkan bahwa guru dan siswa menghendaki media pembelajaran kompetensi dasar meringkas isi teks cerita legenda yang menarik. Media tersebut berupa buku komik.

2.) Prototipe pengembangan media menceritakan kembali cerita legenda yang dihasilkan berupa buku komik "Legenda Guwa Aswatama Kabupaten Batang". Terdiri dari tiga bagian yaitu bagian pendahulu, isi dan penyudah. Pada bagian pendalu terdiri dari sampul buku komik, redaksi, kata pengantar, kompetensi dasar, dan pengenalan tokoh.Bagian isi berupa cerita Legenda Guwa Aswata Kabupaten Batang. Sementara pada bagian penyudah terdiri dari biodata penulis.

3) Penilaian uji ahli materi dan ahli media pada pengembangan media komik untuk pembelajaran menceritakan kembali cerita legenda dinilai sudah baik da layak digunakan dalam pembelajaran tetapi masih terdapat kekurangan yang perlu diperbaiki. Perbaikan tersebut meliputi tanda baca, ejaan, jenis font, dan diksi.

5.2 Saran

Berdasarkan simpulan, maka saran yang dapat disampaikan adalah sebagai berikut.

1) Guru bahasa Jawadi Kabupaten Batang sebaiknya menggunakan komikLegenda Guwa Aswatama Kabupaten Batang sebagai alternatif media pembelajaan khususnya materi meringkas isi teks cerita legenda.
2) Komik Legenda Guwa Aswatama Kabupaten Batang sebaiknya diterapkan tidak hanya dalam pembelajaran saja, namun dapat digunakan sebagai salah satu referensi kearifan lokal pengetahuan bagi masyarakat umum, khususnya di wilayah Kabupaten Batang.
3) Perlu dilakukan penelitian lebih lanjut guna menguji efektivitas komik sebagai media pembelajaran meringkas isi teks cerita legenda.

DAFTAR PUSTAKA

Andrew S. Latham .2012. *Comic Book VS Greek Mythologi: The Ultimate Crossover For The Classical Scholar.* Diunduh pada 16 april 2018.

Arsyad, Azhar.2013. *Media Pebelajaran.*Jakarta : PT Raja Grafindo Persada.

Asroningum.2012. *Pengembangan Pinisi Book sebagai Media Pembelajaran Membaca Bagi Siswa Kelas VII.Skripsi*.Fbs.Universitas Negeri Semarang.

Danandjaja, James. 2002. *Foklor Indonesia Ilmu Gosip, Dongeng, dan lain-lain*. Jakarta : Pustaka Utama Graffti.

Dwi Dyah, Hapsari. 2012. *Media Komik untuk Meningkatkan Menulis Karangan.*Surakarta : Universitas Sebelas Maret.

Kustandi, Cecep. 2011. *Media Pembelajaran Manual dan Digital.*Bogor : Ghalia Indonesia.

Lourdi, Irene. Christos Papatheodoroudan Mara Nikolaidou.2006)*"A Multi-layer Metadata Schema for Digital Folklore Collections"*.Athens : Athens University. Diunduh pada 16 April 2018

Maharsi, Indria. 2011. *Komik Dunia Kreatif Tanpa Batas*. Yogyakarta: Kata Buku.

Natalia. 2007. *Peningkatan Keterampilan Membaca Pemahaman Melalui Media Komik Strips dengan Metode Cooperative Integrated Reading and Composition (CIRC) pada Siswa Kelas III SD N 02 Leyangan Grobogan.Skripsi*.Universitas Negeri Semarang.

Nuning, Wahyu. 2016.*Media Komik Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar dan Ketrampilan Membaca Pemahan Siswa Kelas IV*.Diunduh pada 18 April 2018.

Nurgiyanto, Burhan. 2005. *Sastra Anak Pengantar Pemahaman Dunia Anak*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press

.

Rakhmawati, Fitria Eka. 2013.*Pengembangan Media Komik Dalam Pembelajaran Membaca Pemahaman Cerita Wayang untuk Siswa Kelas VIII. Skripsi*.Unnes.

Rizqiah, Nurul. 2009.*Pengembangan Media Komik Cerita Anak Sebagai Media Pembelajaran Mengapresiasi Cerita Anak Siswa Kelas VII SMP*. *Skripsi.* Fbs.Universitas Negeri Semarang.

Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, dan R&D*. Bandung : Alfabeta.

.Tri, Noel. 2014.*Pengembangan Media Komik Jaka Tingkir Sebagai Media Pembelajaran Membaca Cerita Siswa Kelas III di kabupaten Boyolali. Skripsi*.Universitas Negeri Semarang.

Witiningrum, Sri Galuh, Endang Kurniati, dan Joko Sukoyo. 2017.*Pengembangan Media Film Kartun Berbahasa Jawa Untuk Pembelajaran Berdialog Siswa Kelas X SMA di Banyumas*. Semarang : Universitas Negeri Semarang.