



**PENGEMBANGAN KOMIK DIGITAL  
BERBASIS *SERAT WULANGREH PUPUH GAMBUH*  
UNTUK PEMBELAJARAN BAHASA JAWA  
DI SMPN 1 MARGOMULYO**

**SKRIPSI**

**diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar**

**Sarjana Pendidikan Bahasa dan Sastra Jawa**

oleh

Cici Paramida

2601416040

**JURUSAN BAHASA DAN SASTRA JAWA  
FAKULTAS BAHASA DAN SENI  
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG  
2020**



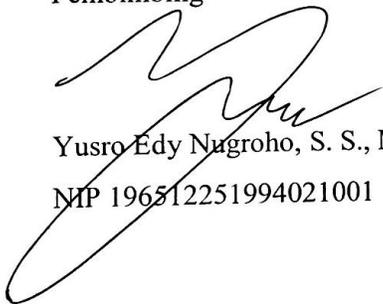
**UNNES**  
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

## PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi dengan judul *Pengembangan Komik Digital Berbasis Serat Wulangreh Pupuh Gambuh untuk Pembelajaran Bahasa Jawa di SMPN 1 Margomulyo* telah disetujui oleh dosen pembimbing untuk diajukan ke Panitia Sidang Ujian Skripsi.

Semarang, 28 Agustus 2020

Pembimbing



Yusro Edy Nugroho, S. S., M. Hum.

NIP 196512251994021001

## PENGESAHAN

Skripsi berjudul “Pengembangan Komik Digital Berbasis Serat Wulangreh Pupuh Gambuh untuk Pembelajaran Bahasa Jawa di SMPN 1 Margomulyo” karya Cici Paramida nim 2601416040 ini telah dipertahankan dalam Ujian Skripsi Universitas Negeri Semarang pada tanggal 11 September 2020 dan disahkan oleh Panitia Ujian.

Semarang, September 2020

### Panitia

Ketua



Ahmad Syaifudin, S.S., M.Pd.

NIP 198405022008121005

Sekretaris



Mujimin, S.Pd., M.Pd.

NIP 197209072005011002

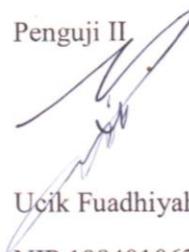
Penguji I



Drs. Hardyanto, M. Pd.

NIP 195811151988031002

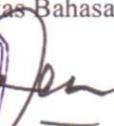
Penguji II



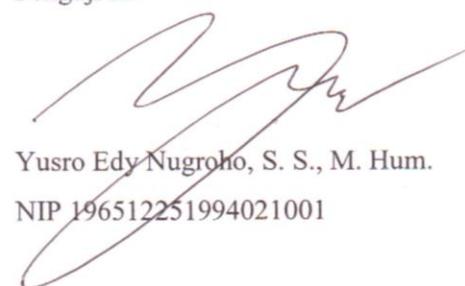
Ucik Fuadhiyah, S.Pd., M.Pd.

NIP 198401062008122001

KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN  
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG  
FAKULTAS BAHASA DAN SENI  
UNNES  
Dekan Fakultas Bahasa dan Seni,  
Dr. Saiful Kefeki Urip, M. Hum  
NIP 196202211989012001



Penguji III



Yusro Edy Nugroho, S. S., M. Hum.

NIP 196512251994021001

## PERNYATAAN

Dengan ini, saya

nama : Cici Paramida

NIM : 2601416040

Program studi : Pendidikan Bahasa dan Sastra Jawa

menyatakan bahwa skripsi berjudul *Pengembangan Komik Digital Berbasis Serat Wulangreh Pupuh Gambuh untuk Pembelajaran Bahasa Jawa di SMPN 1 Margomulyo* adalah hasil karya sendiri, bukan jiplakan dari karya orang lain. Pendapat atau temuan orang lain dikutip berdasarkan kode etik ilmiah. Atas pernyataan ini, saya pribadi siap menanggung resiko/sanksi hukum yang dijatuhkan apabila ditemukan adanya pelanggaran terhadap etika keilmuan dalam karya ini.

Semarang, 18 Agustus 2020



Cici Paramida

NIM 2601416040

## MOTTO DAN PERSEMBAHAN

Motto:

- Berusaha dulu, imbangi dengan doa, tawakal kemudian, karena bersama kesulitan pasti ada kemudahan.

Persembahan:

- Untuk kedua orang tuaku, Ibu Kamsi dan Bapak Supar, serta adikku Angga Permana Akbar yang semoga kelak dapat meraih gelar yang setara atau bahkan lebih dari *mbak yunya*.
- Segenap manusia-manusia baik yang telah hadir dalam hidupku.
- Almamaterku, Universitas Negeri Semarang.
- Masa depanku.

## **PRAKATA**

Puji syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT yang telah memberi kemudahan dan kelancaran dalam menyelesaikan penelitian skripsi yang berjudul *Pengembangan Komik Digital Berbasis Serat Wulangreh Pupuh Gambuh untuk Pembelajaran Bahasa Jawa di SMPN 1 Margomulyo*.

Penulis menyadari bahwa selama proses pembuatan skripsi ini tidak lepas dari bantuan dan arahan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, perkenankan penulis mengucapkan terimakasih kepada seluruh pihak di bawah ini.

1. Yusro Edy Nugroho, S. S., M. Hum., selaku pembimbing yang telah membimbing saya dengan penuh kesabaran dan senantiasa memberikan arahan serta motivasi yang membangun untuk saya.
2. Drs. Hardyanto, M. Pd. beserta Ibu Ucik Fuadhiyah, S. Pd., M. Pd. selaku penelaah dan penguji sidang skripsi yang telah memberikan penilaian serta saran kepada saya.
3. Ahli materi dan ahli media yang telah berkenan memberikan penilaian untuk perbaikan pada produk skripsi saya.
4. Segenap dosen Jurusan Bahasa dan Sastra Jawa yang telah memberikan banyak ilmu dalam masa perkuliahan.
5. Rektor Universitas Negeri Semarang yang telah memberi saya kesempatan untuk menimba ilmu di Universitas Negeri Semarang.
6. Guru serta siswa siswi SMPN 1 Margomulyo atas kerjasamanya selama proses penelitian berlangsung.
7. Kedua orang tua dan segenap keluarga besar yang telah mendukung saya hingga saat ini.
8. Para sahabat dari berbagai pertemuan yang masih selalu ada hingga saat ini.
9. Semua pihak yang telah berjasa dalam menyelesaikan skripsi saya yang tidak bisa saya sebutkan satu per satu.

Atas semua bentuk dukungan yang telah diberikan, saya ucapkan banyak terimakasih dan semoga Allah selalu melimpahkan rahmat dan keberkahannya. Penulis menyadari bahwa masih terdapat banyak kekurangan dalam skripsi ini, oleh karena itu penulis memohon maaf atas kesalahan yang terdapat di dalamnya. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi pembaca.

Semarang, 18 Agustus 2020

Penulis

## ABSTRAK

Paramida, Cici. (2020). *Pengembangan Komik Digital Berbasis Serat Wulangreh Pupuh Gambuh untuk Pembelajaran Bahasa Jawa di SMPN 1 Margomulyo*. Skripsi, Pendidikan Bahasa dan Sastra Jawa Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Semarang. Pembimbing I Yusro Edy Nugroho, S. S., M. Hum.

**Kata Kunci:** komik digital, gambuh, wulangreh, pembelajaran bahasa Jawa SMP.

Pembelajaran *tembang Gambuh* masih dirasa sulit oleh para guru dan siswa di SMPN 1 Margomulyo. Kesulitan tersebut dipengaruhi oleh kurangnya media untuk memahami amanat *tembang*. Permasalahan tersebut pada akhirnya berdampak pada hasil pembelajaran yang tidak maksimal.

Menyikapi hal tersebut, peneliti mengembangkan komik digital berbasis *serat Wulangreh pupuh Gambuh* untuk pembelajaran bahasa Jawa di SMPN 1 Margomulyo. Tujuan dari penelitian ini adalah (1) mendeskripsikan kebutuhan guru dan siswa terhadap media pembelajaran *tembang macapat serat Wulangreh pupuh Gambuh* untuk pembelajaran bahasa Jawa di SMPN 1 Margomulyo, (2) membuat prototipe komik digital berbasis *serat Wulangreh pupuh Gambuh* untuk pembelajaran bahasa Jawa di SMPN 1 Margomulyo, (3) merevisi produk berdasarkan hasil uji validitas ahli terhadap prototipe komik digital berbasis *serat Wulangreh pupuh Gambuh* untuk pembelajaran bahasa Jawa di SMPN 1 Margomulyo. Penelitian ini diharapkan dapat memberi sumbangan ide bagi dunia pendidikan dan memberi manfaat langsung bagi guru dan siswa agar lebih mudah dalam mencapai hasil yang maksimal dari pembelajaran *tembang gambuh*.

Penelitian ini menggunakan metode *research & development (R&D)*. Adapun tahapan-tahapan yang dilalui yaitu, (1) potensi dan masalah, (2) mengumpulkan data, (3) desain produk, (4) validasi desain, dan (5) revisi desain. Metode tersebut dilengkapi dengan berbagai teori tentang media pembelajaran, komik digital, dan *serat Wulangreh pupuh Gambuh*.

Hasil dari penelitian ini, yaitu (1) guru dan siswa di SMPN 1 Margomulyo membutuhkan media pembelajaran yang mampu menunjang proses pembelajaran *tembang macapat serat Wulangreh pupuh Gambuh*, (2) produk komik digital berbasis *serat Wulangreh pupuh Gambuh*, dan (3) produk komik digital yang telah direvisi sesuai dengan hasil uji validitas oleh ahli materi dan ahli media.

Produk dari penelitian ini disarankan dapat dijadikan media oleh guru dan siswa untuk menunjang proses pembelajaran *tembang Gambuh*. Selain itu, penelitian ini juga disarankan dapat dijadikan referensi oleh peneliti lain dalam mengembangkan media yang serupa dalam materi yang berbeda.

## **SARI**

Paramida, Cici. (2020). *Pengembangan Komik Digital Berbasis Serat Wulangreh Pupuh Gambuh untuk Pembelajaran Bahasa Jawa di SMPN 1 Margomulyo*. Skripsi, Pendidikan Bahasa dan Sastra Jawa Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Semarang. Pembimbing I Yusro Edy Nugroho, S. S., M. Hum.

**Tembung Pangrunut:** komik digital, gambuh, wulangreh, pembelajaran bahasa Jawa SMP.

*Pasinaon tembang Gambuh isih dirasa angel tumrap guru lan siswa ing SMPN 1 Margomulyo. Rasa angel kuwi amarga kurange medhiya kanggo mangerteni pitutur tembang. Perkara sing kaya mangkono iku nggawe asil pasinaon dadi ora apik.*

*Kanggo mungkasi kahanan iku, paneliti ngembangake komik digital berbasis serat Wulangreh pupuh Gambuh kanggo pasinaon basa Jawa ing SMPN 1 Margomulyo. Tujuwan saka panaliten iki yaiku, (1) ndheskripsiake kabutuhan guru lan siswa marang medhiya pasinaon tembang macapat serat Wulangreh pupuh Gambuh kanggo pasinaon basa Jawa ing SMPN 1 Margomulyo, (2) nggawe prototipe komik digital berbasis serat Wulangreh pupuh Gambuh kanggo pasinaon basa Jawa ing SMPN 1 Margomulyo, (3) ngrevisi prodhuk miturut asil uji validitas ahli marang prototipe komik digital berbasis serat Wulangreh pupuh Gambuh kanggo pasinaon basa Jawa ing SMPN 1 Margomulyo. Panaliten iki diarepake bisa menehi sumbangan pamikiran kanggo donyaning pasinaon lan menehi manfaat langsung marang guru lan siswa supaya oleh asil sing maksimal saka sinau tembang macapat Gambuh.*

*Panaliten iki nganggo metodhe research & development (R&D). Tahapan-tahapan panalitene yaiku, (1) potensi lan masalah, (2) ngumpulke dhata, (3) dhesain prodhuk, (4) validasi dhesain, lan (5) revisi dhesain. Metodhe iku diganepi karo teori-teori bab medhiya pasinaon, komik digital, lan serat Wulangreh pupuh Gambuh.*

*Asile panaliten iki yaiku, (1) guru lan siswa ing SMPN 1 Margomulyo mbutuhake medhiya pasinaon sing bisa nggampangake lakune pasinaon tembang macapat serat Wulangreh pupuh Gambuh, (2) prodhuk komik digital berbasis serat Wulangreh pupuh Gambuh, lan (3) prodhuk komik digital sing wis direvisi miturut asil uji validitas dening ahli materi lan ahli medhiya.*

*Produke panaliten iki disaranke bisa dadi medhiya dening guru lan siswa kanggo nggampangake lakuning pasinaon tembang Gambuh. Saliyane iku, panaliten iki uga disaranke bisa didadekake referensi dening panaliti liya kanggo ngembangake medhiya sing padha ing materi sing beda.*

## DAFTAR ISI

	Halaman
PERSETUJUAN PEMBIMBING.....	iii
PENGESAHAN .....	iv
PRAKATA .....	vii
ABSTRAK .....	ix
SARI.....	x
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR .....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
<b>BAB</b>	
<b>I. PENDAHULUAN</b>	
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Alasan Pemilihan Topik.....	4
1.3 Masalah Penelitian .....	4
1.4 Tujuan Penelitian .....	5
1.5 Manfaat Penelitian .....	6
<b>II. KAJIAN PUSTAKA DAN KERANGKA TEORETIS</b>	
2.1 Kajian Pustaka .....	8
2.2 Kajian Teoretis.....	15
2.3 Kerangka Teoretis Penelitian .....	22
<b>III. METODOLOGI PENELITIAN</b>	
3.1 Desain Penelitian .....	25
3.2 Objek Penelitian.....	27
3.3 Subjek Penelitian .....	28

3.4 Variabel Penelitian.....	28
3.5 Instrumen Penelitian .....	29
3.6 Metode Pengumpulan Data.....	34
3.7 Metode Analisis Data.....	35
IV. HASIL DAN PEMBAHASAN	
4.1 Hasil Analisis Kebutuhan Guru dan Siswa.....	37
4.2 Prototype Komik Digital Berbasis <i>Serat Wulangreh Pupuh Gambuh</i> .....	40
4.3 Revisi Produk Berdasarkan Hasil Uji Validitas .....	54
V. SIMPULAN DAN SARAN	
5.1 Simpulan .....	59
5.2 Saran .....	59

## DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 3.1 Kisi-kisi Umum Instrumen Penelitian.....	29
Tabel 3.2 Kisi-kisi Lembar Observasi .....	30
Tabel 3.3 Kisi-kisi Pedoman Wawancara .....	31
Tabel 3.4 Kisi-kisi Analisis.....	32
Tabel 3.5 Kisi-kisi Angket Kebutuhan Siswa.....	32
Tabel 3.6 Kisi-kisi Penilaian Aspek Materi .....	33
Tabel 3.7 Kisi-kisi Penilaian Aspek Media.....	33
Tabel 4.1 Data Hasil Angket Kebutuhan Siswa.....	39
Tabel 4.2 Amanat Tembang Macapat Serat Wulangreh Pupuh Gambuh .....	41

## DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 4.1 Sketsa Awal Komik.....	51
Gambar 4.2 Komik dalam File pdf .....	52
Gambar 4.3 Ikon Aplikasi Komik Digital “Komik Wulangreh” .....	52
Gambar 4.4 Tampilan Menu Utama Komik Digital “Komik Wulangreh” .....	53
Gambar 4.5 Tampilan Isi Komik Judul ke-1.....	53
Gambar 4.6 Pedoman penggunaan komik digital .....	55
Gambar 4.7 Sebelum revisi 1 .....	56
Gambar 4.8 Sesudah revisi 1.....	56
Gambar 4.9 Sebelum revisi 2.....	57
Gambar 4.10 Sesudah revisi 2.....	57
Gambar 4.11 Sebelum revisi 3.....	58
Gambar 4.12 Sesudah revisi 3 .....	58

## DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1. Hasil observasi.....	65
Lampiran 2. Rekap hasil wawancara guru .....	66
Lampiran 3. Angket kebutuhan siswa.....	68
Lampiran 4. Hasil validasi ahli materi .....	69
Lampiran 5. Hasil validasi ahli media.....	70
Lampiran 6. Surat bukti pelaksanaan penelitian .....	73

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

*Tembang macapat* menjadi materi pembelajaran bahasa Jawa SMP Kelas VII Semester 2 di Jawa Timur. Materi tersebut terletak pada kompetensi dasar (KD) 3.5 Memahami struktur teks, unsur kebahasaan, dan pesan moral tembang macapat secara lisan dan tulis, dan 4.5 Mengubah teks tembang macapat menjadi prosa. Tembang macapat yang diajarkan di SMPN 1 Margomulyo adalah *tembang Gambuh* yang diambil dari teks *serat Wulangreh*. Sesuai KD yang telah ditetapkan, salah satu hasil pembelajaran yang diharapkan adalah siswa mampu memahami pesan moral yang termuat dalam teks tembang macapat dan mengubahnya dalam bentuk prosa. Tujuan akhirnya, tentu siswa diharapkan mampu memahami dan mengambil amanat dari teks tersebut berupa nilai-nilai moral dan *piwulang* (ajaran-ajaran baik), kemudian menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari.

Capaian pembelajaran *tembang macapat serat Wulangreh pupuh Gambuh* nyatanya belum terwujud secara maksimal. Hal tersebut dapat dilihat pada kemampuan akhir siswa yang hanya memahami kaidah atau karakteristik *tembang Gambuh*. Kaidah atau karakteristik yang di maksud adalah *guru gatra*, *guru lagu*, dan *guru wilangan*, sedangkan untuk memahami makna yang terdapat dalam

*tembang macapat serat Wulangreh pupuh Gambuh*, siswa masih sangat kesulitan. Kesulitan pemahaman siswa terhadap makna yang terdapat dalam *tembang macapat serat Wulangreh pupuh Gambuh* tentunya dipengaruhi oleh berbagai faktor, di antaranya; bahasa yang sulit dipahami, proses pembelajaran yang kurang inovatif, dan yang utama adalah tidak tersedianya media pembelajaran untuk memahami makna *tembang*. Berbagai faktor tersebut peneliti ketahui melalui observasi secara langsung di SMPN 1 Margomulyo.

Kesulitan dalam pembelajaran *tembang gambuh* semakin terasa ketika proses pembelajaran harus dilaksanakan secara jarak jauh atau *daring*. Tak hanya guru yang semakin kesulitan untuk menjelaskan materi, siswapun semakin sulit untuk belajar memahami makna yang termuat dalam *tembang macapat serat Wulangreh pupuh Gambuh*. Untuk itu, media yang dibutuhkan untuk pembelajaran memahami *pitutur tembang macapat serat Wulangreh pupuh Gambuh* merupakan media yang tak hanya memudahkan siswa dalam memahami makna *tembang*, namun juga media yang dapat diakses oleh siswa melalui handphone serta dapat digunakan dimanapun dan kapanpun.

Selama ini, pembelajaran bahasa Jawa materi *tembang macapat serat Wulangreh pupuh Gambuh* di SMPN 1 Margomulyo menggunakan rekaman *tembang Gambuh* dan buku ajar *Kritya Basa* sebagai media sekaligus bahan ajarnya. Pada awal pembelajaran, guru memutar video *tembang Gambuh* kepada siswa, kemudian siswa secara bersama-sama menembangkan setiap larik *tembang Gambuh* tersebut. Pada langkah ini, siswa masih terlihat bersemangat

dan memperhatikan dengan baik penjelasan guru hingga materi *paugeran* atau struktur dan ciri kebahasaan *tembang Gambuh* selesai disampaikan. Saat guru mulai menjelaskan mengenai muatan makna di setiap *pada* dalam *tembang macapat serat Wulangreh pupuh Gambuh*, siswa mulai bermalas-malasan dan kurang tertarik untuk memperhatikan.

*Tembang macapat serat Wulangreh pupuh Gambuh* secara keseluruhan memiliki 17 *pada* atau bait. Dalam proses pembelajaran, muatan *pitutur* ke-17 *pada* tersebut tidak tersampaikan dengan maksimal. Untuk menyasiasi hal tersebut, guru seringkali hanya membagikan *print out* berisi arti dari *tembang macapat serat Wulangreh pupuh Gambuh*. Meskipun begitu, bahasa yang digunakan untuk mengartikan setiap *pada* dinilai masih kurang komunikatif dan sulit untuk dipahami oleh siswa.

Metode dan model pembelajaran yang demikian tentunya kurang mempermudah siswa dalam proses pembelajaran. Selain itu, model pembelajaran tersebut juga kurang sesuai dengan kecenderungan gaya berfikir siswa yang saat ini condong kearah modern. Hal tersebut dapat dilihat dari keseharian siswa yang justru lebih dekat dan antusias jika berhubungan dengan *gadget*. Kegemaran siswa untuk bermain *gadget* didominasi dengan kegiatan bermain game, mengambil foto atau video, serta membaca komik digital (online ataupun offline). Melihat kondisi tersebut, peneliti akan memanfaatkan kegemaran siswa untuk membaca komik digital menjadi salah satu cara untuk membantu proses pembelajaran *tembang macapat serat Wulangreh pupuh Gambuh*. Dalam

penelitian ini, peneliti mencetuskan ide untuk mengembangkan komik digital berbasis *serat Wulangreh pupuh Gambuh* untuk membantu proses pembelajaran bahasa Jawa di SMPN 1 Margomulyo. Dalam komik digital ini, makna yang termuat dalam *serat Wulangreh pupuh Gambuh* disampaikan dalam bentuk cerita yang menarik serta menggunakan bahasa yang mudah dipahami oleh siswa. Cerita tersebut kemudian dikemas dalam bentuk komik digital dan dilengkapi dengan ilustrasi-ilustrasi yang sesuai dengan isi cerita. Selain karena digemari oleh siswa, media komik digital ini juga lebih modern dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran secara langsung maupun jarak jauh atau *daring*.

## **1.2 Alasan Pemilihan Topik**

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan di atas, maka secara ringkas topik penelitian ini dipilih karena komik digital merupakan jenis bacaan yang diminati oleh siswa. Oleh karena itu, komik digital berpotensi untuk dijadikan media pembelajaran *tembang macapat serat Wulangreh pupuh Gambuh* yang selama ini masih sulit untuk dipahami, sedangkan sesuai dengan kurikulum 2013, *tembang macapat serat Wulangreh pupuh Gambuh* menjadi salah satu materi pembelajaran yang harus dipahami oleh siswa SMP kelas VII di Jawa Timur.

## **1.3 Masalah Penelitian**

Berdasarkan latar belakang dan alasan pemilihan topik di atas, maka dapat dirumuskan masalah penelitian sebagai berikut.

- 1) Bagaimana kebutuhan guru dan siswa terhadap media pembelajaran *tembang macapat serat Wulangreh pupuh Gambuh* untuk pembelajaran bahasa Jawa di SMPN 1 Margomulyo?
- 2) Bagaimana prototipe komik digital berbasis *serat Wulangreh pupuh Gambuh* untuk pembelajaran bahasa Jawa di SMPN 1 Margomulyo?
- 3) Bagaimana revisi produk berdasarkan hasil uji validitas ahli terhadap prototipe komik digital berbasis *serat Wulangreh pupuh Gambuh* untuk pembelajaran bahasa Jawa di SMPN 1 Margomulyo?

#### **1.4 Tujuan Penelitian**

Penelitian pengembangan komik digital berbasis *serat Wulangreh pupuh Gambuh* untuk pembelajaran bahasa Jawa di SMPN 1 Margomulyo, memiliki tujuan sebagai berikut.

- 1) Mendeskripsikan kebutuhan guru dan siswa terhadap media pembelajaran *tembang macapat serat Wulangreh pupuh Gambuh* untuk pembelajaran bahasa Jawa di SMPN 1 Margomulyo ;
- 2) Membuat prototipe komik digital berbasis *serat Wulangreh pupuh Gambuh* untuk pembelajaran bahasa Jawa di SMPN 1 Margomulyo;
- 3) Merevisi produk berdasarkan hasil uji validitas ahli terhadap prototipe komik digital berbasis *serat Wulangreh pupuh Gambuh* untuk pembelajaran bahasa Jawa di SMPN 1 Margomulyo.

## 1.5 Manfaat Penelitian

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat teoritis dan manfaaat praktis sebagai berikut.

### 1) Manfaat Teoritis

Secara teoritis, penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan ide untuk dunia pendidikan. Selain itu, penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi untuk mengembangkan media pembelajaran *tembang macapat serat Wulangreh pupuh Gambuh*.

### 2) Manfaat Praktis

Secara praktis, penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat untuk berbagai pihak, antara lain adalah bagi sekolah, guru, siswa, dan peneliti lain. Bagi sekolah hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat untuk menjadi media atau alat bantu yang mempermudah proses pembelajaran dan menjadikan siswa-siswi lebih aktif dalam belajar di sekolah. Bagi guru hasil penelitian ini diharapkan dapat membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran bahasa Jawa *tembang macapat serat Wulangreh pupuh Gambuh*.

Selanjutnya adalah manfaat bagi siswa. Hasil penelitian ini diharapkan dapat membantu siswa untuk lebih mudah dalam memahami isi atau makna yang terdapat di dalam *tembang macapat serat Wulangreh pupuh Gambuh*. Manfaat yang terakhir adalah manfaat bagi peneliti lain. Penelitian ini

diharapkan dapat dijadikan sumber referensi bagi peneliti lain yang hendak melakukan penelitian dengan objek yang sama seperti penelitian ini.

## BAB II

### KAJIAN PUSTAKA DAN KERANGKA TEORETIS

#### 2.1 Kajian Pustaka

Sebagai rujukan, terdapat beberapa jurnal penelitian yang berkaitan dengan penelitian ini. Rujukan yang pertama adalah jurnal dari Kustianingsari & Dewi (2015) dengan judul *Pengembangan Media Komik Digital pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Tema Lingkungan Sahabat Kita Materi Teks Cerita Manusia dan Lingkungan untuk Siswa Kelas V SDN Putat Jaya III/379 Surabaya*. Penelitian tersebut bertujuan menghasilkan media komik digital untuk pembelajaran Bahasa Indonesia dengan pemfokusan pada tema Lingkungan Sahabat Kita materi Teks Cerita Manusia dan Lingkungan untuk siswa kelas V SDN Putat Jaya III/379 Surabaya. Produk yang dihasilkan dalam penelitian tersebut adalah media komik digital pembelajaran Bahasa Indonesia dengan tema lingkungan sahabat kita yang berjudul “Mari Jaga Lingkungan Kita”. Produk tersebut dikemas dalam bentuk DVD (Digital Video Disc). Tampilan komik digital yang dihasilkan menyerupai komik dalam bentuk media cetak yang lainnya, namun komik digital tersebut dibuat dengan menggunakan aplikasi *software Flipbook* dan dikemas dalam format akhir berbentuk Portable Document Format (PDF). Rangkaian komik digital tersebut disimpan dalam satu DVD dengan kelengkapan isi berupa; (1) tujuan pembelajaran, (2) karakter tokoh dalam komik, (3) gambar digital berwarna, (4) iringan musik *effect*, (5) format

gambar kartun, (6) urutan gambar suatu cerita, (7) narasi yang dikemas dalam teks balon, dan (8) jenis tulisan *Arial, Comic and Sans*. Hasil uji validitas produk oleh ahli media dan ahli materi menunjukkan hasil rata-rata dalam kategori baik. Persamaan jurnal tersebut pada penelitian ini yaitu terletak pada pengembangan media yang dilakukan, yaitu sama-sama mengembangkan media komik digital. Perbedaannya, pada jurnal tersebut media komik digital dikembangkan untuk pembelajaran Bahasa Indonesia dengan Tema Lingkungan Sahabat Kita Materi Teks Cerita Manusia dan Lingkungan untuk Siswa Kelas V SDN Putat Jaya III/379 Surabaya, sedangkan pada penelitian ini komik digital dikembangkan sebagai media pembelajaran Bahasa Jawa pada materi *tembang macapat serat Wulangreh pupuh Gambuh* di SMPN 1 Margomulyo.

Selanjutnya merujuk pada jurnal dari Hidayah (2017) dengan judul *Pengembangan Media Komik Digital Akuntansi pada Materi Menyusun Laporan Rekonsiliasi Bank Untuk Siswa SMK*. Penelitian tersebut menghasilkan produk berupa komik digital dengan konten materi mengelola administrasi kas bank dalam bentuk video animasi yang terbagi menjadi tiga bagian, yaitu: Pendahuluan (*Introduction*), Komik Digital (*Digital Comic*), dan Bagian Latihan (*Drill and Practice*). Dalam pembuatan produk tersebut, peneliti menggunakan empat jenis aplikasi, yaitu; (1) *CorelDraw X5*, (2) *Sparcol Videoscribe*, (3) *Videopad*, (4) *Articulate Storyline*. Hasil uji validitas oleh ahli media dan ahli materi memperoleh skor dalam kategori baik. Persamaan jurnal tersebut dengan penelitian ini adalah sama-sama mengembangkan media komik digital dalam pembelajaran di sekolah.

Perbedaannya terletak pada sasaran khusus yang dituju. Jurnal tersebut mengembangkan komik digital untuk pembelajaran di SMK pada materi erti menyusun laporan rekonsiliasi bank, sedangkan penelitian ini berkonsentrasi pada pengembangan media komik digital sebagai alat bantu pembelajaran bahasa Jawa tingkat SMP pada materi *tembang macapat serat Wulangreh pupuh Gambuh*. Kelebihan jurnal tersebut yaitu mampu membantu siswa lebih mudah memahami materi, sedangkan kekurangannya yaitu masih terbatas disajikan pada laptop/komputer saja.

Rujukan selanjutnya dari Sukmasana (2017) dengan jurnal yang berjudul *Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial bagi Siswa Kelas V di Kota Bogor*. Hasil akhir dari penelitian ini adalah produk berupa media pembelajaran komik digital dengan materi Peristiwa Sekitar Proklamasi untuk mata pelajaran IPS kelas V SD. Komik digital yang dihasilkan dikemas dan dioperasikan dalam media elektronik berupa telfon genggam jenis android. Berdasarkan hasil uji validitas dan melakukan revisi, produk komik digital tersebut dinyatakan layak untuk digunakan dan berhasil meningkatkan minat siswa dalam mengikuti proses pembelajaran. Kesamaan jurnal tersebut dengan penelitian ini ialah sama-sama mengembangkan media pembelajaran berupa komik digital. Perbedaanya, komik digital dalam jurnal tersebut digunakan sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran IPA siswa kelas V di Kota Bogor, sedangkan dalam penelitian ini media pembelajarn komik digital digunakan sebagai alat bantu pembelajaran bahasa Jawa tingkat SMP pada materi *serat Wulangreh pupuh*

*Gambuh*. Keunggulan dari jurnal tersebut adalah produk komik digital yang dihasilkan berhasil meningkatkan minat siswa dalam mengikuti proses pembelajaran. Sedangkan kekurangannya terletak pada petunjuk penggunaan media komik digital yang tidak dicetak sehingga membuat guru sedikit kesulitan untuk mempelajari cara penggunaannya.

Maharani (2017) juga melakukan penelitian yang sejenis dengan penelitian ini. Penelitian tersebut berjudul *Pengembangan Komik Digital sebagai Media Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial SMP Kelas 8 Tema Perubahan Masyarakat pada Penjajahan Jepang*. Produk yang dihasilkan dari penelitian tersebut berupa media pembelajaran dalam bentuk komik digital untuk mengoptimalkan pembelajaran IPS di SMP. Produk komik digital dibuat melalui enam tahapan, yaitu; (1) membuat sinopsis, (2) menyusun skenario, (3) *sketching*, (4) *scanning*, (5) *digital coloring*, (6) penyatuan gambar. Media elektronik yang digunakan dalam penyampaian komik digital ini adalah komputer. Berdasarkan hasil uji validitas dari tim ahli, komik digital yang dibuat layak digunakan untuk mengoptimalkan pembelajaran IPS di SMP. Kesamaan jurnal tersebut dengan penelitian ini ialah sama-sama mengembangkan media pembelajaran berupa komik digital. Perbedaannya, jurnal tersebut menghasilkan produk komik digital sebagai media pembelajaran IPS SMP kelas 8, sedangkan pada penelitian ini media pembelajaran komik digital digunakan sebagai alat bantu pembelajaran bahasa Jawa tingkat SMP pada materi *tembang macapat serat Wulangreh pupuh Gambuh*. Kelebihan dari jurnal tersebut adalah mampu mengoptimalkan pembelajaran IPS melalui media

komik digital, sedangkan kelemahannya adalah komik digital yang dihasilkan belum bisa diakses melalui telepon genggam.

Anggraeni (2017) dengan jurnal berjudul *Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Biologi Pokok Bahasan Pencemaran Lingkungan untuk Siswa Kelas VII SMP*. Dalam jurnalnya, Ayuni memfokuskan pengembangan media komik digital atas dasar permasalahan kurangnya motivasi belajar dan minat baca siswa, sehingga siswa tidak maksimal dalam memahami materi pembelajaran. Jurnal tersebut menghasilkan prototype komik digital yang diakses melalui *laptop*. Dalam pembuatannya, peneliti menggunakan tiga alat digital, yaitu *scanner*, *paint tool sai*, dan *photoshop*. Hasil uji validitas terhadap produk tersebut memperoleh skor dalam kategori baik.

Ratnasari & Ginanjar (2019) dengan jurnal berjudul *Pengembangan Komik Digital sebagai Media Edukasi Penanggulangan Bencana Alam*. Dalam jurnalnya, Ratnasari dan Ginanjar melakukan penelitian yang menghasilkan produk berupa komik digital yang dijadikan sebagai media edukasi penanggulangan bencana alam. Komik digital tersebut dikemas dalam bentuk video animasi. Produk tersebut dinyatakan layak untuk digunakan sebagai media edukasi penanggulangan bencana alam setelah melalui dua tahap revisi. Kesamaan jurnal tersebut dengan penelitian ini ialah sama-sama mengembangkan media pembelajaran berupa komik digital. Perbedaannya, jurnal tersebut menghasilkan produk komik digital sebagai media edukasi penanggulangan bencana alam, sedangkan pada penelitian ini media

pembelajaran komik digital digunakan sebagai alat bantu pembelajaran bahasa Jawa tingkat SMP pada materi *tembang macapat serat Wulangreh pupuh Gambuh*.

Ariyani (2018) dengan skripsi berjudul *Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Biologi pada Materi Kegagalan Sistem Pertahanan Tubuh untuk Siswa Kelas XI IPA SMA*. Penelitian tersebut menghasilkan produk berupa media pembelajaran berbentuk komik digital yang digunakan dalam pembelajaran IPA kelas XI. Media komik digital tersebut dibuat menggunakan *Adobe Photoshop CC 2015*. Hal-hal yang termuat dalam komik digital tersebut adalah cover komik, narasi komik beserta materi kegagalan sistem pertahanan tubuh, latihan soal, glosarium, halaman terimakasih, halaman kunci jawaban soal, halaman profil penulis dan daftar rujukan. Setelah melalui tahap revisi, produk tersebut memperoleh hasil validitas dengan kategori baik dan dinyatakan layak untuk digunakan. Kesamaan jurnal tersebut dengan penelitian ini ialah sama-sama mengembangkan media pembelajaran berupa komik digital. Perbedaannya, jurnal tersebut menghasilkan produk komik digital sebagai media pembelajaran komik digital biologi pada materi kegagalan sistem pertahanan tubuh untuk siswa kelas XI IPA SMA, sedangkan pada penelitian ini media pembelajaran komik digital digunakan sebagai alat bantu pembelajaran bahasa Jawa tingkat SMP pada materi *tembang macapat serat Wulangreh pupuh Gambuh*.

Memolo (2019) dengan jurnal berjudul *Pengembangan Komik Digital Berbantuan Qr Code Materi Rata - Rata untuk Meningkatkan Literasi Matematika*. Penelitian tersebut menghasilkan produk berupa komik digital yang dioperasikan dengan bantuan *QR Code* pada materi rata-rata dengan tujuan meningkatkan literasi

siswa pada mata pelajaran Matematika. Produk komik digital tersebut dibuat dengan menggunakan *software Comic Life 3*. Hasil akhirnya adalah komik digital dalam format file pdf. Untuk dapat mengakses komik tersebut, siswa diberikan QR Code yang dikirim ke email masing-masing siswa. Setelah menerima QR Code, siswa kemudian mendownload dan membuka QR Code tersebut pada sebuah laman bernama *online barcode reader*, kemudian munculah file komik digital yang dapat dibaca oleh siswa. Kesamaan jurnal tersebut dengan penelitian ini ialah sama-sama mengembangkan media pembelajaran berupa komik digital. Perbedaannya, jurnal tersebut menghasilkan produk komik digital untuk pembelajaran mata pelajaran Matematika, sedangkan pada penelitian ini media pembelajarannya komik digital digunakan sebagai alat bantu pembelajaran bahasa Jawa tingkat SMP pada materi *tembang macapat serat Wulangreh pupuh Gambuh*.

Az-zahra (2019) dengan jurnal berjudul *Pengembangan Pembelajaran Teks Piwulang Serat Wulangreh Pupuh Gambuh dengan Media Animasi Tembang Untuk Siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Cilacap*. Penelitian tersebut bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran berupa animasi *tembang* untuk pembelajaran teks *piwulang serat Wulangreh pupuh Gambuh*. Peneliti berhasil menghasilkan produk berupa video animasi yang dikemas dalam format *MPEG-4*. Setelah melakukan revisi produk berdasarkan hasil validitas dari tim ahli, produk tersebut dinyatakan layak untuk diterapkan dalam pembelajaran teks *piwulang serat Wulangreh pupuh Gambuh* kelas VII di SMP Negeri 1 Cilacap. Revisi produk dilakukan untuk memperbaiki jenis *font* yang dipakai, membuat *background* lebih menarik, dan

penambahan deskripsi arti kata-kata yang sulit dipahami. Dari jurnal tersebut terlihat bahwa kebutuhan media pembelajaran untuk pembelajaran teks *piwulang serat Wulangreh pupuh Gambuh* masih banyak dibutuhkan. Untuk itu peneliti akan mengembangkan media pembelajaran pada materi yang sejenis namun dalam bentuk media yang berbeda, yaitu berbentuk komik digital.

## **2.2 Kajian Teoretis**

Pada kajian teoretis, akan dijelaskan mengenai teori-teori yang digunakan dalam penelitian ini. Teori-teori tersebut mengenai pengembangan, media pembelajaran, komik digital, dan *tembang macapat serat Wulangreh pupuh Gambuh*. Penjelasan mengenai teori-teori tersebut adalah sebagai berikut.

### **2.2.1 Teori Pengembangan**

Menurut Undang-Undang Republik Indonesia nomor 18 tahun 2002, pengembangan merupakan kegiatan ilmu pengetahuan serta teknologi yang memiliki tujuan untuk memanfaatkan kaidah dan teori ilmu pengetahuan yang telah terbukti kebenarannya untuk meningkatkan manfaat, fungsi dan aplikasi ilmu pengetahuan serta teknologi yang telah ada, ataupun menghasilkan teknologi baru.

Pengembangan media pembelajaran komik digital dalam penelitian ini dilakukan melalui beberapa tahapan. Seperti yang disampaikan oleh Setyosari (2013: 222-223) bahwa proses pengembangan terdiri dari kajian mengenai penelitian produk yang akan dikembangkan, mengembangkan produk berdasarkan temuan penelitian

tersebut, melakukan uji coba lapangan sesuai dengan latar di mana produk tersebut akan dipakai, dan melakukan revisi terhadap hasil uji lapangan.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, maka dapat disimpulkan bahwa pengembangan adalah upaya meningkatkan kegunaan atau menghasilkan teknologi baru berdasarkan kaidah ilmu pengetahuan yang telah terbukti kebenarannya. Pengembangan dilakukan secara sistematis dengan tahapan-tahapan yang disesuaikan dengan tujuannya.

### **2.2.2 Media Pembelajaran**

Menurut bahasa Latin, kata media merupakan bentuk jamak dari kata “*medium*”, yang memiliki arti perantara atau pengantar. Sedangkan menurut KBBI, media diartikan sebagai penghubung, perantara, atau alat komunikasi seperti majalah, koran, televisi, radio, film, spanduk, dan poster yang terletak diantara dua pihak (orang, golongan, dan sebagainya). Menurut Azhar (2011) media pembelajaran adalah alat bantu pada proses belajar baik di dalam maupun di luar kelas, lebih lanjut dijelaskan bahwa media pembelajaran adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang memuat materi intruksional di lingkungan siswa yang mampu merangsang siswa untuk belajar. Menurut Sadiman (2010) media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima pesan. Dalam hal ini adalah proses merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat serta perhatian siswa sehingga proses belajar dapat terjalin.

Selanjutnya, Levie dan Lentz (1982) dalam Arsyad (2011:16-17) mengemukakan empat fungsi media pembelajaran khususnya media visual yaitu:

#### 1) Fungsi Atensi

Fungsi atensi pada media visual merupakan inti, yaitu menarik dan mengarahkan perhatian siswa agar dapat berkonsentrasi pada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau yang tercantum dalam teks materi pelajaran.

#### 2) Fungsi Afektif

Fungsi afektif pada media visual dapat terlihat dari tingkat kesenangan atau kenikmatan siswa saat belajar teks bergambar.

#### 3) Fungsi Kognitif

Fungsi kognitif pada media visual terlihat dari beberapa temuan penelitian yang mengungkapkan bahwa gambar atau lambang visual dapat memperlancar pencapaian tujuan dalam mengingat serta memahami informasi atau pesan yang termuat dalam gambar.

#### 4) Fungsi Kompensatoris

Fungsi kompensatoris dalam media pembelajaran terlihat dari hasil penelitian yang menyatakan bahwa media visual yang memberikan konteks untuk memahami teks dapat membantu siswa yang lemah dalam membaca untuk memahami informasi pada teks dan mengingatnya kembali.

Kegunaan atau bentuk kontribusi dari media pembelajaran menurut Kemp dan Dayton (Daryanto 2010: 15) adalah sebagai berikut:

- 1) Penyampaian pesan pembelajaran dapat lebih terstandar.
- 2) Pembelajaran dapat lebih menarik.

- 3) Dengan menerapkan teori belajar, pembelajaran dapat lebih interaktif.
- 4) Waktu pelaksanaan pembelajaran dapat diperpendek.
- 5) Kualitas pembelajaran dapat ditingkatkan.
- 6) Proses pembelajaran dapat dilangsungkan kapanpun dan dimanapun sesuai kebutuhan.
- 7) Proses pembelajaran serta sikap positif siswa terhadap materi pembelajaran dapat ditingkatkan.
- 8) Peran guru mengalami perubahan ke arah yang positif.

### ***2.2.3 Komik Digital***

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), komik diartikan sebagai suatu cerita bergambar yang sifatnya mudah dicerna dan lucu (biasanya terdapat di majalah surat kabar atau dibuat berbentuk buku). Sejalan dengan pengertian tersebut, Cloud (2002:9) menyatakan bahwa komik merupakan kumpulan gambar yang berfungsi untuk menyampaikan informasi serta menghasilkan respon estetik bagi yang melihatnya. Teks cerita dalam komik seluruhnya tersusun secara rapi serta saling berhubungan antara kata-kata (lambang verbal) dengan gambar (lambang visual). Gambar di dalam sebuah komik diartikan sebagai gambar-gambar statis yang tersusun secara berurutan dan saling berkaitan antar gambar yang satu dengan gambar yang lain sehingga membentuk sebuah cerita.

Gumelar (2011:7) dalam bukunya juga menjelaskan bahwa komik adalah urutan-urutan gambar yang ditata sesuai tujuan dan filosofi pembuatnya hingga pesan

cerita tersampaikan, komik cenderung diberi *lettering* yang diperlukan sesuai dengan kebutuhan. Dari beberapa pengertian tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa komik merupakan rangkaian gambar yang diurutkan sesuai dengan alur cerita yang disampaikan. Komik tersebut bisa berbentuk buku atau digital.

Wurianto (2009), menyebutkan ada lima kelebihan media komik dalam pembelajaran, yaitu; mendorong minat siswa dalam belajar, kualitas pembelajaran dapat meningkat, sifat komik yang konstan, menimbulkan keinginan membaca khususnya bagi siswa yang tidak suka membaca, dan yang terakhir komik merupakan bagian dari budaya populer. Untuk dapat memaksimalkan kelebihan-kelebihan tersebut, terdapat beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam membuat komik.

Menurut Arsyad (2014) terdapat empat hal yang perlu diperhatikan dalam mengembangkan komik. Empat hal tersebut yaitu:

1) Bentuk

Pemilihan bentuk ilustrasi penting untuk diperhatikan agar dapat membangkitkan minat dan perhatian siswa.

2) Garis

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

3) Tekstur

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

#### 4) Warna

Fungsi penggunaan warna adalah untuk memberikan kesan pemisahan atau penekanan serta membangun keterpaduan dan mempertinggi realitas objek dan menciptakan respon emosional.

Selain beberapa hal di atas, terdapat bagian-bagian penting dalam komik yang perlu diperhatikan. Seperti yang dijelaskan oleh Susiani (2006:5), terdapat enam bagian penting dalam komik, yaitu:

- 1) Karakter, yaitu tokoh-tokoh yang ada dalam komik.
- 2) Frame, adalah ruangan yang membatasi adegan cerita yang satu dengan yang lain.
- 3) Balon kata, adalah ruangan bagi percakapan yang diucapkan oleh para karakter.
- 4) Narasi, merupakan kalimat penjelas yang dikemukakan oleh komikus.
- 5) Efek suara, adalah efek yang diberikan pada visualisasi kata uraian kalimat yang diucapkan oleh karakternya.
- 6) Latar belakang, adalah penggambaran suasana tempat karakter yang sedang dibicarakan oleh komikus.

Untuk mencapai komik dengan keutuhan bagian-bagiannya, tentunya diperlukan langkah yang terarah dan sistematis untuk membuat komik. Susiani (2006:6) juga menjelaskan mengenai langkah-langkah dalam pembuatan komik, yaitu:

- 1) Perumusan ide cerita, pembentukan karakter, dan pembuatan rangkaian cerita.

- 2) *Sketching* (pembuatan sketsa), yaitu memvisualisasikan ide cerita dalam media gambar secara kasar.
- 3) *Inking* (penintaan), yakni pemberian tinta pada goresan pensil sketsa.
- 4) *Coloring* (pewarnaan), yaitu pewarnaan pada komik baik *black and white* (hitam dan putih) maupun *full color* (banyak warna).
- 5) *Lettering*, yakni pembuatan teks pada komik.

Komik digital hampir sama konsepnya dengan konsep komik yang telah dijelaskan di atas, hanya saja penyampaiannya dimuat dalam bentuk media elektronik atau digital. Media yang di maksud dapat berupa laptop ataupun telepon genggam.

#### **2.2.4 Serat Wulangreh Pupuh Gambuh**

*Serat Wulangreh* merupakan karya sastra berupa *tembang macapat* yang diciptakan oleh Sri Susuhan Pakubuwana IV yang saat itu menjabat sebagai Raja Surakarta dari tahun 1788 hingga 1820. Kata *wulang* bersinonim dengan kata *pitutur* yang memiliki arti *ajaran*. Kata *Reh* berarti jalan, aturan dan laku cara mencapai atau tuntutan. *Wulangreh* dapat dimaknai ajaran untuk mencapai laku menuju hidup harmoni atau sempurna.

Disampaikan oleh Nugroho (2008:59-86), struktur *serat Wulangreh* terdiri dari 13 macam tembang (pupuh), dengan jumlah pada/bait yang berbeda, yaitu: *Dhandhanggula* terdiri 8 pada/bait, *Kinanthi* terdiri 16 pada/bait, *Gambuh* terdiri 17 pada/bait, *Pangkur* terdiri 17 pada/bait, *Maskumambang* terdiri 34 pada/bait,

Dudukwuluh/Megatruh terdiri 17 pada/bait, Durma terdiri 12 pada/bait, Wirangrong terdiri 27 pada/bait, Pocung terdiri 23 pada/bait, Mijil terdiri 26 pada/bait, Asmaradana terdiri 28 pada/bait, Sinom terdiri 33 pada/bait, dan Girisa terdiri 25 pada/bait.

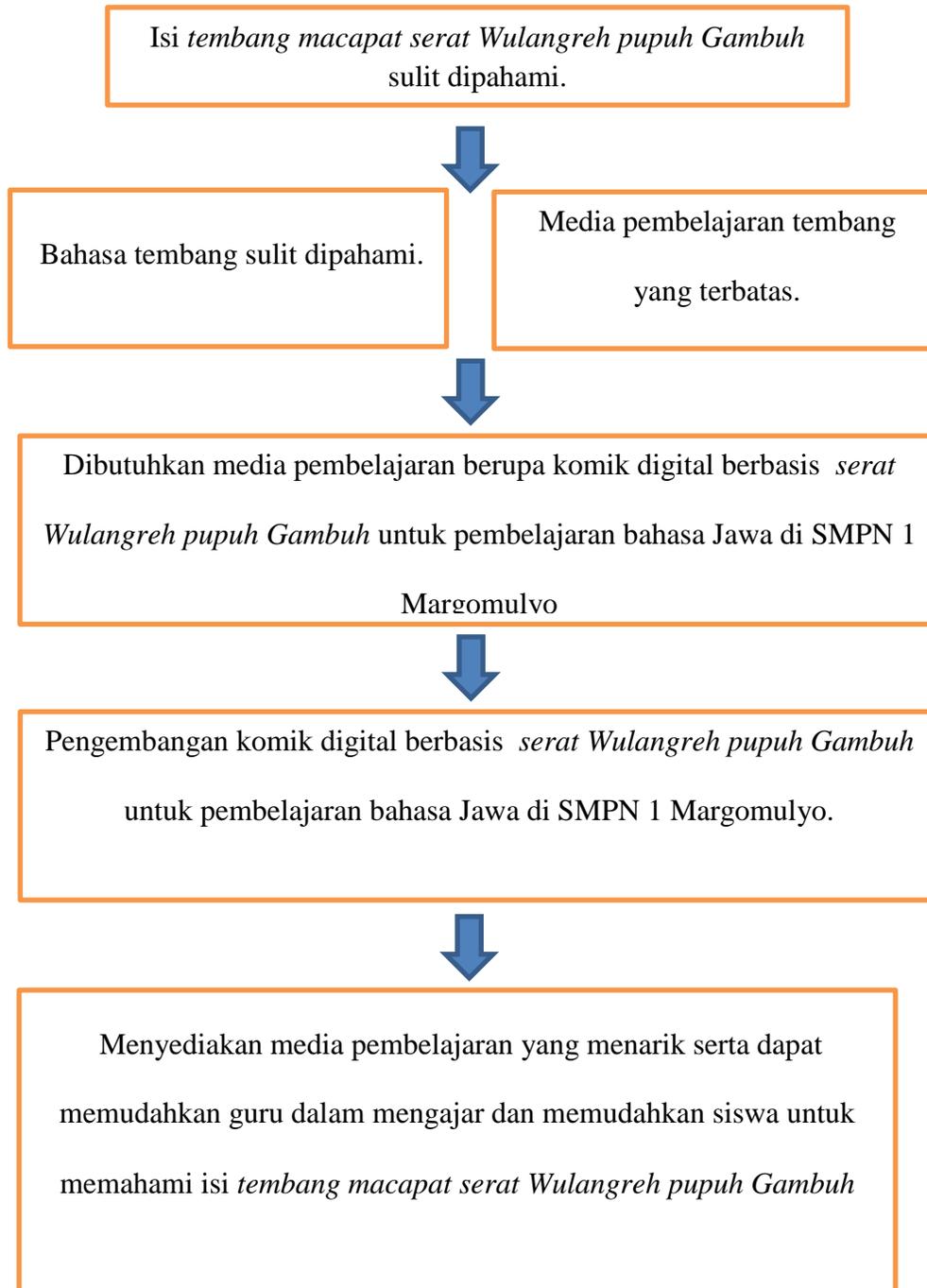
*Serat Wulangreh pupuh Gambuh* memuat ajaran berupa larangan kepada manusia agar tidak sampai memiliki watak atau sifat *adigang adigung adiguna*. Seperti yang dijelaskan pada bait ke-2 sampai ke-3 bahwa manusia jangan sampai memiliki perilaku tidak jujur, sebab jika manusia melakukan suatu hal tanpa dilandasi ketidakjujuran, maka ia akan celaka. Nasihat sebenarnya tidak hanya kita peroleh dari orang yang baik saja, tetapi juga bisa kita peroleh dari orang yang paling hina sekalipun, jika nasihat orang yang paling hina tersebut baik dan patut ditiru kenapa tidak. Dalam menerima nasihat kita harus ikhlas dan melaksanakannya.

### **2.3 Kerangka Teoretis Penelitian**

Pembelajaran bahasa Jawa mencakup beberapa materi, salah satunya adalah materi *tembang macapat serat Wulangreh pupuh Gambuh*. Capaian pembelajaran pada materi tersebut adalah siswa dapat memahami dan menanggapi isi teks *serat Wulangreh pupuh Gambuh*. Salah satu isi yang termuat dalam teks *serat Wulangreh pupuh Gambuh* adalah amanat, sedangkan telah diketahui bersama bahwa bahasa yang digunakan dalam teks tersebut merupakan bahasa *rinengga* yang sulit untuk dipahami oleh siswa.

Kesulitan tersebut juga didukung oleh proses pembelajaran selama ini yang belum dilakukan secara maksimal. Salah satu penyebabnya dikarenakan oleh media pembelajaran yang terbatas. Sedangkan pada era digital ini minat belajar siswa butuh dikembangkan menggunakan media-media modern sesuai dengan gaya hidup anak-anak. Maka, guna menangani masalah tersebut peneliti mengembangkan media komik digital berbasis *serat Wulangreh pupuh Gambuh* sebagai media pembelajaran bahasa Jawa di SMPN 1 Margomulyo. Pengembangan media pembelajaran ini diharapkan dapat menjadi alat bantu dalam meningkatkan kualitas pembelajaran teks *serat Wulangreh pupuh Gambuh*.

## Bagan 2.1 Kerangka Teoritis Penelitian



## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **3.1 Desain Penelitian**

Penelitian ini menggunakan desain penelitian *Research and Development* (R & D) yang menggunakan beberapa tahapan dalam proses penelitiannya. Produk yang dihasilkan dari penelitian ini akan diuji oleh ahli materi dan ahli media untuk mengetahui validitasnya. Produk yang dihasilkan berupa komik digital berbasis *serat Wulangreh pupuh Gambuh* untuk pembelajaran bahasa Jawa di SMPN 1 Margomulyo.

Sugiyono (2016:409) menyebutkan bahwa penelitian pengembangan dibagi menjadi sepuluh tahapan, yaitu; (1) potensi dan masalah, (2) mengumpulkan data, (3) desain produk, (4) validasi desain, (5) revisi desain, (6) uji coba produk, (7) revisi produk, (8) uji coba pemakaian, (9) revisi produk, (10) produksi massal. Sepuluh tahapan tersebut kemudian peneliti sederhanakan menjadi lima tahapan. Hal tersebut disesuaikan dengan kebutuhan penelitian ini serta waktu penelitian yang terbatas. Kelima tahapan tersebut dijabarkan sebagai berikut.

##### 1) Potensi dan Masalah

Pada tahap pertama ini peneliti melakukan pengamatan langsung untuk mengidentifikasi potensi serta masalah yang melatar belakangi penelitian ini. Hampir seluruh siswa-siswi di SMPN 1 Margomulyo membawa *handphone* saat ke sekolah. Disela waktu istirahat, para siswa tersebut sering

menggunakan *handphone* mereka untuk membaca komik. Hal tersebut tentunya menjadi potensi untuk menunjang proses pembelajaran. Salah satu pembelajaran yang kurang menarik bagi para siswa adalah pembelajaran teks *serat Wulangreh pupuh Gambuh*, sedangkan teks tersebut memuat amanat yang sangat penting untuk dipelajari oleh siswa. Untuk itu perlu diciptakan media pembelajaran yang dapat diterima siswa dengan mudah, salah satunya yaitu dari hal yang digemari oleh siswa. Dalam hal ini peneliti mengembangkan komik digital berbasis *serat Wulangreh pupuh Gambuh* sebagai alat bantu yang menunjang pembelajaran *tembang macapat serat Wulangreh pupuh Gambuh* di SMP.

## 2) Mengumpulkan Data

Setelah mengetahui potensi dan masalah yang telah dijelaskan di atas, tahap selanjutnya adalah mengumpulkan data untuk dijadikan bahan membuat produk. Pengumpulan data dilakukan melalui tiga cara yaitu, teknik wawancara, penyebaran angket dan telaah dokumen. Wawancara serta penyebaran angket ini dilakukan untuk mengetahui kebutuhan guru dan siswa terhadap media pembelajaran komik digital untuk pembelajaran *tembang Gambuh*. Selanjutnya telaah dokumen dilakukan untuk mengumpulkan dan menganalisis dokumen-dokumen terkait dengan penelitian ini, baik dokumen secara tertulis maupun lisan.

## 3) Desain Produk

Langkah selanjutnya setelah data terkumpul adalah membuat desain produk. Peneliti mengurutkan setiap bait *tembang gambuh* kemudian menelaah amanat inti dalam *tembang* tersebut. Amanat tersebut kemudian akan dijadikan acuan untuk membuat beberapa judul cerita yang memvisualisasikan isi dari *serat Wulangreh pupuh Gambuh*.

#### 4) Validasi Desain

Pada tahap ini, produk yang telah dibuat akan diuji validitasnya oleh ahli materi dan ahli media. Uji validitas ini diperlukan untuk mengetahui kelayakan dan kualitas produk berupa prototype komik digital berbasis *serat Wulangreh pupuh Gambuh* untuk pembelajaran bahasa Jawa di SMPN 1 Margomulyo. Selain itu, para ahli juga memberikan kritik dan saran untuk perbaikan produk.

#### 5) Revisi Produk

Setelah mendapatkan kritik dan saran dari para ahli, pada tahap ini peneliti melakukan perbaikan produk. Setelah melalui tahap perbaikan, maka akan dihasilkan produk berupa media pembelajaran komik digital berbasis *serat Wulangreh pupuh Gambuh* untuk pembelajaran bahasa Jawa di SMPN 1 Margomulyo yang valid.

### 3.2 Objek Penelitian

Objek utama dalam penelitian ini adalah pengembangan media pembelajaran komik digital dalam pembelajaran *tembang macapat serat Wulangreh pupuh*

*Gambuh*. Pengembangan tersebut dilakukan berdasarkan data-data yang peneliti kumpulkan. Data-data tersebut meliputi pengamatan pembelajaran *tembang macapat serat Wulangreh pupuh Gambuh*, kebutuhan siswa serta guru terhadap media pembelajaran *tembang macapat serat Wulangreh pupuh Gambuh*, amanat yang termuat dalam *tembang macapat serat Wulangreh pupuh Gambuh*, dan hasil uji validitas produk.

### **3.3 Subjek Penelitian**

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas VII SMPN 1 Margomulyo dan guru bahasa Jawa di SMPN 1 Margomulyo.

### **3.4 Variabel Penelitian**

Variabel yang diukur dalam penelitian ini yaitu pengembangan media pembelajaran komik digital dan pembelajaran *tembang macapat serat Wulangreh pupuh Gambuh*. Kedua variabel tersebut terbagi menjadi dua jenis variabel, yaitu variabel bebas dan variabel terikat.

*Tembang macapat serat Wulangreh pupuh Gambuh* merupakan variabel terikat yang harus disampaikan kepada siswa. Media pembelajaran komik digital merupakan alat bantu yang menjadi sarana bagi guru untuk menyampaikan materi dalam pembelajaran *tembang macapat serat Wulangreh pupuh Gambuh*. Penggunaan media yang dekat dengan kegemaran sehari-hari siswa dapat menjembatani siswa untuk lebih mudah dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Variabel bebas dalam penelitian adalah media pembelajaran komik digital. Media pembelajaran komik digital merupakan salah satu inovasi pengembangan media dalam pembelajaran *tembang macapat serat Wulangreh pupuh Gambuh* yang belum diketahui bentuk prototypenya, sehingga penelitian ini akan melakukan pengembangan untuk menghasilkan produk berupa media pembelajaran komik digital berbasis *serat Wulangreh pupuh Gambuh*.

### 3.5 Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian yang diperlukan sesuai dengan kebutuhan dalam penelitian ini, yaitu lembar observasi, pedoman wawancara, lembar analisis, angket kebutuhan siswa, dan lembar uji validasi ahli.

Tabel 3.1 Kisi-kisi Umum Instrumen Penelitian

No	Data	Subjek	Instrumen
1	Pengamatan proses pembelajaran <i>tembang macapat serat Wulangreh pupuh Gambuh</i>	Kegiatan pembelajaran <i>tembang macapat serat Wulangreh pupuh Gambuh</i>	Lembar observasi
2	Wawancara kebutuhan media pembelajaran <i>tembang macapat serat</i>	Guru	Pedoman wawancara

	<i>Wulangreh pupuh Gambuh</i>		
3	Amanat dalam <i>tembang macapat serat Wulangreh pupuh Gambuh</i>	<i>Tembang macapat serat Wulangreh pupuh Gambuh</i>	Lembar analisis
4	Angket kebutuhan media pembelajaran <i>tembang macapat serat Wulangreh pupuh Gambuh</i>	Siswa	Angket kebutuhan siswa
5	Uji ahli media dan ahli materi pembelajaran <i>tembang macapat serat Wulangreh pupuh Gambuh</i>	Tim ahli	Lembar uji validasi ahli

### 3.5.1 Lembar Observasi

Lembar observasi diperlukan sebagai panduan peneliti untuk melaksanakan observasi terhadap jalannya proses pembelajaran teks *serat Wulangreh pupuh Gambuh*.

Tabel 3.2 Kisi-kisi Lembar Observasi

No	Kisi-kisi
1	Proses pembelajaran <i>tembang macapat serat Wulangreh pupuh Gambuh</i> di sekolah

2	Penggunaan media dalam pembelajaran <i>tembang macapat serat Wulangreh pupuh Gambuh</i> di sekolah
3	Penggunaan bahan ajar dalam pembelajaran <i>tembang macapat serat Wulangreh pupuh Gambuh</i> di sekolah

### 3.5.2 Pedoman Wawancara

Wawancara dilakukan untuk mendapatkan informasi yang valid melalui tanya jawab secara langsung terhadap narasumber. Narasumber terkait dalam wawancara ini adalah guru bahasa Jawa di SMPN 1 Margomulyo.

Tabel 3.3 Kisi-kisi Pedoman Wawancara

No	Kisi-kisi
1	Kendala guru dalam menyampaikan materi pembelajaran <i>tembang macapat serat Wulangreh pupuh Gambuh</i> di sekolah
2	Ketersediaan media pembelajaran yang sesuai untuk proses pembelajaran <i>tembang macapat serat Wulangreh pupuh Gambuh</i> di sekolah

### 3.5.3 Lembar Analisis

Lembar analisis dibutuhkan untuk menganalisis isi yang termuat di dalam *tembang macapat serat Wulangreh pupuh Gambuh*. Hasil dari analisis tersebut akan menjadi dasar peneliti untuk mengembangkan cerita yang dikemas dalam prototype media komik digital.

Tabel 3.4 Kisi-kisi Analisis

No	Kisi-kisi
1	Amanat <i>tembang macapat serat Wulangreh pupuh Gambuh</i>

### 3.5.4 Angket Kebutuhan Siswa

Angket kebutuhan siswa diperlukan untuk memperoleh data sebagai acuan dalam mengembangkan media pembelajaran teks *serat Wulangreh pupuh Gambuh*.

Tabel 3.5 Kisi-kisi Angket Kebutuhan Siswa

Aspek	Indikator
1. Kondisi pembelajaran <i>tembang macapat serat Wulangreh pupuh Gambuh</i> .	a. Minat siswa terhadap pembelajaran <i>tembang macapat serat Wulangreh pupuh Gambuh</i> . b. Kesulitan siswa dalam pembelajaran <i>tembang macapat serat Wulangreh pupuh Gambuh</i> .
2. Kebutuhan media pembelajaran komik digital <i>serat Wulangreh pupuh Gambuh</i> .	a. Minat siswa terhadap komik digital

### 3.4.5 Lembar isian uji ahli

#### 1) Penilaian aspek materi

Penilaian aspek materi dilakukan setelah produk selesai dibuat. Produk akan diberikan kepada ahli materi untuk kemudian dinilai kesesuaian isinya terhadap materi yang berkaitan.

Tabel 3.6 Kisi-kisi Penilaian Aspek Materi

<b>Aspek</b>	<b>Indikator</b>
Materi	1. Kesesuaian materi dengan kebutuhan siswa 2. Tingkat kesukaran cerita
Penyajian	3. Keruntutan cerita 4. Kesesuaian pemilihan judul 5. Kesesuaian gambar pendukung
Kebahasaan	6. Ketepatan pemilihan diksi

## 2) Penilaian aspek media

Penilaian aspek media dilakukan oleh ahli media terhadap produk yang telah diselesaikan oleh peneliti. Aspek-aspek yang dinilai oleh ahli media ini terfokus pada tampilan media.

Tabel 3.7 Kisi-kisi Penilaian Aspek Media

<b>Aspek</b>	<b>Indikator</b>
Tampilan sampul	a. Keserasian warna b. Tampilan ilustrasi c. Penataan tulisan d. Ukuran penulisan e. Kreativitas penulisan judul
Isi	a. Peletakan ilustrasi

	<ul style="list-style-type: none"> <li>b. Pemilihan jenis dan ukuran huruf</li> <li>c. Kesesuaian ilustrasi cerita</li> <li>d. Kesesuaian ilustrasi tokoh</li> </ul>
--	--

### 3.6 Metode Pengumpulan Data

Pengumpulan data dalam tahap ini menggunakan empat metode, yaitu melalui observasi, wawancara, dokumentasi, dan penyebaran angket, berikut penjelasannya.

#### 1) Observasi

Peneliti melakukan observasi lapangan untuk mengamati secara langsung kondisi nyata di kelas saat pembelajaran bahasa Jawa berlangsung, khususnya pada materi *tembang macapat serat Wulangreh pupuh Gambuh*.

#### 2) Wawancara

Teknik wawancara ditujukan untuk mengetahui kebutuhan media pembelajaran komik digital berbasis *serat Wulangreh pupuh Gambuh* untuk pembelajaran bahasa Jawa di SMPN 1 Margomulyo dari sudut pandang guru. Peneliti menghimpun data melalui wawancara kepada guru di SMPN 1 Margomulyo.

#### 3) Dokumentasi

Dokumentasi adalah teknik yang digunakan untuk menelaah dokumen. Data-data yang telah dihimpun kemudian dianalisis dan ditelaah untuk dijadikan bahan pembuatan produk. Data-data tersebut berupa amanat yang

bersumber dari *tembang macapat serat Wulangreh pupuh Gambuh* serta hasil wawancara dan penyebaran angket kepada guru dan siswa di SMPN 1 Margomulyo.

#### 4) Teknik angket

##### a. Angket Kebutuhan

Penyebaran angket ditujukan untuk menghimpun data pada subjek yang cukup banyak, yaitu siswa di SMPN 1 Margomulyo. Data diambil dengan cara siswa mengisi angket kebutuhan yang telah disediakan oleh peneliti.

##### b. Lembar Uji Validasi Ahli

Lembar uji validasi ahli digunakan untuk mengetahui hasil validitas, kritik, dan saran terhadap produk yang dihasilkan. Data tersebut didapatkan dari ahli media dan ahli materi. Dengan menggunakan data tersebut, peneliti akan melakukan perbaikan produk.

### **3.7 Metode Analisis Data**

Dalam tahap ini, data yang telah terkumpul kemudian dianalisis menggunakan teknik deskriptif kualitatif. Melalui teknik deskriptif kualitatif, data yang telah dihimpun akan dideskripsikan atau digambarkan dengan jelas sesuai dengan fakta-fakta yang ada. Selanjutnya dari penjelasan yang luas tersebut akan ditarik sebuah kesimpulan.

#### 1) Analisis Data Kebutuhan Prototipe

Pada tahap ini, peneliti menganalisis kebutuhan media pembelajaran komik digital berbasis *serat Wulangreh pupuh Gambuh* di SMPN 1 Margomulyo menggunakan teknik analisis deskriptif kualitatif. Data-data berupa hasil observasi, wawancara, dan penyebaran diubah dalam bentuk uraian. Hasil analisis tersebut kemudian dijadikan dasar dalam pengembangan media pembelajaran komik digital berbasis *serat Wulangreh pupuh Gambuh*.

## 2) Analisis Data Uji Validasi Ahli

Analisis data uji validasi ahli dilakukan peneliti guna mengetahui saran atau masukan dari ahli. Dari analisis tersebut, akan diketahui kekurangan dan kelemahan produk komik digital berbasis *serat Wulangreh pupuh Gambuh* yang dihasilkan oleh peneliti. Hasil analisis ini kemudian dijadikan acuan bagi peneliti untuk merevisi produk komik digital berbasis *serat Wulangreh pupuh Gambuh* agar layak digunakan dalam proses pembelajaran.

## **BAB IV**

### **HASIL DAN PEMBAHASAN**

#### **4.1 Kebutuhan Guru dan Siswa Terhadap Media Pembelajaran *Serat Wulangreh Pupuh Gambuh* untuk Pembelajaran Bahasa Jawa di SMPN 1 Margomulyo**

Data kebutuhan guru dan siswa dihimpun melalui wawancara terhadap guru dan angket kebutuhan dari siswa. Pokok-pokok pertanyaan yang diajukan dibuat dan dikembangkan berdasarkan kisi-kisi. Secara khusus, data-data tersebut diambil dari guru bahasa Jawa dan perwakilan siswa kelas VII SMPN 1 Margomulyo. Data yang dihasilkan dari proses tersebut berupa jawaban dari wawancara yang telah diajukan kepada guru, serta jawaban perwakilan siswa kelas VII terhadap pertanyaan dalam angket kebutuhan siswa. Berikut ini penjelasan mengenai himpunan data tersebut.

##### **4.1.1 Deskripsi Kebutuhan Guru**

Sebagai salah satu acuan dalam pengembangan media komik digital berbasis *serat Wulangreh pupuh Gambuh*, peneliti mengumpulkan data kebutuhan guru terhadap media tersebut melalui proses wawancara terhadap guru. Data-data pokok yang dikumpulkan berupa keterangan proses pembelajaran yang selama ini dilakukan, meliputi metode, media, penggunaan bahasa, serta bahan ajar atau sumber belajar yang digunakan. Selain itu, peneliti juga menghimpun keterangan

mengenai kesulitan atau kendala guru selama mengajar materi memahami pesan moral dalam *tembang macapat serat Wulangreh pupuh Gambuh*.

Pertama, mengenai proses pembelajaran *tembang macapat serat Wulangreh pupuh Gambuh*. Pada awal pembelajaran, guru menjelaskan pengertian *tembang macapat* dan jenis-jenisnya menggunakan metode ceramah. Selanjutnya, guru memutarakan rekaman *tembang macapat serat Wulangreh pupuh Gambuh* dan mengajak siswa untuk menembangkannya bersama-sama. Setelah itu, guru mengajak siswa untuk bersama-sama menelaah struktur *tembang* yang meliputi *guru gatra*, *guru wilangan*, dan *guru lagu*. Pada pertemuan selanjutnya, guru menjelaskan kepada siswa tentang arti *tembang macapat serat Wulangreh pupuh Gambuh* melalui metode ceramah.

Proses pembelajaran tersebut sepenuhnya menggunakan sumber belajar dari bahan ajar buku *Kritya Basa*. Media yang digunakanpun hanya berupa rekaman *tembang*. Sedangkan dari segi cara penyampaian materi, didominasi dengan metode ceramah yang disampaikan dengan bahasa campuran antara bahasa ngoko, krama, dan bahasa Indonesia.

Hingga saat ini, guru mengakui bahwa kesulitan dan hambatan yang masih sulit untuk dipecahkan adalah bagaimana siswa dapat memahami secara maksimal pesan moral yang termuat dalam *tembang macapat serat Wulangreh pupuh Gambuh*. Guru masih kesulitan untuk mendapatkan media yang tepat untuk pembelajaran tersebut. Untuk itu, guru berharap agar segera ada media

yang dapat memudahkan guru serta siswa dalam pembelajaran memahami pesan moral atau *pitutur tembang macapat serat Wulangreh pupuh Gambuh*.

#### 4.1.2 Hasil Angket Kebutuhan Siswa

Hasil angket kebutuhan siswa dideskripsikan berdasarkan hasil angket semi terbuka yang dilakukan secara online. Angket tersebut terdiri dari 6 pertanyaan dan disebar kepada 28 siswa sebagai sampel dari kelas VII di SMPN 1 Margomulyo. Hasil dari jawaban para siswa atas pertanyaan-pertanyaan yang diajukan, tersaji dalam table berikut ini.

Tabel 4.1 Data Hasil Angket Kebutuhan Siswa

No	Pertanyaan	Pilihan Jawaban	Tanggapan
1	Apakah kamu tertarik untuk belajar <i>tembang macapat serat Wulangreh pupuh Gambuh</i>	Ya	75%
		Tidak	25%
2	Apakah kamu kesulitan dalam belajar <i>tembang macapat serat Wulangreh pupuh Gambuh</i> ?	Ya	100%
		Tidak	0
3	Jika 'ya', kesulitan apa yang kamu alami	Mengartikan bahasanya	96,4%
		Memahami isi tembang	89,2%
4	Apakah kamu suka membaca webtoon?	Ya	78,5%
		Tidak	21,4%
5	Apa yang membuatmu suka membaca webtoon?	Gambarnya menarik	64,3%
		Bisa diakses melalui hp	71,4%
		Ceritanya menarik	25%
6	Berapa lama kamu biasanya menghabiskan waktu untuk membaca webtoon?	15 menit	0%
		30 menit	46,4%
		Lebih dari 30 menit	32,1%

Dari hasil yang didapatkan, rata-rata siswa masih memiliki ketertarikan untuk belajar tentang *tembang macapat serat Wulangreh pupuh Gambuh*. Namun, 100% siswa mengakui bahwa mereka merasa kesulitan dalam mempelajarinya. Rata-rata siswa merasa kesulitan saat mengartikan bahasa dan memahami isi yang termuat di dalam *tembang macapat serat Wulangreh pupuh Gambuh*.

Selanjutnya, peneliti menghimpun data kegemaran siswa terhadap komik digital. Hasilnya, 78,5% siswa mengaku menyukai komik digital. Rata-rata faktor utama mereka menyukai digital karena mudah diakses melalui *handphone*. Faktor yang kedua adalah karena gambarnya yang menarik, dan yang terakhir adalah karena ceritanya menarik. Kebanyakan siswa menghabiskan waktu untuk membaca komik antara 30 sampai lebih dari 30 menit. Keseluruhan hasil tersebut telah menggambarkan bahwa rata-rata siswa masih kesulitan untuk belajar *tembang macapat serat Wulangreh pupuh Gambuh* khususnya dalam hal memahami bahasa serta isinya, dan komik digital cukup digemari siswa sehingga berpeluang besar untuk dikembangkan menjadi media pembelajaran *tembang macapat serat Wulangreh pupuh Gambuh*.

#### **4.2 Prototype Komik Digital Berbasis *Serat Wulangreh Pupuh Gambuh* untuk Pembelajaran Bahasa Jawa di SMPN 1 Margomulyo**

Sebelum membuat prototype komik digital berbasis *serat wulangreh pupuh gambuh* terdapat dua tahapan yang harus dilalui. Tahapan tersebut yaitu menganalisis amanat *tembang macapat serat Wulangreh pupuh Gambuh* dan

membuat cerita dalam komik digital berbasis *serat Wulangreh pupuh Gambuh*. Selanjutnya tahapan terakhir adalah menyusun prototype komik digital berbasis *serat wulangreh pupuh gambuh*. Deskripsi mengenai tahapan-tahapan tersebut dijelaskan dalam uraian berikut.

#### 4.2.1 Analisis Amanat Serat Wulangreh Pupuh Gambuh

Sebelum mulai membuat prototype komik digital, peneliti terlebih dahulu menganalisis amanat yang termuat dalam *tembang macapat serat Wulangreh pupuh Gambuh*. Hasil analisis ini kemudian akan dijadikan acuan bagi peneliti untuk membuat komik yang isi ceritanya sesuai dengan amanat dalam *tembang macapat serat Wulangreh pupuh Gambuh*. Selain memperhatikan kesesuaian dengan materi, komik ini juga dibuat dengan pertimbangan efisiensi dan efektifitas penggunaannya, untuk itu peneliti membuat pengelompokan tembang sesuai dengan inti amanat agar menjadi lebih efektif dan efisien.

Tabel 4.2 Amanat Tembang Macapat Serat Wulangreh Pupuh Gambuh

Bait	Teks Tembang	Amanat Inti
1	Sekar gambuh ping catur, kang cinatur polah kang kalantur, tanpa tutur katula-tula katali, kadaluwarsa kapatuh, katuruh pan dadi awon.	Berperilakulah yang baik, karena jika kita berperilaku buruk maka akibatnya juga akan buruk. Perilaku buruk tersebut contohnya adalah tidak mau mendengarkan nasihat orang lain dan berperilaku tidak jujur. Agar terhindar dari hal yang tidak baik, maka lebih baik
2	Aja nganti kabanjur, barang polah ingkang nora jujur, yen kabanjur sayekti kojur tan becik, becik ngupayaa iku, pitutur ingkang	

	sayektos.	manfaatkan waktu untuk belajar hal-hal yang lebih bermanfaat.
3	Tutur bener puniku, sayektine apantes tiniru, nadyan metu saking wong sudra papeki, lamun becik nggone muruk, iku pantes sira anggo.	Ajaran-ajaran baik tersebut bisa kita dapat dari siapapun, tidak pandang bulu, tua atau muda, kaya atau miskin, rupawan atau buruk rupa, jika itu adalah sebuah kebaikan maka terimalah.
4	Ana pocapanipun, adiguna adigang adigung, pan adigang kidang adigung pan esthi, adiguna ula iku, telu pisan mati sampyoh.	Jangan bersifat adigang dengan mengandalkan kekuasaan untuk menuruti semua keinginan. Jangan pula bersifat adigung dengan menyombongkan keberanian yang tidak nyata, serta jangan bersifat adiguna dengan merasa paling hebat sendiri.
5	Si kidang ambegipun, angandelaken kebat lumpatipun, pan si gajah angandelken gung ainggil, ula ngandelaken iku, mandine kalamun nyakot.	
6	Iku upamanipun, aja ngandelaken sira iku, suteng nata iya sapa kumawani, iku ambeke wong digang, ing wasana dadi asor.	
7	Adiguna puniku, ngandelaken kapinteranipun, samubarang kabisan dipundheweki, sapa bisa kaya ingsun, togging prana nora enjoh.	

8	Ambek adigung iku, angungasaken ing kasuranipun, para tantang candhala anyenyampahi, tinemenan nora pecus, satemah dadi geguyon.	
9	Ing wong urip puniku, aja nganggo ambek kang tetelu, anganggowa rereh ririh ngati-ati, den kawangwang barang laku, kang waskitha solahing wong.	
10	Dene tetelu iku, si kidang suka ing panitipun, pan si gajah alena patinireki, si ula ing patinipun, ngandelaken upase mandos.	
11	Tetelu nora patut, yen tiniru mapan dadi luput, titikane wong anom kurang wewadi, bungah akeh wong kang nggunggung, wekasane kajalomprong.	Manusia harus bisa mengendalikan diri dan tidak gampang terpengaruh oleh orang lain. Jika manusia gampang terpengaruh oleh pujian, maka ia akan gampang kebingungan, sedangkan orang
12	Yen wong anom iku, kakehan panggunggung, dadi kumprong, pengung bingung wekasane pan angoling, yen ginunggung muncu-muncu, kaya wudun meh mencothot.	yang memuji atau mempengaruhi hanya bertujuan untuk mendapatkan keuntungan pribadi.
13	Dene kang padha nggunggung, pan sepele iku pamrihipun, mung	

	warege wadhuk kalimising lathi, lan telese gondhangipun, reruba alaning uwong.	
14	Amrih pareke iku, yen wus kanggep nuli gawe umuk, pan wong akeh sayektine padha wedi, tan wurung tanpa pisungung, adol sanggup sakehing wong.	Manfaatkanlah kemampuan diri sendiri. Jangan mengakui kemampuan dan jerih payah orang lain sebagai kemampuan sendiri. Orang yang bersifat seperti itu tidak pantas untuk bergaul dengan orang-orang hebat karena akan menjerumuskan dalam kejahatan.
15	Yen wong mangkono iku, nora pantes cedhak lan wong agung, nora wurung anuntun panggawe juti, nanging ana pantesipun, wong mangkono didhedheplok.	
16	Aja kakehan sanggup, durung weruh tuture agupruk, tutur nempil panganggepe wruh pribadi, pangrasane keh kang nggunggung, kang wus weruh amalengos.	Jangan merasa paling banyak tahu dan banyak bicara tentang hal yang tidak diketahui sendiri kepastiannya. Hal tersebut tidak akan membuat orang lain terkesan, namun justru hilang kepedulian.
17	Aja nganggo sireku, kalakuwan kang mangkono iku, nora wurung cinirenen den titeni, mring pawong sanak sadulur, nora nana kang pitados.	

#### 4.2.2 Cerita dalam Komik Digital Berbasis Serat Wulangreh Pupuh Gambuh

Setelah mengetahui inti amanat dari teks *Serat Wulangreh Pupuh Gambuh*, peneliti kemudian merumuskan ide-ide cerita. Cerita dibagi menjadi tujuh judul yang berbeda dan tetap mengacu pada inti amanat teks *Serat Wulangreh Pupuh Gambuh*. Berikut ke tujuh cerita tersebut.

##### **CERITA 1 Memuat amanat inti *tembang macapat serat Wulangreh pupuh Gambuh pada 1-3.***

**Judul: Ora Nggugu**

**Dialog:**

RIAN : (BERSEPEDA) “Wusshhh wuushhh...”

RINA : “Stooooopp!!!”

RIAN : (BERHENTI) “Apa ta dhik?”

RINA : “Mas sepedhahane alon-alon wae ta, nek tiba terus ngrusak kembangku piye?”

RIAN : “Hahaha, tenang Dhik. Mas ki pembalap sangar, ra mungkin tiba. Ora kaya Adhik sing ora isa numpak sepedha. Hahaha”

RIAN KEMBALI BERSEPEDA

ADA KATAK MELOMPAT DI DEPAN RIAN, RIAN KAGET

RIAN : (BERTERIAK) “Awaasss!!!!!”

RIAN TERJATUH

GUBRAAAKKK

RINA : “Lah Mas, kembangkuuuuu”

IBU : “Rian.... Piye ta. Makane numpak sepedha ki alon-alon.”  
 RIAN : “Sampun atos-atos kok, Bu.”  
 RINA : “Ngapusi Bu. Mas Rian ugal-ugalan...”  
 IBU : “Lha ya wis salah malah ngapusi, ora pareng ngono iku Yan.”  
 RIAN : “Nggih Bu. Ngapunten nggih Bu, ngapunten nggih Dhik.”  
 RINA : “Ngono jarene pembalap sangar, Mas, Mas...”  
 RIAN : “Hehehe “

**CERITA 2 (Adhigang) Memuat amanat inti *tembang macapat serat Wulangreh pupuh Gambuh pada 4-10.***

**Judul: Dupeh Kwasa**

**Dialog:**

WAHYU : “Yan, ayo ta rewangi nyapu, iki piketmu lho”  
 YANU : “Halah, nyapu sithik wae kok, mosok awakmu gak isa, Yu?”  
 WAHYU : “Ya isa Yan, tapi kan iki tanggung jawabe bareng-bareng”  
 YANU : “Emoh ah Yu, kowe kan ngerti yen aku iki anake kepala sekolah, mosok kon nyapu kelas, males lah”

**TIBA-TIBA PAK KEPALA SEKOLAH (KEPSEK) DATANG**

PAK KEPSEK: “Yanuuuu... sapa sing marahi awakmu kaya ngono kuwi?”  
 YANU : ”Eh, Bapak. Nganu Pak, Yanu sayah wau bakda olahraga”  
 PAK KEPSEK: “Wis ora ana alesan, Bapak ora seneng ya yen awakmu dupeh kuwasa kaya ngono. Cepet Wahyu direwangi piket supaya cepet rampung, ndang bisa mulih.”  
 YANU : “Nggih, Bapak.”

**CERITA 3 (Adhigung) Memuat amanat inti *tembang macapat serat*  
*Wulangreh pupuh Gambuh pada 4-10.***

**Judul: Jebul Mlempem**

**Dialog:**

SEPTA : “Jok, Fi, kira-kira nek wis ning pasar malem arep numpak apa ya?”

JOKO : “Aku arep takratani kabeh Sep, Rumah hantu, kora-kora, ombak banyu kabeh arep takjajali.”

LUTFI : “Halah kaya wani-wania wae, Jok.”

JOKO : “Wani lah, cah kene ki kendel, wis ahline.”

SEPTA : “Nek ora wani, kowe kudu njajakne cilok kanggo aku karo Lutfi ya.”

JOKO : “Hahaha tenang...”

SAMPAI DI PASAR MALAM JOKO MELIHAT ORANG ORANG DENGAN EKSPRESI KETAKUTAN SETELAH MEMASUKI WAHANA RUMAH HANTU, KORA-KORA, DAN OMBAK BANYU.

JOKO : “Bakul cilok nandi ya?”

SEPTA : “hahaha.. Jok, Joko... ngono jare wanii..”

LUTFI : “Hahaha, mulane aja sombong dhisik, kabeh-kabeh ditantangi, jebul mlempem, ora wani...”

JOKO : “Hehe, wis ta, ayo njajan cilok”

**CERITA 4 (Adhiguna) Memuat amanat inti *tembang macapat serat*  
*Wulangreh pupuh Gambuh pada 4-10.***

**Judul: Keminter**

**Dialog:**

LUTHFI : “Ayo goal, ayo ayo ayoooooooo, malah gagal... piye ta. Ora pinter iki sing main. Isih pinter aku. Jane aku wae sing main.”

IBU LUTHFI : “Fi.... Luthfii... cah bagus... dikongkon tumbas lenga ning warung malah ngoceh terus karo hp.”

LUTHFI : ”Nggih Mak, sekedhap. Niki lo Mak pinaltine gagal.... “

IBU LUTHFI : “Terus kowe ngedumel rumangsa luwih pinter karo sing pemaine kuwi? Kuwi pemaine wis apik, wis berjuang kanggo nyenengke masyarakat, kanggo nggawe moncer dhaerahe. Lha kowe, nggawe Make dhewe seneng wae angele pol, ngono wis keminter, kuwi wae mung dikongkon tuku lenga.”

LUTHFI : “Hehe, nggih mak. Nyuwun pangapunten. Kula tumbas saniki.”

**CERITA 5 Memuat amanat inti *tembang macapat serat Wulangreh pupuh Gambuh pada 11-13***

**Judul: Sing Bakuh****Dialog:**

IBU : “Ra, tulung ning warung tumbaske gula karo kopi, iki dhuwite”

RARA : “Nggih, Bu.”

RARA BERANGKAT KE WARUNG DAN MELEWATI TOKO AKSESORIS

RARA : “Wah, cepete apik-apik”

RARA MELIHAT-LIHAT JEPIT RAMBUT

RARA : “Tumbas sing endi ya?...”

PEDAGANG : “Sing iki apik Dhik, bentuk kembang, iki ya apik Dhik, lucu bentuk buah. Pokoke kabeh yen sing nganggo adhik, apik iki”

RARA : “Wah, kula bingung Mbak”

PEDAGANG: “ Wis ta iki apik tenan, tumbas kabeh wae”

RARA : “Hmmm, nggih mpun Mbak. Kula tumbas modhel kembang, kupu-kupu, ati, strawbery, kalih ron.”

PEDAGANG: “Siap”

RARA SANGAT SENANG MEMILIKI JEPIT RAMBUT BARU, TAPI DIA KEMUDIAN KEBINGUNGAN KARENA SADAR BAHWA UANGNYA SUDAH TIDAK CUKUP UNTUK MEMBELI GULA DAN KOPI.

RARA : “Yey, jepit rambutku anyar... saiki terus ning warung.”

RARA : “Loh, nanging dhuwite gari semene, wis ora cukup nggo tuku gula karo kopi. Haduh,,, piye iki???”

### **CERITA 6 Memuat amanat inti *tembang macapat serat Wulangreh pupuh***

#### ***Gambuh pada 14-15***

#### **Judul: Ndhaku-ndhaku**

#### **Dialog:**

BOWO : “Angga, gambaranmu apik tenan lho, pantes yen dibiji 90”

ANGGA : “Halah, biasa wae ta Wo. Dadi isin aku. Hehe”

BOWO : “Tenan lo Ngga, apik tenan. Umpama gambar iki oleh takpek ngono aku seneng banget kok Ngga. Hehe”

ANGGA : ”Ya wis ta Wo. Gawanen, aku mengko tak nggambar maneh”

BOWO : “Tenane Ngga? Walah, matur nuwun lo Ngga.”

ANGGA : “Iya Wo. Padha-padha”

## BOWO PULANG KERUMAH

- BOWO : “Bu, alhamdulillah kula angsal biji 90”
- IBUK : “Walah, pinter tenan anakku”
- BOWO : “Nggih ta Bu, hehe”
- IBUK : “Loh tapi mburine kok jenenge Angga?”
- BOWO : “Hadhuh, lali rung takbusek. Ngapunten Bu, kula mpun ngapusi Ibu, niku gadhahipun Angga”
- IBUK : “Hmmm, wis aja dibaleni maneh ya Le. Apa wae hasile, yen iku garapanmu dhewe ibu luwih seneng. Aja sok ndhaku garapane wong liya maneh ya, Le.”
- BOWO : “Inggih, Bu.”

**CERITA 7 Memuat amanat inti *tembang macapat serat Wulangreh pupuh Gambuh pada 16-17***

**Judul: Waton Omong**

**Dialog:**

- VINA : “Citra, jebul virus Corona ora nyebar lewat angin ya, nanging langsung lewat tangan”
- CITRA : “Iya iki mau aku ya bar maca berita saka kementrian kesehatan. Tapi tetep wae kene kudu padha nganggo masker karo sregep wisuh nganggo sabun”
- DINA TIBA-TIBA DATANG**
- DINA : “Vina, Citra. Kowe kabeh saiki sing ati-ati, saiki ana virus corona hlo ya, nyebare lewat angin, medeni banget.”
- VINA : “Kowe jare sapa, Din?”

- DINA : “Jare Ayuk, Ayuk jare Nita. Mulane saiki aku nganggo masker”
- CITRA : “Din, Dina, wis dikandhani bola bali, aja waton omong sing ora jelas sumbere, mengko malah dadi warta sing ora bener.”
- VINA : “Iya Din, coba kowe maca info resmi saka kementerian kesehatan.”
- DINA : “Ealah jebul sing bener virus Corona ora nyebar lewat angin ya, nanging langsung lewat senggolan tangan. Berarti aku salah. Ngapurane ya Cit, Din.”
- CITRA : “Iya Din. Ya wis ayo padha bali, ning omah wae. Muga-muga virus iki ndang ilang”

#### 4.2.3 Prototype Komik Digital *Serat Wulangreh Pupuh Gambuh*

Tahap selanjutnya setelah membuat semua cerita, peneliti kemudian membuat sketsa komik.



Gambar 4.1 Sketsa awal komik

Sketsa yang telah dibuat kemudian di-*scan*. Proses ini diperlukan agar sketsa dapat diubah dalam bentuk *softfile*. Selanjutnya *softfile* sketsa akan melewati

proses editing dalam komputer untuk penintaan, pewarnaan, penyusunan gambar sesuai alur cerita, dan penambahan balon kata beserta teks dialog. Hasil akhir dari proses ini adalah komik dalam bentuk file pdf.

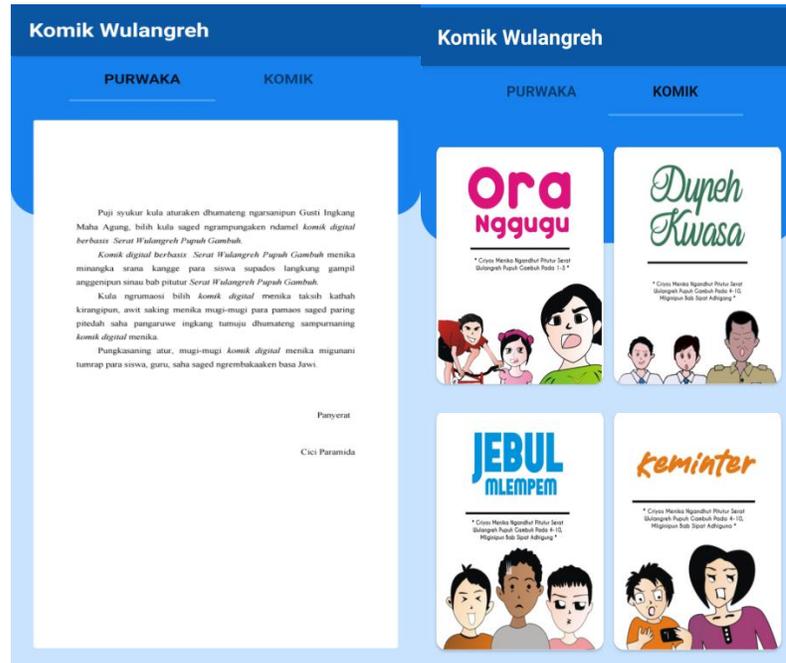


Gambar 4.2 Komik dalam file pdf.

Agar lebih menarik dan dapat diakses dengan mudah, komik dalam format pdf kemudian dikemas dalam satu wadah berupa aplikasi yang berjudul *Komik Wulangreh*. Aplikasi ini dapat diinstal diseluruh jenis handphone android melalui alamat download yang dibagikan oleh guru kepada siswa. Berikut tampilan aplikasinya.



Gambar 4.3 Ikon aplikasi komik digital “Komik Wulangreh”



Gambar 4.4 Tampilan menu utama komik digital “Komik Wulangreh”



Gambar 4.5 Tampilan isi komik judul ke-1

### **4.3 Revisi Produk Berdasarkan Hasil Uji Validitas Ahli Terhadap Prototipe Komik Digital Berbasis *Serat Wulangreh Pupuh Gambuh* untuk Pembelajaran Bahasa Jawa di SMPN 1 Margomulyo**

Tahap akhir dari penelitian ini adalah merevisi produk sesuai dengan hasil validasi dari ahli materi dan ahli media. Berikut ini adalah revisi produk yang dilakukan berdasarkan saran dari ahli materi dan ahli media.

#### ***4.3.1 Revisi dari Ahli Materi***

Setelah melalui proses penilaian oleh ahli materi, peneliti melakukan revisi produk terkait dengan kesesuaian materi. Berdasarkan hasil uji validitas oleh ahli materi, komik digital berbasis *serat Wulangreh pupuh Gambuh* rata-rata mendapat penilaian baik dan layak diproduksi dengan revisi sesuai saran/masukan dari ahli materi.

Menurut ahli materi, produk komik digital berbasis *serat Wulangreh pupuh Gambuh* memerlukan keterangan indikator untuk memperjelas tujuan pembelajaran yang hendak dicapai. Atas dasar tersebut, peneliti kemudian membuat panduan terpisah yang berisi indikator dan langkah-langkah pembelajaran untuk mempermudah guru dalam menerapkan media komik digital tersebut dan mencapai tujuan pembelajaran yang tepat dalam proses pembelajaran *serat Wulangreh pupuh Gambuh*. Berikut adalah hasil revisi dari saran tersebut.

PEDOMAN PENGGUNAAN MEDIA KOMIK DIGITAL BERBASIS SERAT WULANGREH PUPUH GAMBUIH	
<p>Komik digital berbasis serat wulangreh pupuh gambuih dibuat untuk memudahkan guru dan siswa dalam proses pembelajaran <i>tembang gambuih</i>, khususnya pada bagian memahami makna <i>tembang gambuih</i>. Dasar tujuan pembelajaran tersebut sesuai dengan kurikulum bahasa daerah (Jawa/Madura) SMP/MTs/SMPLB 2013, pada KD 3.5 Memahami struktur teks, unsur kebahasaan, dan pesan moral <i>tembang macapat</i> secara lisan dan tulis.</p> <p>Untuk memudahkan penggunaan media komik digital berbasis serat wulangreh pupuh gambuih, berikut pedoman yang bisa dijadikan acuan atau referensi penerapannya dalam proses pembelajaran.</p>	
INDIKATOR	Siswa dapat menjawab pertanyaan pitutur luhur dalam tembang.
LANGKAH PEMBELAJARAN TATAP MUKA	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Cerita pertama yang berjudul ‘Ora Nggugu’ dijadikan sebagai contoh.</li> <li>2. Guru dan siswa bersama-sama membaca cerita komik judul ke 1.</li> <li>3. Guru dan siswa bersama-sama menganalisis isi atau pitutur yang termuat dalam cerita tersebut.</li> <li>4. Siswa berkelompok menjadi 6 kelompok.</li> <li>5. Setiap kelompok membaca dan mendiskusikan satu judul cerita komik yang berbeda dengan kelompok lain.</li> <li>6. Setiap kelompok secara bergantian maju kedepan untuk menyampaikan hasil diskusi mengenai cerita yang telah dibaca.</li> <li>7. Guru dan siswa bersama-sama menyimpulkan pitutur dari keseluruhan cerita.</li> </ol>
LANGKAH PEMBELAJARAN SECARA <i>DARING</i>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Seminggu sebelum pembelajaran memahami pitutur tembang Gambuih, siswa menginstal aplikasi komik wulangreh melalui link download yang dibagikan oleh guru.</li> <li>2. Secara Individu, siswa membaca komik yang telah di download.</li> <li>3. Siswa menuliskan amanat setiap komik yang telah dibaca sesuai format penugasan yang telah diberikan oleh guru.</li> <li>4. Siswa mengirimkan hasil penugasan kepada guru.</li> <li>5. Siswa mendapat konfirmasi dari guru.</li> </ol>

Gambar 4.6 Pedoman penggunaan komik digital

### 4.3.2 Revisi dari Ahli Media

Berikut akan dijelaskan produk sebelum dan sesudah direvisi berdasarkan hasil validasi dari ahli media.

#### 1) Memperjelas Tampilan Ilustrasi dan Teks

Menurut ahli media tampilan ilustrasi dan teks pada bagian tertentu masih tampak buram, sehingga komik tidak dapat terbaca dengan jelas. Berikut tampilan komik sebelum dan sesudah mengalami perbaikan.



Gambar 4.7 Sebelum revisi 1



Gambar 4.8 Sesudah revisi 1

## 2) Mengubah Format Penulisan Pengantar Komik

Bagian awal setiap komik adalah pengantar berupa teks tembang asli dan catatan makna inti dari tembang *pada* tersebut. Menurut ahli media, sebaiknya pengantar tersebut dibuat dengan format berbentuk narasi atau uraian biasa, bukan berbentuk tabel. Berikut tampilan format pengantar komik sebelum dan sesudah mengalami perbaikan.

Komik Wulangreh		
Ora Nggugu		
Bait	Teks Tembang	Gancaran Inti
1	Sekar gambuh ping catur, kang cinatur polah kang kalantur, tanpa tutur katula-tula katali, kadaluwarsa kapatuh, katuruh pan dadi awon.	Dadia manungsa sing becik polahe. Aja nganti tumindak ala, amarga walesane uga bakal ala. Tumindak ala iku tuladhane ora kena dikandani lan ora jujur. Mula, luwih becik wektune dinggo sinau piwulang sing apik. Piwulang sing apik kuwi isa metu saka ngendi wae lan sapa wae, ora tuwa ora enom, yen iku piwulang sing becik kudu digugu
2	Aja nganti kabanjur, barang polah ingkang nora jujur, yen kebanjur sayekti kojur tan becik, becik ngupayaa iku, pitutur ingkang sayektos.	
3	Tutur bener puniku, sayektine apantes tiniru, nadyan metu saking wong sudra papeki, lamun becik nggone muruk, iku pantes sira anggo.	

Gambar 4.9 Sebelum revisi 2

Komik Wulangreh	
Ora Nggugu	
<p>Pada 1-3</p> <p>Sekar gambuh ping catur, kang cinatur polah kang kalantur, tanpa tutur katula-tula katali, kadaluwarsa kapatuh, katuruh pan dadi awon.</p> <p>Aja nganti kabanjur, barang polah ingkang nora jujur, yen kebanjur sayekti kojur tan becik, becik ngupaya iku, pituturing kang sayektos.</p> <p>Tutur bener puniku, sayektine apantes tiniru, nadyan metu saking wong sudra papeki, lamun becik nggone muruk, iku pantes sira anggo.</p> <p>Gancaran Inti:</p> <p>Dadia manungsa sing becik polahe. Aja nganti tumindak ala, amarga walesane uga baka lala. Tumindak alai kutuladhane ora kena dikandani lan ora jujur. Mula, luwih becik wektune dinggo sinau piwulang sing apik. Piwulang sing apik kuwi isa metu saka ngendi wae lan sapa wae, ora tuwa ora enom, yen iku piwulang sing becik kudu digugu.</p>	

Gambar 4.10 Sesudah revisi 2

### 3) Memperbesar Ukuran Huruf pada Teks Dialog

Ahli media menyebutkan bahwa ukuran huruf pada teks dialog berukuran kecil sehingga menyulitkan pembaca, maka perlu dilakukan perbaikan dengan memperbesar ukuran huruf. Berikut tampilannya sebelum dan sesudah mengalami perbaikan.



Gambar 4.11 Sebelum revisi 3



Gambar 4.12 Setelah revisi 3

## **BAB V**

### **SIMPULAN DAN SARAN**

#### **5.1 Simpulan**

Berdasarkan hasil penelitian mengenai pengembangan komik digital berbasis *serat Wulangreh pupuh Gambuh* untuk pembelajaran bahasa Jawa di SMPN 1 Margomulyo, peneliti dapat mengambil kesimpulan bahwa guru dan siswa pada dasarnya memiliki kecenderungan yang sama terhadap kebutuhan media pembelajaran *serat Wulangreh pupuh Gambuh*.

Berdasarkan kebutuhan tersebut, peneliti kemudian mengembangkan media berupa komik digital berbasis *serat Wulangreh pupuh Gambuh* untuk mempermudah guru dan siswa dalam melaksanakan proses pembelajaran *tembang Gambuh*. Komik digital tersebut dikemas dalam bentuk aplikasi bernama ‘Komik Wulangreh’. Cerita yang termuat dalam komik tersebut berisi amanat yang sesuai dengan *pitutur* dalam *serat Wulangreh pupuh Gambuh*.

Kemudian, berdasarkan hasil uji validitas ahli materi dan ahli media, media komik digital berbasis *serat Wulangreh pupuh Gambuh* dinilai telah layak, namun perlu dilakukan perbaikan pada beberapa aspek. Peneliti kemudian melakukan perbaikan sesuai saran dari ahli media dan ahli materi.

#### **5.2 Saran**

##### 1) Untuk Guru

Pembelajaran bahasa Jawa khususnya materi *serat Wulangreh pupuh Gambuh* masih menjadi materi yang cukup sulit untuk dikuasai oleh guru, terutama pada bagian memberi pemahaman kepada siswa mengenai makna yang termuat dalam teks *serat Wulangreh pupuh Gambuh*. Media komik digital berbasis *serat Wulangreh pupuh Gambuh* disusun menggunakan bahasa

yang ringan dan mudah dipahami oleh siswa, sehingga media ini dapat digunakan oleh guru untuk menunjang minat dan memudahkan siswa dalam memahami makna yang termuat dalam teks *serat Wulangreh pupuh Gambuh*. Selain itu, media komik digital ini juga dapat digunakan sebagai media yang efektif dan efisien dalam proses pembelajaran jarak jauh atau *daring*.

## 2) Untuk Siswa

Teks *serat Wulangreh pupuh Gambuh* memuat pitutur yang sangat baik untuk dipelajari oleh siswa. Maka melalui media komik digital berbasis *serat Wulangreh pupuh Gambuh* ini, siswa diharapkan untuk lebih banyak mengambil pelajaran yang bermanfaat dari kandungan isi teks *serat Wulangreh pupuh Gambuh*. Media ini juga dapat diakses dimanapun, sehingga memudahkan siswa untuk belajar meskipun pembelajaran dilaksanakan secara *daring*.

## 3) Untuk Peneliti Lain

Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan acuan bagi peneliti lain untuk mengembangkan media yang sejenis pada materi berbeda.

## DAFTAR PUSTAKA RUJUKAN

- Anggraeni, Ayuni Dwi. 2017. *Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Biologi Pokok Bahasan Pencemaran Lingkungan untuk Siswa Kelas VII SMP*. Skripsi Pendidikan MIPA Universitas Jember.
- Arief, Sadiman, dkk. 2010. *Media Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Ariyani, Yessi. 2018. Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Biologi pada Materi Kegagalan Sistem Pertahanan Tubuh untuk Siswa Kelas XI IPA SMA. *E-Journal UNJA*.
- Arsyad, Azhar. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- \_\_\_\_\_. 2014. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada.
- Az-zahra, Oktaviani Wilfa. 2019. Pengembangan Pembelajaran Teks Piwulang Serat Wulangreh Pupuh Gambuh dengan Media Animasi Tembang Untuk Siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Cilacap. *Jurnal Pendidikan Bahasa Jawa*. Vol 7.1.
- Daryanto. 2010. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Gumelar, Michael Sega. 2011. *Comic Making-Cara Membuat Komik*. Jakarta: Indeks.
- Hidayah, Y. F., Siswandari, & Sudiyanto. 2017. Pengembangan Media Komik Digital Akuntansi pada Materi Menyusun Laporan Rekonsiliasi Bank Untuk Siswa SMK. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*. Vol 1.12.
- KBBI, 2019. Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI). [Online]. Tersedia di: <https://kbbi.web.id/media> (Diakses 23 Januari 2020)
- Kustianingsari, N., & Dewi, U. 2015. Pengembangan Media Komik Digital pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Tema Lingkungan Sahabat Kita Materi Teks

- Cerita Manusia dan Lingkungan untuk Siswa Kelas V SDN Putat Jaya III/379 Surabaya. *Jurnal Mahasiswa Teknologi Pendidikan*. Vol. 1.9
- Maharani, Desy Artian. 2017. Pengembangan Komik Digital sebagai Media Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial SMP Kelas 8 Tema Perubahan Masyarakat pada Penjajahan Jepang. *Journal Student UNY*. Vol 1.12.
- McCloud, Scott. 2002. *Understanding Comics: Memahami Komik*. Jakarta: Kepustakaan Populer Gramedia.
- Memolo, Tundung. 2019. Pengembangan Komik Digital Berbantuan Qr Code Materi Rata - Rata untuk Meningkatkan Literasi Matematika. *Journal Unimus*. Vol 1.12.
- Nugroho, Yusro Edy. 2008. *Senarai Puisi Jawa Klasik*. Semarang: CV Cipta Prima Nusantara.
- Ratnasari, D. T., & Ginanjar, A. 2019. Pengembangan Komik Digital sebagai Media Edukasi Penanggulangan Bencana Alam. *Jurnal Kajian dan Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran*. Vol 1.8.
- Setyosari, Punaji. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan Kombinasi (Mixed Methods)*. Bandung: Alfabeta.
- Sukmasana, Windiyani, & Novita. 2017. Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial bagi Siswa Kelas V di Kota Bogor. *Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*. Vol 1.15.
- Susiani, Lusia. 2006. *Bikin Komik dengan Adobe Illustrator dan Adobe Photoshop*. Yogyakarta: Andi.
- Undang-Undang Nomor 18 Tahun 2002 tentang Sistem Nasional Penelitian, Pengembangan, dan Penerapan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi

Wurianto, Eko. 2009. Komik Sebagai Media Pembelajaran. [Online]. Tersedia di:  
<http://guruindo.blogspot.com/2009/06/komik-sebagai-media-pembelajaran.html>. Diakses 23 Januari 2020.

# LAMPIRAN

## Lampiran 1. Hasil observasi

**LEMBAR OBSERVASI PROSES PEMBELAJARAN TEKS SERAT WULANGREH  
PUPUH GAMBUIH**

1. Antusias peserta didik dalam mengikuti pembelajaran teks *serat Wulangreh pupuh Gambuih*.

Keterangan:

Siswa memperhatikan dengan baik setiap materi yang disampaikan oleh guru.

2. Bahasa yang digunakan guru dan siswa selama proses pembelajaran *serat Wulangreh pupuh Gambuih* berlangsung.

Keterangan:

Lebih sering ngoko dari pada krama. Seresakan menggunakan bahasa Indonesia

3. Metode dan teknik yang guru gunakan dalam pembelajaran *serat Wulangreh pupuh Gambuih*.

Keterangan:

Disampaikan dengan ceramah

4. Media yang digunakan guru dalam proses pembelajaran *serat Wulangreh pupuh Gambuih*.

Keterangan: Rekaman kembang gambuih, dan buku paket Kriya Basa.

5. Bahan ajar yang digunakan dalam proses pembelajaran *serat Wulangreh pupuh Gambuih*.

Keterangan:

Buku paket Kriya Basa dan dari internet

6. Sumber belajar lain yang digunakan dalam proses pembelajaran *serat Wulangreh pupuh Gambuih*.

Keterangan:

Internet

Lampiran 2. Rekap hasil wawancara guru

**LEMBAR PEDOMAN WAWANCARA GURU**  
**DALAM PROSES PEMBELAJARAN SERAT WULANGREH PUPUH GAMBUIH**  
**DI SMPN 1 MARGOMULYO**

---

---

Nama : Dra. Suci Handayani  
NIP : 196709022008012012  
Sekolah : SMPN 1 MARGOMULYO  
Hari/tanggal : 18 Juli 2020

1. Bagaimana proses di kelas saat pembelajaran teks *serat Wulangreh pupuh Gambuih* berlangsung?

Jawaban:

- Secara umum ya berlangsung baik. Kalau belajar tembang awalnya anak-anak saya ajak mendengarkan rekaman tembang biar mereka tahu nadanya itu seperti apa. Kalau sudah, saya ajak anak-anak untuk menembangkan tembangnya bareng-bareng. Habis itu ya langsung masuk ke materi, saya terangkan tentang struktur tembangnya, kalau sudah saya lanjutkan menjelaskan makna tembangnya. Semua ya saya sampaikan biasa sesuai yang ada dibuku paket. Kalau masalah bahasa ya campur-campur, kadang ngoko, kadang karma, kadang juga pakai bahasa Indonesia. Maklum anak-anak sekarang susah kalau diajak omong pakai krama.

2. Kesulitan apa yang dialami bapak/ibu guru saat mengajarkan isi teks *serat Wulangreh pupuh Gambuih*?

Jawaban:

- Sampai sekarang ya itu, membuat siswa paham dengan isi atau makna tembang itu masih susah. Karena ya bahasanya itu siswa tidak paham. Kalau nyari media juga kebanyakan cuma media rekaman tembangnya saja, tidak membantu untuk memahamkan siswa tentang makna tembangnya.

3. Media apa yang bapak/ibu guru gunakan dalam proses pembelajaran teks *serat Wulangreh pupuh Gambuh*?

Jawaban:

Kalau pembelajaran tembang saya biasanya pakai rekaman tembang. Terus untuk menyampaikan maknanya saya pakai buku paket kritya basa atau cari-cari di internet.

## Lampiran 3. Angket kebutuhan siswa

### Angket Kebutuhan Siswa

Angket Kebutuhan Siswa Terhadap Media Pembelajaran Tembang Macapat Serat Wulangreh Pupuh Gambuh

Nama  
AFTIPTA MAHADEWI

Kelas  
7 C

1. Apakah kamu tertarik untuk belajar tembang macapat serat Wulangreh pupuh Gambuh?

Ya  
 Tidak

2. Apakah kamu kesulitan dalam belajar tembang macapat serat Wulangreh pupuh Gambuh?

Ya  
 Tidak

3. Jika 'ya', kesulitan apa yang kamu alami?

Mengartikan bahasanya  
 Memahami isi tembang

4. Apakah kamu suka membaca webtoon?

Ya  
 Tidak

5. Apa yang membuatmu suka membaca webtoon?

Gambarnya menarik  
 Bisa diakses melalui HP  
 Ceritanya menarik

6. Berapa lama kamu biasanya menghabiskan waktu untuk membaca webtoon?

15 menit  
 30 menit  
 lebih dari 30 menit

## Lampiran 4. Hasil validasi ahli materi

**LEMBAR REKOMENDASI AHLI MATERI TERHADAP MEDIA KOMIK DIGITAL  
BERBASIS SERAT WULANGREH PUPUH GAMBUIH**

Sebelum melakukan penilaian, Bapak/Ibu dimohon mengisi identitas di bawah ini.

Nama : DIDIK SUPRIADI, S.Pd. M.Pd.  
NIP : 198810192015091001  
Instansi : UNNES

**Petunjuk Pengisian**

1. Bapak/Ibu ahli materi dipersilahkan mengisi pilihan jawaban dengan memberikan tanda centang (✓).
2. Tanda centang (✓) diberikan pada kolom yang sesuai dengan kelayakan produk. Ahli dapat memberikan tanda centang (✓) pada keterangan "Baik" atau "Belum Baik".
3. Penilaian diberikan pada setiap komponen dengan disertai saran dan masukan untuk perbaikan.

**Daftar Pertanyaan**

No	Aspek	Indikator	Keterangan		Saran
			Baik	Belum Baik	
1	Aspek materi	1. Kesesuaian materi		✓	mohon dipelajari melalui indikator sebagai misi pembelajaran
		2. Tingkat kesukaran cerita	✓		
2	Aspek penyajian	3. Keruntutan cerita		✓	mohon konsultasi dengan kreator konten, misalnya alur cerita yang baik itu bagaimana
		4. Kesesuaian pemilihan judul	✓		

		5. Kesesuaian gambar pendukung	✓		stabilnya, lebih imajinatif
3	Aspek kebahasaan	6. Ketepatan penggunaan diksi	✓		Perlu dipertajama, disesuaikan dengan indikator

**Kesimpulan**

Komik digital berbasis serat Wulangreh ini dinyatakan

- a. Layak untuk diproduksi tanpa revisi
- b. Layak untuk diproduksi dengan revisi sesuai saran/masukan
- c. Tidak layak

Semarang

Mohon disusun kembali dengan desain pembelajaran dan perlu desain yang lebih marketable.

DIDIK SUPRIADI, S.Pd M.Pd  
Ahli Materi

## Lampiran 5. Hasil validasi ahli media

**LEMBAR REKOMENDASI AHLI MEDIA TERHADAP MEDIA KOMIK DIGITAL  
BERBASIS SERAT WULANGREH PUPUH GAMBUIH**

Sebelum melakukan penilaian, Bapak/Ibu dimohon mengisi identitas di bawah ini.

Nama : Pratama Bayu Widagdo, S.Sn., M.Ds.

NIP : 198906242019031009

Instansi : Universitas Negeri Semarang

**Petunjuk Pengisian**

1. Bapak/Ibu ahli media dipersilahkan mengisi pilihan jawaban dengan memberikan tanda centang (√).
2. Tanda centang (√) diberikan pada kolom yang sesuai dengan kelayakan produk. Ahli dapat memberikan tanda centang (√) pada keterangan “Baik” atau “Belum Baik”.
3. Penilaian diberikan pada setiap komponen dengan disertai saran dan masukan untuk perbaikan.

**Daftar Pertanyaan**

No	Aspek	Indikator	Keterangan		Saran/masukan
			Baik	Belum Baik	
1	Tampilan sampul	1. Keserasian warna	√		Kombinasi warna app cukup baik dengan nuansa warna biru
		2. Tampilan ilustrasi		√	Tidak dapat terbaca dengan baik.

		3. Penataan tulisan		√	Sebaiknya pengantar komik tidak usah berbentuk tabel. Berbentuk uraian berupa narasi akan lebih baik
		4. Ukuran penulisan	√		Teks yang bukan dari gambar mudah dibaca
		5. Kreativitas penulisan judul	√		
2	Isi	6. Peletakan ilustrasi		√	Banyak ilustrasi yang terlihat blur, sehingga beberapa teks tidak dapat terbaca dengan baik. Gambar terpotong di bagian paling bawah
		7. Pemilihan jenis dan ukuran huruf		√	Kurang besar
		8. Kesesuaian ilustrasi	√		

		cerita			
		9. Kesesuaian ilustrasi tokoh	√		

### Kesimpulan

Komik digital berbasis serat Wulangreh ini dinyatakan

- a. ~~Layak untuk diproduksi tanpa revisi~~
- b. Layak untuk diproduksi dengan revisi sesuai saran/masukan
- c. ~~Tidak layak~~

Semarang, 29 Juli 2020

  
Ahli Media

## Lampiran 6. Surat bukti pelaksanaan penelitian



PEMERINTAH KABUPATEN BOJONEGORO  
 DINAS PENDIDIKAN  
**SMP NEGERI 1 MARGOMULYO**  
 Alamat : Ds./Kec. Margomulyo ☎ ( 0351 ) 747955 Kab. Bojonegoro  
 e-mail: smpnegeri1margomulyo@gmail.com  
 BOJONEGORO

**SURAT KETERANGAN**

Nomor: 421/157/412.201.3.029/2020

Yang bertanda tangan di bawah ini :

N a m a : RIYANTO, S.Pd, M. Pd  
 N I P : 19690205 199203 1 012  
 Pangkat / Golongan : Pembina Tk. 1/IV.b  
 Jabatan : Kepala SMP Negeri 1 Margomulyo

Dengan ini menerangkan bahwa :

N a m a : Cici Paramida  
 NIM : 2601416040  
 Program Studi : Pendidikan Bahasa dan Sastra Jawa, S1  
 Semester : Genap  
 Tahun Akademik : 2019/2020  
 Judul Penelitian : Pengembangan Komik Digital Berbasis Serat Wulangreh Pupuh Gambah untuk Pembelajaran Bahasa Jawa di SMPN 1 Margomulyo

Yang tersebut di atas telah melakukan penelitian di SMP Negeri 1 Margomulyo, Bojonegoro

Demikian surat keterangan ini dibuat agar dapat dipergunakan dengan sebagaimana mestinya.

Margomulyo, 20 Juli 2020  
 Kepala Sekolah,



RIYANTO, S.Pd, M. Pd  
 Pembina Tk I  
 NIP. 19690205 199203 1 012