



**PENGEMBANGAN BUKU KOMIK KEBUDAYAAN
SEBAGAI MEDIA MENGIDENTIFIKASI NILAI-NILAI DAN
ISI TEKS CERITA HIKAYAT KELAS X**

SKRIPSI

**Untuk memperoleh gelar sarjana pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia
pada Universitas Negeri Semarang**

**Oleh:
Irmayanti Nur Aini (2101415060)**

PENDIDIKAN BAHASA DAN SASTRA INDONESIA

FAKULTAS BAHASA DAN SENI

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

2020

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi ini telah disetujui oleh pembimbing untuk diajukan ke Sidang Panitia Ujian Skripsi Jurusan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang.

Semarang, Februari 2020

Pembimbing,



Prof. Dr. Agus Nuryatin, M.Hum

NIP 196008031989011001

PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI

Skripsi dengan judul *Pengembangan Buku Komik Kebudayaan sebagai Media Mengidentifikasi Nilai-nilai dan Isi Cerita Hikayat Kelas X SMA* karya,

Nama : Irmayanti Nur Aini

NIM : 2101415060

Program Studi: Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

Telah dipertahankan di hadapan Panitia Penguji Skripsi Jurusan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang, tanggal 12 Februari 2020.

Semarang, 12 Februari 2020

Panitia Ujian

Ketua,



Dr. Heni Pratama, S.Pd., M.A.
NIP 198505282010121006

Sekretaris,

A handwritten signature in black ink.

Dr. Rahayu Pristiwati, S.Pd., M.Pd.
NIP 196903032008012019

Penguji I

A handwritten signature in black ink.

Sumartini, S.S., M.A
NIP197307111998022001

Penguji II,

A handwritten signature in black ink.

Ahmad Syaifudin, S.S., M.Pd.
NIP198405022008121005

Penguji III,

A handwritten signature in black ink.

Prof. Dr. Agus Nuryatin, M.Hum
NIP 196008031989011001

PERNYATAAN

Dengan ini, saya

nama : Irmayanti Nur Aini

NIM : 2101415060

program studi : Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

mengatakan bahwa skripsi berjudul *Pengembangan Buku Komik Kebudayaan sebagai Media Mengidentifikasi Nilai-nilai dan Isi Cerita Hikayat Kelas X SMA* ini benar-benar karya saya sendiri bukan jiplakan dari karya orang lain atau pengutipan dengan cara-cara tidak sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku baik sebagian atau seluruhnya. Pendapat atau temuan dari orang atau pihak lain dalam skripsi ini telah dikutip dan dirujuk berdasarkan kode etik ilmiah. Atas pernyataan ini, saya secara pribadi siap menanggung resiko hukuman yang dijatuhkan apabila ditemukan adanya pelanggaran terhadap etika keilmuan dalam karya ini.

Semarang, Februari 2020

Peneliti,



Irmayanti Nur Aini

NIM 2101415060

MOTO DAN PERSEMBAHAN

MOTO

Berbahagialah wahai para tersepelekan, karena dengan begitu kita punya kesempatan besar untuk mengejutkan! (Farid Stevi Asta)

PERSEMBAHAN

Dua buah karya penelitian ini saya persembahkan kepada:

1. Kedua orang tuaku tercinta
2. Almamaterku tercinta

SARI

Aini, Irmayanti Nur. (2020). " Pengembangan Buku Komik Kebudayaan sebagai Media Mngidentifikasi Nilai-nilai dan Isi Cerita Hikayat pada Kelas X".
Skripsi. Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Fakultas Bahasa dan Seni
Universitas Negeri Semarang. Pembimbing: Prof. Dr. Agus Nuryatin, M.Hum.

Kata Kunci: buku komik, cerita hikayat, nilai kebudayaan.

Kemampuan siswa dalam mengidentifikasi nilai-nilai dan isi dalam cerita hikayat masih belum maksimal. Hal ini disebabkan oleh beberapa faktor, yaitu 1) siswa kesulitan terhadap bahasa Melayu yang digunakan sehingga siswa kurang dapat memahami isi cerita hikayat, 2) guru hanya menggunakan buku paket ketika membelajarkan cerita hikayat, 3) kurang bervariasinya media pembelajaran untuk cerita hikayat . Berdasarkan permasalahan tersebut, dibutuhkan buku komik hikayat kebudayaan sebagai pendamping siswa untuk belajar sehingga membantu siswa untuk memahami cerita hikayat .

Masalah yang dikaji dalam penelitian ini yaitu 1) bagaimana kebutuhan siswa dan guru terhadap buku komik kebudayaan sebagai media mengidentifikasi nilai dan isi cerita hikayat, 2) bagaimana prototipe buku komik kebudayaan sebagai media mengidentifikasi nilai dan isi cerita hikayat, 3) bagaimana penilaian ahli terhadap prototipe buku komik kebudayaan sebagai media mengidentifikasi nilai dan isi cerita hikayat, 4) bagaimana perbaikan prototipe buku komik kebudayaan sebagai media mengidentifikasi nilai dan isi cerita hikayat. Berkaitan dengan permasalahan-permasalahan tersebut penelitian ini bertujuan untuk 1) menjelaskan kebutuhan siswa dan guru terhadap buku komik kebudayaan sebagai media mengidentifikasi nilai dan isi cerita hikayat, 2) menyusun prototipe buku komik bermuatan kebudayaan sebagai media mengidentifikasi nilai dan isi cerita hikayat, 3) menjelaskan penilaian ahli terhadap prototipe buku komik kebudayaan sebagai media mengidentifikasi nilai dan isi cerita hikayat, 4) memaparkan perbaikan prototipe buku komik kebudayaan sebagai media mengidentifikasi nilai dan isi cerita hikayat.

Penelitian ini menggunakan metode *Reserch and Development (R&D)* dengan langkah-langkah yang telah direduksi menjadi limat tahap, yaitu 1) potensi masalah, 2) pengumpulan data, 3) desain produk, 4) validasi desai, dan 5) revisi desain. Dari peneltian yang telah dilakukan data yang diperoleh berupa data kebutuhan siswa dan guru serta data angket uji validasi media buku komik hikayat. Adapun Sumber data kebutuhan untuk mengembangkan media buku komik hikayat kebudayaan ini terdiri atas 60 siswa dan 3 guru dari tiga sekolah yang berbeda, yaitu SMA Negeri 1 Kendal, SMA Negeri 1 Kaliwungu dan SMA Negeri 1 Weleri. Sedangkan sumber data valiadi yaitu dosen ahli dibidang media buku komik dan dosen ahli bidang sastra.

Hasil dari penelitian ini adalah 1) deskripsi data hasil analisis kebutuhan siswa dan guru terhadap buku komik kebudayaan pembelajaran hikayat, 2) prototipe buku buku komik kebudayaan pembelajaran hikayat, 3) penilaian ahli terhadap prototipe buku komik kebudayaan pembelajaran hikayat, 4) perbaikan prototipe buku komik kebudayaan pembelajaran hikayat berdasarkan saran dari kedua ahli pada bidangnya masing-masing.

PRAKATA

Puji syukur saya panjatkan atas ke hadirat Allah Swt, karena kemudahan dan kelancaranNya penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul *Pengembangan Buku Komik Kebudayaan sebagai Media Mengidentifikasi Nilai-nilai dan Isi Teks Cerita Hikayat untuk Kelas X* sebagai syarat memperoleh gelar sarjana. Shalawat serta salam semoga tetap tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW beserta keluarga dan sahabatnya.

Penyusunan skripsi ini telah melalui proses yang tidak mudah. Oleh karena itu, dalam kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih yang tulus kepada Prof. Dr. Agus Nuryatin, M. Hum sebagai dosen pembimbing yang sudah meluangkan waktunya untuk membantu, dan membimbing penulis, serta memberikan arahan dan dorongan tanpa henti di sela kesibukannya sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.

Penyelesaian skripsi ini tidak terlepas dari dukungan beberapa pihak. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Fatur Rokhman, M.Hum. Rektor Universitas Negeri Semarang.
2. Dr. Sri Rejeki Urip, M.Hum. Dekan Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang.
3. Dr. Rahayu Pristiwati, M.Pd. Ketua Jurusan Bahasa dan Sastra Indonesia.
4. Prof. Dr. Agus Nuryatin, M.Hum. yang telah meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan, arahan, dan saran kepada penulis selama penyusunan skripsi.
5. Kepala SMA Negeri 1 Kendal, SMA Negeri 1 Weleri, dan SMA Negeri 1 Kaliwungu yang telah memberikan izin penelitian.
6. Siswa dan guru SMA Negeri 1 Kendal, SMA Negeri 1 Weleri, SMA Negeri 1 Kaliwungu yang telah membantu penulis dalam proses penelitian.
7. Ahmad Syaifudin, S.S., M.Pd. dan Sumartini, S.S., M.A., Dosen Ahli yang memberikan saran dan masukan untuk perbaikan produk.

8. Bapak Shobirin, Ibu Nur Chomsiyah, Fitriyani Puspitasari, dan Amanda Asih Rivayani yang selalu mengerti dan memberi dukungan berupa morel atau spiritual.
9. Sahabat Surgaku, Febry Miranda, Khoeriyatun, Melati Indah, dan Sera Dwi Anas yang selalu membantu dan memberi semangat.
10. Teman-teman Rombel 03 PBSI UNNES 2015 yang selalu berbagi ilmu dan dukungan.

Skripsi ini tidak akan selesai tanpa bantuan dari pihak-pihak yang telah disebutkan. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat untuk banyak pihak terutama untuk kepentingan di dunia pendidikan.

Semarang, Januari 2020

Penulis

DAFTAR ISI

PERSETUJUAN PEMBIMBING.....	ii
PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI.....	iii
PERNYATAAN.....	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	v
SARI.....	vi
PRAKATA.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR BAGAN.....	xv
DAFTAR GAMBAR	xvi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvii
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	5
1.3 Batasan Masalah	6
1.4 Rumusan Masalah.....	6
1.5 Tujuan Penelitian	7
1.6 Manfaat Penelitian	7
BAB II KAJIAN PUSTAKA PUSTAKA	
2.1 Kajian Pustaka	9
2.2 Landasan Teori.....	11
2.2.1 Hakikat Buku Komik	11
2.2.1.1 Pengertian Buku Komik.....	11
2.2.1.2 Bentuk dan Jenis Buku Komik	13

2.2.1.3	Elemen Komik	20
2.2.1.4	Kelebihan dan Kekurangan Komik.....	24
2.2.2	Buku Komik Kebudayaan.....	25
2.2.3	Buku Komik sebagai Media Pembelajaran.....	28
2.2.4	Sistematika Membuat Komik	30
2.2.5	Hakikat Teks Cerita Hikayat.....	33
2.2.5.1	Pengertian Teks Cerita Hikayat	33
2.2.5.2	Ciri-ciri Hikayat	34
2.2.5.3	Jenis Hikayat.....	35
2.2.5.4	Hikayat Panji Semirang	36
2.2.5.5	Nilai-nilai Teks Cerita Hikayat	38
2.2.6	Mengidentifikasi Nilai Teks Cerita Hikayat	39
2.2.6.1	Langkah Mengidentifikasi Nilai dan Isi Teks Cerita Hikayat	40
2.3	Kerangka Berpikir.....	41
BAB III METODE PENELITIAN		
3.1	Desain Penelitian	42
3.1.1	Potensi dan Masalah	42
3.1.2	Pengumpulan Data	43
3.1.3	Desain Produk.....	43
3.1.4	Validasi Desain	43
3.1.5	Revisi Desain	43
3.2	Sumber Data dan Data Penelitian	44
3.2.1	Data Penelitian.....	44
3.2.2	Sumber Data Penelitian.....	45
3.2.2.1	Sumber Data Analisis Kebutuhan.....	45
3.2.2.2	Sumber Data Penilaian Produk	45
3.3	Variabel Penelitian.....	46
3.4	Instrumen Penelitian	46
3.4.1	Angket Kebutuhan Guru.....	47
3.4.2	Angket Kebutuhan Siswa.....	50
3.4.3	Penilaian Ahli Materi.....	54
3.4.4	Penilaian Ahli Media	56

3.4.5	Pedoman Wawancara.....	58
3.5	Teknik Pengumpulan Data.....	59
3.5.1	Angket Siswa dan Guru	59
3.5.2	Lembar Penilaian Ahli	59
3.5.3	Observasi Tidak Terstruktur	59
3.5.4	Wawancara.....	60
3.5.5	Dokumentasi	60
3.6	Teknik Analisis Data.....	60
3.6.1	Analisis Data Kebutuhan Guru dan Siswa.....	60
3.6.2	Analisis Data Penilaian Prototipe	61
BAB IV PEMBAHASAN		
4.1	Hasil Penelitian	62
4.1.1	Deskripsi Angket Kebutuhan Media Buku Komik Kebudayaan untuk Mengidentifikasi Isi dan Nilai-nilai Cerita Hikayat pada Siswa Kelas X SMA	62
4.1.1.1	Hasil Analisis Angket Kebutuhan Siswa Terhadap Pengembangan Buku Komik Kebudayaan Sebagai Media Mengidentifikasi Nilai-Nilai dan Isi Teks Cerita Hikayat Untuk Siswa Kelas X.....	62
4.1.1.2	Hasil Analisis Angket Kebutuhan Guru Terhadap Pengembangan Buku Komik Kebudayaan Sebagai Media Mengidentifikasi Nilai-Nilai dan Isi Teks Cerita Hikayat Untuk Siswa Kelas X.	72
4.1.2	Deskripsi Prinsip Pengembangan Media Buku Komik Kebudayaan dalam Pembelajaran Mengidentifikasi Isi dan Nilai-nilai Cerita Rakyat (Hikayat) pada Siswa Kelas X SMA	80
4.1.3	Prototipe Pengembangan Media Buku Komik Kebudayaan dalam Pembelajaran Mengidentifikasi Isi dan Nilai-nilai Cerita Rakyat (Hikayat) pada Siswa Kelas X SMA	86
4.1.3.1	Sampul Media	86
4.1.3.2	Bentuk Media.....	88
4.1.3.3	Isi Media	87

4.1.4	Penilaian Ahli Terhadap Pengembangan Buku Komik Kebudayaan sebagai Media Pembelajaran Mengidentifikasi Isi dan Nilai-nilai Cerita Hikayat pada Siswa Kelas X SMA.	92
4.1.4.1	Penilaian Ahli Media Komik Kebudayaan untuk Pembelajaran Hikayat Kelas X.....	92
4.1.4.2	Penilaian Ahli Materi Komik Kebudayaan untuk Pembelajaran Hikayat Kelas X.....	95
4.1.4.3	Saran Perbaikan Secara Umum.....	99
4.1.5	Perbaikan Pengembangan Buku Komik Kebudayaan sebagai Media Pembelajaran Mengidentifikasi Isi dan Nilai-nilai Cerita Hikayat pada Siswa Kelas X SMA.	99
4.1.5.1	Perbaikan Buku Komik bagian Grafika.....	100
4.1.5.2	Perbaikan Buku Komik bagian Materi dan Keterbacaan.....	102
4.2	Pembahasan.....	104
4.2.1	Kelebihan Buku Komik	104
4.2.2	Kekurangan Buku Komik	105
4.2.3	Keterbatasan dalam Penelitian.....	105
BAB V PENUTUP		
5.1	Simpulan	106
5.2	Saran	107
DAFTAR PUSTAKA		108
LAMPIRAN.....		111

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Kisi-Kisi Umum Instrumen Penelitian.....	46
Tabel 3.2 Kisi-kisi Angket Kebutuhan Guru terhadap Buku Komik Kebudayaan sebagai Media Mengidentifikasi Nilai-Nilai dan Isi Hikayat	47
Tabel 3.3 Kisi-kisi Angket Kebutuhan Siswa terhadap Buku Komik Kebudayaan sebagai Media Mengidentifikasi Nilai-nilai dan Isi Hikayat.....	51
Tabel 3.4 Kisi-kisi Angket Penilaian Ahli Materi terhadap Buku Komik Kebudayaan sebagai Media Mengidentifikasi Nilai-nilai dan Isi Hikayat	54
Tabel 3.5 Kisi-kisi Angket Penilaian Ahli Media terhadap Buku Komik Kebudayaan sebagai Media Mengidentifikasi Nilai-nilai dan Isi Hikayat.....	56
Tabel 3.6 Rentang Skor Penilaian Prototipe	61
Tabel 3.7 Kriteria Penilaian Prototipe.....	61
Tabel 4.1 Hasil Angket Kebutuhan Siswa Aspek Anggapan Siswa terhadap Pembelajaran Hikayat.....	63
Tabel 4.2 Hasil Angket Kebutuhan Siswa Aspek Ketersediaan Media	64
Tabel 4.3 Hasil Angket Kebutuhan Siswa Aspek Kebutuhan Pengembangan Media Buku Komik	64
Tabel 4.4 Hasil Angket Kebutuhan Aspek Isi Buku Komik.....	65
Tabel 4.5 Hasil Angket Kebutuhan Siswa Aspek Muatan Nilai Kebudayaan	67
Tabel 4.6 Hasil Angket Kebutuhan Siswa Aspek Elemen Komik.....	68
Tabel 4.7 Hasil Angket Kebutuhan Siswa Aspek Kemasan dan Bahasa	70
Tabel 4.8 Hasil Angket Kebutuhan Guru Aspek Anggapan Guru terhadap Pembelajaran Hikayat.....	72
Tabel 4.9 Hasil Angket Kebutuhan Guru Aspek Ketersediaan Media	73
Tabel 4.10 Hasil Angket Kebutuhan Guru Aspek Kebutuhan Pengembangan Media Buku Komik	73
Tabel 4.11 Hasil Angket Kebutuhan Guru Aspek Isi Buku Komik.....	74
Tabel 4.12 Hasil Angket Kebutuhan Guru Aspek Muatan Nilai Kebudayaan	76
Tabel 4.13 Hasil Angket Kebutuhan Guru Aspek Elemen Komik	77
Tabel 4.14 Hasil Angket Kebutuhan Siswa Aspek Kemasan dan Bahasa	79

Tabel 4.15 Prinsip Pengembangan Buku Komik Kebudayaan sebagai Media Pembelajaran Cerita Hikayat.....	80
Tabel 4.16 Penilaian Ahli Media Buku Komik.....	93
Tabel 4.17 Penilaian Ahli Materi Buku Komik	95
Tabel 4.18 Perbaikan Buku Komik Bagian Grafika1.....	100
Tabel 4.19 Perbaikan Buku Komik bagian Materi dan Keterbacaan.....	102

DAFTAR BAGAN

Bagan 2.1 Kerangka Berpikir.....	41
Bagan 3.1 Prosedur Penelitian Peneliti	44

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Komik Strip Bersambung.....	13
Gambar 2.2 Komik Kartun.....	14
Gambar 2.3 Buku Komik	14
Gambar 2.4 Novel Grafis	15
Gambar 2.5 Komik Kompilasi	15
Gambar 2.6 Komik Online.....	16
Gambar 2.7 Komik Edukasi.....	17
Gambar 2.8 Komik Promosi	18
Gambar 2.9 Komik Wayang	18
Gambar 2.10 Komik Silat	19
Gambar 2.11 Panel.....	20
Gambar 2.12 Sudut Pandang.....	20
Gambar 2.13 Parit	21
Gambar 2.14 Balon Kata.....	21
Gambar 2.15 Bunyi Huruf.....	22
Gambar 2.16 Splash	23
Gambar 2.17 Symbolia.....	24
Gambar 4.1 Sampul Media	87
Gambar 4.2 Halaman Prakata	88
Gambar 4.3 Halaman Petunjuk Media	88
Gambar 4.4 Halaman Daftar Isi	88
Gambar 4.5 Tampilan Media Buku Komik Bab I.....	90
Gambar 4.6 Tampilan Media Buku Komik Bab II	90
Gambar 4.7 Tampilan Media Buku Komik Bab III	90
Gambar 4.8 Tampilan Cerita Dan Latihan Hikayat Bagian I.....	91
Gambar 4.9 Tampilan Cerita Dan Latihan Hikayat Bagian II	91
Gambar 4.10 Tampilan Akhir Media Buku Komik	92

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Angket Kebutuhan Siswa terhadap Kebutuhan Buku Komik Kebudayaan sebagai Media Mengidentifikasi Nilai-nilai dan Isi Teks Cerita Hikayat Kelas.....	114
Lampiran 2 Angket Kebutuhan Guru terhadap Kebutuhan Buku Komik Kebudayaan sebagai Media Mengidentifikasi Nilai-nilai dan Isi Teks Cerita Hikayat Kelas X.....	126
Lampiran 3 Angket Uji Validasi terhadap Kebutuhan Buku Komik Kebudayaan sebagai Media Mengidentifikasi Nilai-nilai dan Isi Teks Cerita Hikayat Kelas X.....	138
Lampiran 4 Surat-surat.....	150
Lampiran 5 Dokumentasi.....	149

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Globalisasi adalah fenomena yang terus bergerak seiringan dengan cepatnya laju pertumbuhan teknologi dan informasi. Perkembangan globalisasi yang cepat dikhawatirkan akan menimbulkan permasalahan-permasalahan khususnya dalam eksistensi budaya daerah. Salah satunya adalah menurunnya kecintaan terhadap kebudayaan yang seharusnya menjadi jati diri bangsa. Kiat agar dapat memupuk kembali rasa kecintaan terhadap kebudayaan yaitu dengan menyisipkan muatan kebudayaan dalam proses pembelajaran di sekolah. Penyisipan muatan kebudayaan dapat dilakukan dalam pembelajaran sastra. Karya sastra sangat lekat dengan unsur masyarakat yang membangunnya. Sebab, sebuah karya sastra adalah tiruan dari keadaan atau kondisi masyarakat pada saat itu. Oleh karena itu, isi cerita yang disuguhkan dalam sebuah karya sastra dapat dijadikan pembelajaran siswa untuk lebih mengenal dan melestarikan budaya setempat.

Kurikulum 2013 merupakan kurikulum berbasis teks. Kurikulum ini didesain sedemikian rupa untuk membantu siswa dalam proses berpikir kritis, bernalar, dan berwawasan luas. Hikayat adalah salah satu kompetensi dasar yang diajarkan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia kelas X SMA. Hikayat merupakan salah satu jenis karya sastra lama yang di dalamnya memiliki nilai yang dapat diambil dan dijadikan pembelajaran bagi pembacanya. Oleh karena itu, hikayat menjadi salah satu teks yang berpotensi disisipkan muatan kebudayaan.

Permasalahan yang ditemukan di lapangan dalam pembelajaran hikayat yaitu kebahasaan hikayat. Hikayat menggunakan bahasa Melayu sebagai wahananya. Hikayat termasuk dalam kategori karya sastra lama, sehingga seluruh penyajiannya masih menggunakan bahasa Melayu. Sebagian besar siswa menganggap bahwa bahasa yang digunakan dalam bacaan hikayat tidak sesuai dengan kaidah bahasa saat ini, sehingga kebahasaan menjadi kesulitan terbesar siswa dalam memahami isi dan nilai-nilai yang terdapat pada teks hikayat. Padahal salah satu kompetensi dasar yang diujikan adalah mengidentifikasi nilai-nilai dan isi yang terkandung dalam cerita rakyat (hikayat) baik lisan maupun tulis. Jika siswa mengalami kesulitan dalam

menerjemahkan kebahasaan melayu pada teks hikayat, akan berdampak pada pemahaman siswa terhadap teks tersebut, hingga pada akhirnya tujuan pembelajaran dalam kompetensi dasar tersebut tidak akan tercapai dengan maksimal. Kesulitan yang dihadapi siswa pada materi hikayat sudah pernah dijadikan latar belakang masalah pada penelitian yang berjudul "*Pembelajaran Menemukan Unsur-unsur Intrinsik Hikayat melalui Model Student Team Achievement Devision*" yang mengatakan, memahami hikayat bila dibandingkan dengan memahami cerita-cerita dongeng atau fiksi lainnya tampak bukan hal mudah. Apalagi kondisi sekarang ini keadaan para siswa di sekolah jauh berbeda dengan kondisi masa lalu (Ekawati 2015). Pernyataan tersebut diperkuat dengan rendahnya nilai siswa pada pembelajaran teks hikayat yang tertulis dalam penelitian "*Peningkatan Proses Pembelajaran Menganalisis Unsur Intrinsik Hikayat Melalui Model Kooperatif Tipe Jigsaw*" bahwa kemampuan menganalisis unsur intrinsik hikayat siswa SMA 2 Pangkalan Kerinci rendah. Hasil belajar yang telah diperoleh siswa kelas X-5 menunjukkan masih rendah. Hal ini terlihat, dari jumlah siswa sebanyak 24 orang di kelas X-5, sebagian besar nilai siswa belum mencapai kriteria ketuntasan minimum (KKM) pada nilai tugas, nilai kuis dan ulangan harian (Rusnani 2013). Oleh karena itu, guru harus menerapkan kiat yang tepat agar proses pembelajaran memahami cerita hikayat dapat berlangsung dengan baik.

Proses belajar mengajar pada hakikatnya adalah proses komunikasi, yaitu proses penyampaian pesan dari sumber pesan melalui saluran/media tertentu ke penerima pesan (Sadiman, dkk 2011). Ketika pembelajaran berlangsung, hubungan komunikasi antara guru dan siswa harus berjalan dengan baik. Maka dibutuhkan sebuah alat atau sarana prasarana untuk memperlancar proses komunikasi antara guru dan siswa sehingga proses pembelajaran dapat mencapai hasil yang maksimal. Sarana penyampaian pesan tersebut disebut dengan media pembelajaran. Kehadiran media pembelajaran sangat dibutuhkan saat ini karena berdasarkan penelitian-penelitian yang pernah dikaji sebelumnya menyatakan pembelajaran akan lebih efektif jika memanfaatkan media pembelajaran. Oleh karena itu, penelitian mengenai pengembangan media perlu digiatkan. Selain sebagai sarana penyampaian pesan, penggunaan media pembelajaran juga dapat meminimalisasi kejenuhan siswa serta

dapat menambah motivasi belajar siswa. Sehingga tujuan pembelajaran akan tercapai dengan lebih efektif dan efisien.

Berdasarkan hasil observasi yang pernah penulis lakukan di salah satu sekolah menengah atas (SMA) yang ada di Kendal, ketika membelajarkan tentang teks cerita hikayat, guru hanya menyuruh siswa untuk membaca buku paket Bahasa Indonesia atau hanya sekadar menampilkan keseluruhan teks pada powerpoint yang di tampilkan di depan. Padahal beberapa siswa mengakui jika membaca teks hikayat yang berbahasa Melayu membutuhkan waktu dua hingga tiga kali membaca agar dapat menangkap isi dalam bacaan. Peneliti juga melakukan sebuah survei singkat mengenai ketersediaan bacaan cerita hikayat di beberapa perpustakaan sekolah yang ada di Kendal. Peneliti belum menemukan beberapa buku tentang cerita hikayat. Oleh karena itu, bacaan mengenai cerita hikayat untuk menunjang pembelajaran sangat minim, sehingga kebutuhan media pembelajaran untuk memahami isi teks cerita hikayat sangat dibutuhkan.

Komik sangat digemari oleh hampir seluruh masyarakat saat ini. Penggemar komik tidak hanya berasal dari anak-anak saja, tetapi orang dewasa juga banyak yang menyukai komik. Kesukaan masyarakat terhadap komik membuat industri komik berkembang dari yang dulunya hanya sebatas buku cetak, saat ini sudah berkembang dalam bentuk elektronik. Sehingga pengaksesan komik dapat dilakukan lebih mudah. Isi atau tema yang dibahas dalam buku komik pun terus berkembang dan lebih variatif seiring perkembangan zaman. Mulai dari yang non-edukatif hingga edukatif. Kesenangan masyarakat terhadap komik ini dapat dimanfaatkan sebagai indikator pemilihan media pembelajaran. Jika sudah didasarkan dengan kesenangan, maka sebuah pembelajaran akan terasa lebih mudah dan menyenangkan sehingga sebuah pesan dalam pembelajaran akan tersampaikan dengan baik. Komik merupakan media visual yang bersifat sederhana dan menarik. Selain kaya akan nilai-nilai edukatif, media komik juga memiliki nilai-nilai hiburan yang tinggi untuk pembacanya. Oleh karena itu, media komik sangat cocok dan tepat apabila digunakan sebagai media pembelajaran untuk menyampaikan pesan dan ide dalam proses belajar mengajar di sekolah, sehingga diharapkan mampu meningkatkan hasil belajar siswa.

Penggunaan media komik dapat dijadikan salah satu solusi untuk mengatasi pemahaman sekaligus kejenuhan siswa dalam menerima materi hikayat. Disajikannya ilustrasi dan perpaduan warna yang tepat akan membangkitkan motivasi belajar siswa. Penyusunan beberapa gambar sehingga membentuk suatu rangkaian alur cerita juga akan membantu dalam membangun pengimajinasian siswa mengenai isi cerita hikayat dengan baik. Sehingga diharapkan tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan hasil maksimal. Penggunaan media komik sebagai media pembelajaran sudah terbukti keefektifannya pada penelitian-penelitian sebelumnya. Misalnya pada penelitian yang ditulis oleh Batubara (2014) yang berjudul *“Pemanfaatan Media Komik untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Cerpen Siswa Kelas X SMA Negeri 2 Kabanjahe”* menyatakan bahwa media komik efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas X di SMA Negeri 2 Kabanjahe. Hal tersebut dibuktikan dengan meningkatnya kemampuan menulis cerpen siswa. Penelitian lain mengenai keefektifan penggunaan buku komik juga pernah diteliti oleh Budiarti (2016) dalam penelitiannya yang berjudul *“Pengembangan media Komik Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar dan Keterampilan Membaca Pemahaman Siswa Kelas IV”* yang menyatakan bahwa penggunaan media komik memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap pembelajaran. Hal ini dikarenakan komik dianggap dapat meningkatkan daya ingat, dapat memudahkan titik poin isi bacaan pada pembaca, menumbuhkan semangat untuk menulis bagi anak-anak karena berimajinasi, menambah pengetahuan kata kata baru bagi pembaca, dapat meningkatkan prestasi, yang intinya adalah komik dapat meningkatkan keinginan untuk menulis dan membaca pada anak-anak.

Media yang akan dikembangkan dalam penelitian ini adalah suatu media berbentuk komik, media tersebut berisi kumpulan cerita hikayat dalam bentuk narasi yang ditranskrip menjadi bentuk komik. Media buku komik ini disusun sedemikian rupa untuk mempermudah siswa dalam memahami isi cerita hikayat, sehingga diharapkan siswa dapat mencapai salah satu kompetensi dasar. Peneliti dalam mengembangkan media buku komik ini menambahkan sebuah muatan kebudayaan. Karya sastra lama yang berupa hikayat merupakan perekam kebudayaan yang berkembang saat itu dan dalam waktu yang cukup lama. Pengembangan media buku komik ini mengangkat mengenai cerita hikayat dari pengaruh Jawa yang berjudul

“Hikayat Panji Semirang”. Hikayat tersebut berkembang atas pengaruh Jawa tepatnya Jawa Timur bagian Kediri. Usman (1962) mengatakan bahwa hikayat Panji Semirang merupakan hikayat Jawa asli yang dikenal tidak hanya di Indonesia saja, tetapi hingga Indo-Cina dan Siam. Hikayat ini memiliki beberapa versi. Namun inti ceritanya sama yaitu perjuangan Raden Inu Kertapati dari Kerajaan Kahuripan dan Putri keturunan Kerajaan Daha yaitu Galuh Candra Kirana. Hikayat tersebut memiliki banyak nilai-nilai yang dapat dipetik dan dijadikan pembelajaran. Hikayat ini lahir pada zaman Majapahit, kerajaan terbesar di Jawa yang berdiri sekitar 1293 hingga 1500 M dan hampir menguasai seluruh Nusantara.

Berdasarkan latar belakang di atas, peneliti melakukan penelitian dengan judul *“Pengembangan Buku Komik Kebudayaan sebagai Media Mengidentifikasi Nilai-Nilai dan Isi Cerita Hikayat Pada Siswa Kelas X SMA”*. Pengembangan media tersebut dapat menjadi media pembelajaran yang efektif, kreatif dan menarik agar dapat membantu siswa belajar memahami isi cerita hikayat sehingga dapat menemukan nilai-nilai yang terdapat dalam cerita hikayat tersebut sesuai dengan kebutuhan guru dan siswa. Penyisipan muatan kebudayaan pada media ini diharapkan dapat membuka wawasan siswa mengenai kebudayaan yang pernah ada dalam masyarakat, sehingga siswa tidak boleh hanya pandai secara kognitif saja, tetapi juga mampu mengetahui dan melestarikan budaya yang pernah berkembang di Jawa.

1.2 Identifikasi masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, dapat diidentifikasi beberapa faktor penyebab permasalahan dalam penelitian ini, yakni faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal adalah faktor yang timbul dari siswa dan guru, yaitu (a) globalisasi dikhawatirkan dapat mengurangi kecintaan siswa terhadap budaya daerah, (b) kurangnya pemahaman siswa pada pembelajaran cerita rakyat (hikayat) yang disebabkan karena penggunaan bahasa Melayu yang sukar dipahami, dan (c) guru kesulitan dalam menerapkan media yang sesuai untuk pembelajaran memahami teks hikayat.

Faktor eksternal. Adapun yang dimaksud dengan faktor eksternal adalah faktor yang berasal dari luar, yaitu (a) penerapan kurikulum berbasis teks yang membuat

siswa merasa bosan jika harus berhadapan dengan teks yang terlalu panjang, dan (b) sarana prasarana sekolah yang kurang memadai untuk penggunaan media.

1.3 Batasan masalah

Identifikasi masalah pada penelitian ini adalah mengidentifikasi isi dan nilai dalam cerita hikayat. Berdasarkan masalah yang berasal dari guru dan siswa dapat diatasi dengan pengembangan media komik kebudayaan sebagai media pembelajaran mengidentifikasi isi dan nilai-nilai pada hikayat. Cerita yang disuguhkan dalam buku komik ini yaitu Cerita Panji. Cerita Panji dipilih menjadi cerita dalam komik ini karena Cerita Panji menjadi salah satu cerita hikayat pengaruh Jawa yang perlu dikenalkan kepada siswa. Media buku komik ini akan membantu siswa dalam mengidentifikasi isi dan nilai cerita hikayat dengan baik dengan/tanpa didampingi oleh guru karena di dalam pengembangan media tersebut sudah disediakan langkah-langkah mengidentifikasi isi dan nilai teks cerita hikayat. Oleh karena itu, penelitian ini hanya sebatas mengembangkan media pembelajaran berupa buku komik sebagai sarana belajar mengidentifikasi isi dan nilai cerita hikayat siswa kelas X SMA.

1.4 Rumusan masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah di atas, rumusan masalah penelitian dapat dirumuskan sebagai berikut.

1. Bagaimana kebutuhan pengembangan media buku komik kebudayaan dalam pembelajaran mengidentifikasi isi dan nilai-nilai cerita hikayat pada siswa kelas X SMA?
2. Bagaimana prototipe/desain produk pengembangan media buku komik kebudayaan yang sesuai dengan kebutuhan guru dan siswa dalam pembelajaran mengidentifikasi isi dan nilai-nilai cerita hikayat pada siswa kelas X SMA?
3. Bagaimana penilaian ahli terhadap buku komik kebudayaan dalam pembelajaran mengidentifikasi isi dan nilai-nilai cerita hikayat pada siswa kelas X SMA?
4. Bagaimana perbaikan buku komik kebudayaan sehingga layak digunakan sebagai media pembelajaran mengidentifikasi isi dan nilai-nilai cerita hikayat pada siswa kelas X SMA

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut tujuan penelitian ini sebagai berikut.

1. Menjelaskan kebutuhan pengembangan media buku komik kebudayaan dalam pembelajaran mengidentifikasi isi dan nilai-nilai cerita hikayat pada siswa kelas X SMA?
2. Menyusun prototipe/desain produk pengembangan media buku komik kebudayaan yang sesuai dengan kebutuhan guru dan siswa dalam pembelajaran mengidentifikasi isi dan nilai-nilai cerita hikayat pada siswa kelas X SMA.
3. Memaparkan penilaian ahli terhadap buku komik kebudayaan dalam pembelajaran mengidentifikasi isi dan nilai-nilai cerita hikayat pada siswa kelas X SMA.
4. Memperbaiki buku komik kebudayaan sehingga layak digunakan sebagai media pembelajaran mengidentifikasi isi dan nilai-nilai cerita hikayat pada siswa kelas X SMA.

1.6 Manfaat Penelitian

Manfaat yang dapat diambil dari penelitian ini ada dua, yaitu manfaat teoretis dan manfaat praktis.

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, manfaat yang dapat diperoleh dari penelitian ini adalah dapat dijadikan referensi untuk penelitian selanjutnya khususnya mengenai media pembelajaran buku komik cerita hikayat untuk pembelajaran bahasa Indonesia. Selain itu, penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan keilmuan tentang pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia khususnya pembelajaran materi cerita hikayat. Hasil penelitian ini juga bermanfaat bagi penelitian dan usaha pengembangan lebih lanjut sebagai bahan masukan dan bahan pendukung tentang media pengajaran sastra di sekolah.

2. Manfaat Praktis

1. Bagi peneliti

Penelitian ini dapat menambah pengetahuan bagi peneliti khususnya pengetahuan mengenai pengembangan buku komik kebudayaan dan pembelajaran cerita hikayat.

2. Bagi guru

Penelitian ini dapat menjadi sebuah bahan masukan yang penting bagi guru dalam meningkatkan mutu pembelajaran di kelas. Khususnya pembelajaran mengidentifikasi nilai-nilai dan isi cerita hikayat menggunakan media buku komik kebudayaan pada kelas X SMA.

3. Bagi siswa

Penelitian ini dapat membangkitkan minat dan motivasi siswa dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Media buku komik ini dapat menambah perbendaharaan kata-kata Melayu dan Bahasa Indonesia siswa. Selain itu media ini dapat menambah pengetahuan siswa mengenai kebudayaan yang ada pada Indonesia khususnya kebudayaan Jawa.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1 Kajian Pustaka

Penelitian yang berkaitan dengan cerita hikayat sudah pernah dilakukan oleh Rusnani (2013) dalam penelitiannya yang berjudul *Peningkatan Proses Pembelajaran Menganalisis Unsur Intrinsik Hikayat Melalui Model Kooperatif Tipe Jigsaw* menunjukkan peningkatan hasil belajar menganalisis unsur intrinsik hikayat. Model Jigsaw dikatakan efektif karena model tersebut mengembangkan keterampilan sosial siswa. Siswa tidak hanya dituntut untuk sukses secara individual saja tetapi dituntut untuk sukses secara berkelompok. Model ini memberi ruang gerak bagi siswa untuk bertanya jawab kepada teman kelompoknya, sehingga semakin banyak aktivitas pembelajaran yang dilakukan siswa maka pemahaman siswa semakin bertambah dan hasil belajar meningkat.

Persamaan penelitian yang ditulis oleh Rusnani (2013) dengan penelitian ini adalah keduanya mengambil materi cerita rakyat (hikayat). Perbedaannya terletak pada pemberian perlakuan. Rusnani (2013) menggunakan model Kooperatif tipe jigsaw, sedangkan penelitian ini menggunakan media buku komik.

Penelitian yang berkaitan dengan media pembelajaran buku komik pernah dilakukan oleh Bafaqih (2015) dalam penelitiannya yang berjudul *Pengembangan Media Komik Pendidikan Untuk Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas VI Semester Genap Tahun Pelajaran 2014/2015 Di MIN Air Kuning Kecamatan Jembrana Kabupaten Jembrana* menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan hasil belajar bahasa Indonesia antara siswa yang menggunakan media komik pendidikan dan siswa yang tidak menggunakan media komik pendidikan pada semester genap tahun pelajaran 2014/2015 di MIN Air Kuning Kecamatan Jembrana Kabupaten Jembrana.

Persamaan penelitian yang ditulis Bafaqih (2015) dengan penelitian ini adalah penggunaan media buku komik sebagai media pembelajaran bahasa Indonesia, sedangkan perbedaannya terletak pada kespesifikan ranah penggunaan media tersebut. Pada Bafaqih (2015) media komik digunakan untuk pelajaran bahasa

Indonesia. Sedangkan pada penelitian ini media komik digunakan untuk membantu siswa dalam memahami nilai-nilai dan isi dalam cerita rakyat (hikayat).

Penelitian yang menyertakan muatan nilai budaya pernah dilakukan oleh Fahmy dan Nuryatin (2015) dalam penelitiannya yang berjudul *Pengembangan Buku Pengayaan Memproduksi Teks Fabel Bermuatan Nilai Budaya untuk Siswa SMP* menunjukkan bahwa pemberian muatan budaya pada buku pengayaan teks fabel sangat penting guna menanamkan nilai karakter/moral pada siswa.

Persamaan penelitian yang ditulis Fahmy dan Nuryatin (2015) dengan penelitian ini adalah pemberian muatan kebudayaan dalam media yang dikembangkan. Perbedaannya terletak pada media yang dikembangkan. Pada penelitian Fahmy dan Nuryatin (2015) mengembangkan buku pengayaan untuk teks cerita fabel, sedangkan penelitian ini mengembangkan media buku komik untuk teks cerita hikayat.

Penelitian lain yang membahas mengenai pengembangan media buku komik juga pernah dilakukan oleh Budiarti (2016) dalam penelitiannya yang berjudul *Pengembangan Media Komik untuk Meningkatkan Motivasi Belajar dan Keterampilan Membaca Pemahaman Siswa Kelas IV* menunjukkan bahwa media komik layak digunakan dalam pembelajaran. Hal ini ditunjukkan dari meningkatnya nilai pretest terhadap posttest motivasi belajar dan keterampilan membaca pemahaman antara kelas kontrol dan kelas eksperimen. Keseluruhan uji dan hasil penelitian menunjukkan bahwa media komik berpengaruh positif terhadap motivasi dan pemahaman siswa.

Persamaan penelitian yang ditulis Budiarti (2016) dengan penelitian ini adalah penggunaan media komik untuk meningkatkan motivasi belajar dan pemahaman siswa. Perbedaannya terletak pada kespesifikan ranah penggunaan media tersebut dan sasaran siswanya. Penelitian Budiarti (2016) media komik hanya digunakan untuk meningkatkan motivasi belajar dan keterampilan membaca pemahaman siswa, sedangkan penelitian ini media komik digunakan untuk membantu siswa dalam memahami nilai-nilai dan isi dalam cerita rakyat (hikayat). Penelitian yang ditulis Budiarti (2016) sasarannya adalah siswa kelas VI, sedangkan penelitian ini sasarannya untuk siswa kelas X.

Penelitian mengenai pengembangan buku komik sudah pernah dilakukan sebelumnya. Penelitian mengenai teks hikayat yang dipadukan dengan model dan

media juga pernah dilakukan sebelumnya. Namun penelitian mengenai media komik kebudayaan sebagai media pembelajaran mengidentifikasi nilai-nilai dan isi teks cerita rakyat (hikayat) belum pernah dilakukan oleh peneliti sebelumnya. Hal ini merupakan suatu kebaruan yang dilakukan peneliti.

Penelitian yang membahas mengenai teks hikayat pernah dilakukan oleh Prasetiawati (2016) dalam jurnalnya yang berjudul *Pengembangan Bahan Ajar Membaca Hikayat Kelas XI Bahasa* menunjukkan bahwa hasil belajar siswa dengan bahan ajar membaca hikayat sangat efektif karena nilai ketuntasan belajar klasikal adalah 100%, sehingga bahan ajar tersebut dinilai layak digunakan.

Persamaan penelitian yang ditulis Prasetiawati (2016) dengan penelitian ini terletak pada kesamaan kompetensi dasar teks hikayat. Sedangkan perbedaannya terletak pada pengembangan yang dilakukan. Penelitian Prasetiawati (2016) mengembangkan bahan ajar, sedangkan penelitian ini mengembangkan media buku komik untuk teks hikayat.

Penelitian lain yang membahas tentang nilai-nilai dalam teks hikayat pernah dilakukan oleh Dirmawati (2018) yang berjudul *Nilai-Nilai dalam Hikayat Sabai Nan Aluih Karya Tulis Sutan Sati dan Skenario Pembelajarannya di Kelas X SMP IT Wahdah Islamiah Makasar* menyatakan bahwa nilai-nilai dalam hikayat beragam. Terdapat 8 jenis nilai yang ditemukan dalam hikayat Sabai Nan Aluih yaitu nilai politik, sosial, budaya, religius, patriotik, moral, pendidikan, dan ekonomi.

Persamaan penelitian Dirmawati (2018) dengan penelitian ini adalah keduanya mengkaji nilai-nilai dalam teks hikayat. Perbedaannya terletak pada pemberian perlakuan. Penelitian Dirmawati (2018) mengkaji nilai-nilai hikayat menggunakan skenario pembelajaran (mengamati, berdiskusi, tanya jawab dan pemberian tugas), sedangkan penelitian ini menggunakan pengembangan media pembelajaran berupa buku komik.

2.2 Landasan Teoritis

2.2.1 Hakikat Buku Komik

2.2.1.1 Pengertian Buku Komik

Menurut Maharsi (2011) komik merupakan salah satu alat komunikasi yang dikemas dalam penyajian yang unik yaitu penggabungan antara teks dan gambar/ilustrasi.

Menurut Scott McCloud (2008) mendefinisikan komik sebagai peletakan gambar satu dengan gambar yang lain secara bersampingan (*juxtaposed pictorial*) dan sengaja sehingga membentuk rangkaian/urutan untuk menyampaikan informasi dan/atau mencapai tanggapan pembacanya. Namun Cimermanova (2014) *definition relies too heavily upon the pictorial character of comics and not enough upon the verbal ingredient. Comics uniquely blend the two.* (ia mengatakan jika komik tidak hanya berisi gambar saja tetapi secara uniknya menggabungkan gambar verbal juga)

Menurut Negara (2014) kamus besar bahasa Indonesia memberi definisi komik “merupakan cerita serial sebagai perpaduan karya seni gambar dan seni sastra. Komik terbentuk melalui suatu rangkaian gambar-gambar yang tersusun dalam bingkai-bingkai sehingga membentuk suatu jalinan cerita dalam urutan erat.” Satu definisi lain disampaikan oleh Rohani dalam bukunya Media Instruksional Edukatif yang menyatakan bahwa, “Komik adalah suatu kartun yang menggambarkan karakter dan memerankan suatu cerita dalam urutan yang erat dan dirancang untuk member hiburan kepada pembaca.”

Menurut Daryanto (dalam Batubara 2013) Komik merupakan sebuah kartun yang mengungkapkan karakter dan menerapkan suatu cerita dalam urutan yang erat hubungannya dengan gambar dan dirancang untuk memberikan hiburan kepada pembaca.

Definisi lain mengenai komik juga disampaikan oleh Kusrianto (dalam Maharsi 2011) komik yaitu media grafis yang efektif untuk menyampaikan pesan karena kekuatan bahasa gambar dan bahasa tulis yang dimilikinya.

Berdasarkan definisi yang dipaparkan, disimpulkan bahwa komik adalah kumpulan gambar-gambar yang tersusun dalam urutan tertentu, terangkai dalam bingkai-bingkai atau panel serta mengungkapkan suatu karakter dalam suatu jalinan cerita yang bersifat menghibur dan di dalamnya memiliki pesan-pesan yang ingin disampaikan penulis untuk pembaca.

Unsur utama dalam komik adalah sebuah gambar. Namun sebuah buku yang di dalamnya terdapat gambar dan teks narasi panjang disebut cerita bergambar. Sebuah buku yang di dalamnya termuat gambar tetapi tidak disuguhkan dalam bentuk panel dan balon dialog tidak disebut sebagai buku komik. Media buku komik yaitu sebuah media pembelajaran visual yang berbentuk buku dan di dalamnya termuat

gambar/kartun yang tersusun dalam panel-panel dan diberi dialog pada balon. Komik tidak hanya sebagai sarana bacaan hiburan saja, tetapi dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang dapat mempermudah siswa memahami isi dalam sebuah teks, sehingga dapat mempermudah guru dalam menyampaikan pembelajaran serta mempermudah siswa dalam menemukan nilai-nilai/pembelajaran di dalamnya.

2.2.1.2 Bentuk dan Jenis Komik

1. Komik Berdasarkan Bentuknya.

Menurut Bonneff (1998) berdasarkan bentuknya komik dibedakan dalam 2 kategori: komik bersambung (*comic strips*) dan buku komik (*comic-books*). Namun menurut Maharsi (2011) bentuk komik dibedakan menjadi beberapa kategori, yaitu:

1. Komik Strip (*comic strips*)

Komik strip merujuk pada komik yang terdiri dari beberapa panel saja dan biasanya muncul di surat kabar ataupun majalah. Komik jenis ini terbagi menjadi dua kategori yaitu:

a. Komik strip bersambung

Komik strip bersambung merupakan komik yang terdiri dari tiga atau empat panel yang terbit di surat kabar atau majalah dengan cerita yang bersambung dalam setiap edisinya. Gambar yang menarik serta cerita yang sengaja dibuat bersambung inilah yang menjadikan para pembaca harus terus-menerus membeli media massa itu untuk mengetahui kelanjutan dari cerita komik tersebut.



Gambar 2.1 komik strip bersambung

b. Kartun komik

Kartun komik adalah komik yang hanya terdiri dari tiga atau empat panel yang merupakan alat protes dan dikemas dalam banyolan. Komik ini berisi sindiran-sindiran tentang berita yang sedang aktual.



Gambar 2.2 komik kartun

2. Buku Komik (*comic-books*)

Menurut Kusrianto (dalam Maharsi 2011) Buku komik adalah komik yang disajikan dalam bentuk buku yang tidak merupakan bagian dari media cetak lainnya. Kemasan buku komik ini lebih menyerupai majalah dan terbit secara rutin. Contohnya Marvel Comic yang muncul dengan tokoh yang terkenal yaitu *Spiderman* atau *Crayon Shinchan* yang muncul dalam cerita yang berbeda.

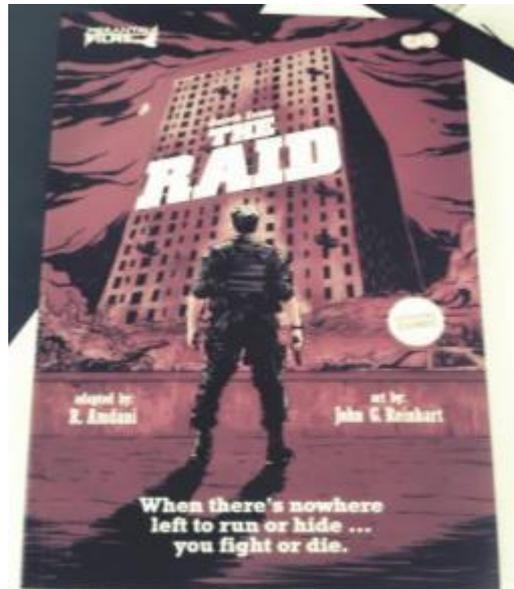


Gambar 2.3 buku komik

3. Novel Grafis (*Graphic Novel*)

Istilah *Graphic Novel* dikemukakan pertama kali oleh Will Eisner pada tahun 1978. Perbedaan khusus *Graphic Novel* dengan komik lain yaitu pada temanya

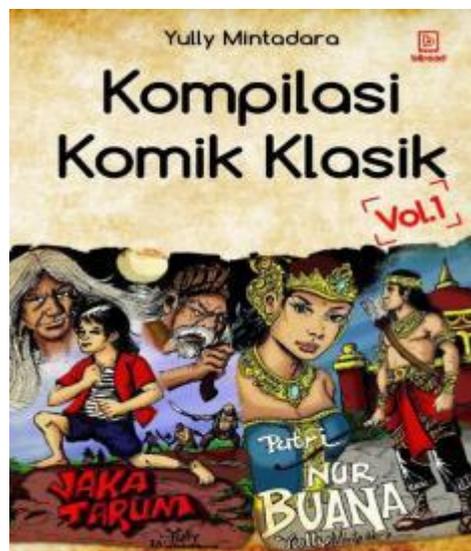
yang lebih serius dan panjang seperti novel. Pembaca novel grafis bukan anak-anak. Hal inilah yang menghilangkan kesan bahwa komik adalah suatu media yang dicap murahan.



Gambar 2.4 novel grafis

4. Komik Kompilasi

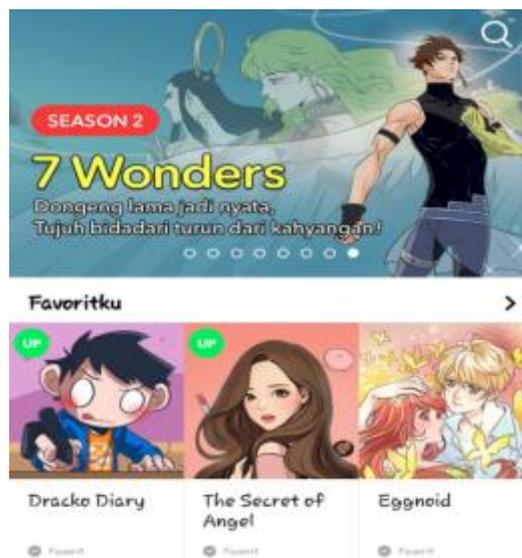
Komik kompilasi merupakan kumpulan dari beberapa judul komik dari beberapa komikus yang berbeda. Cerita yang terdapat dalam komik kompilasi ini bisa tidak berhubungan sama sekali, tetapi terkadang ada juga penerbit yang memberikan tema yang sama walaupun dengan cerita yang berbeda.



Gambar 2.5 Komik Kompilasi

5. Komik Online (*web comic*)

Sesuai dengan namanya maka komik ini menggunakan media internet dalam publikasinya. Menggunakan situs web maka komik jenis ini hanya menghabiskan biaya yang relatif lebih murah dibanding media cetak dengan jangkauannya yang sangat luas dan tak terbatas. Jika di Indonesia, disediakan sebuah aplikasi *webtoon* yang berupa komik online dari dalam negeri maupun luar negeri (terjemahan). *Webtoon* adalah akronim dari *website cartoon*. *Webtoon* merupakan istilah yang mengacu pada *manhwa*, yaitu komik asal Korea Selatan yang dipublikasikan di internet melalui layanan portal komik *web*.



Gambar 2.6 komik online

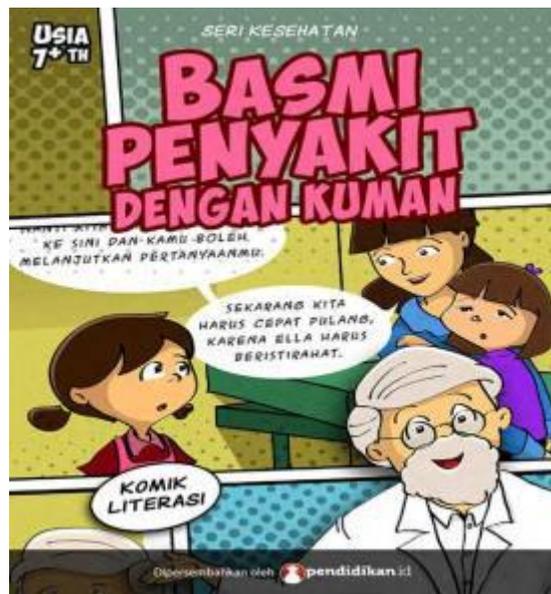
2. komik berdasarkan jenis cerita

Menurut Maharsi (2011) komik berdasarkan jenis cerita, dibedakan menjadi:

1. Komik Edukasi

Komik secara nyata memberikan andil yang cukup besar dalam ranah intelektual dan artistik seni. Sehingga hal tersebut menunjukkan bahwa komik memiliki dua fungsi sekaligus. Pertama adalah fungsi hiburan dan kedua dapat dimanfaatkan baik langsung maupun tidak langsung untuk tujuan edukatif. Hal ini karena kedudukan komik yang semakin berkembang ke arah yang baik karena masyarakat sudah menyadari nilai komersial dan nilai edukatif yang bisa dibawanya.

Penelitian mengenai buku komik berjenis edukasi pernah dilakukan oleh Pranowo (2014). Dari penelitiannya disimpulkan bahwa komik edukasi efektif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa MI Ma'arif Grabag. Komik dalam kegiatan pembelajaran dapat digunakan untuk memotivasi, karena isinya berupa bentuk kartun yang efektif akan menarik perhatian serta akan menumbuhkan minat belajar siswa.



Gambar 2.7 komik edukasi

2. Komik Promosi (komik iklan)

Komik dapat menumbuhkan imajinasi yang selaras dengan anak. Sehingga muncul komik yang digunakan untuk keperluan promosi sebuah produk. Biasanya tokoh yang digunakan berupa superhero yang tampil sebagai pemenang sesuai dengan slogan produk. Umumnya jenis komik ini hanya menampilkan cerita satu halaman tamat dan ditampilkan di majalah yang sudah disesuaikan dengan target dari produk yang dipromosikan. Teknik penyampaiannya menggunakan *manual drawing* dan pewarnaannya dengan bantuan komputer. Komik ini berkelanjutan, artinya dalam setiap edisi penerbitan selalu ada promosi produk dalam bentuk komik, dengan karakter dan alur cerita yang berbeda. Komik jenis ini mengangkat komik sebagai elemen penting yang patut diperhitungkan di dunia komunikasi.



Gambar 2.8 komik promosi

3. Komik Wayang

Komik wayang adalah komik yang bercerita tentang cerita wayang. Komik jenis ini muncul sejak tahun 60-70an. Dahulu komik ini sangat digemari oleh masyarakat setempat, tetapi komik jenis ini jarang ditemui saat ini.

Bonneff (1998) menyatakan bahwa komik wayang menyuguhkan lakon yang berlangsung pada zaman kerajaan Kediri. Kisah-kisah legendaris yang diwarnai sejarah itu salah satunya cerita panji. Cerita yang disuguhkan dalam komik ini adalah cerita panji. Cerita hikayat ini menggunakan latar kerajaan yang ada di Mataram (Jawa). Panji dimanfaatkan seluas-luasnya untuk mengingatkan kemegahan imperium Majapahit (Bonneff 1998). Oleh karena itu komik hikayat dalam penelitian ini merupakan jenis komik wayang. Namun, karakter dalam buku komik penelitian ini dibuat dalam format yang lebih modern.

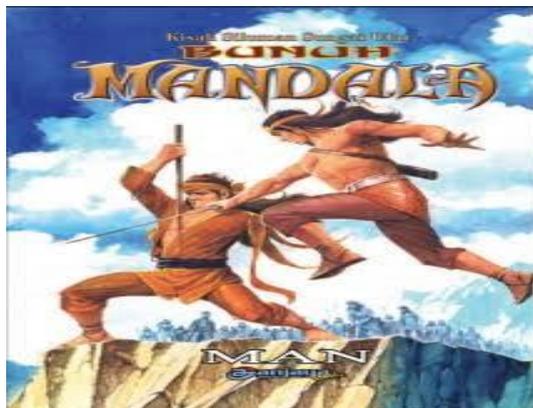


Gambar 2.9 komik wayang

4. Komik Silat

Tema-tema komik silat didominasi oleh adegan laga atau pertarungan. Setting ceritanya bergantung budaya dan masing-masing negara yang menerbitkan komik tersebut. Misalnya Jepang dengan ninja dan samurainya, atau China dengan kung-funya. Komik silat di Indonesia bervariasi dengan nuansa lokal atau citra daerah masing-masing komikus. Misalnya Si Buta dari Goa Hantu, Djampang Jago Betawi.

Komik yang dikembangkan dalam penelitian memiliki adegan laga atau pertarungan. Namun komik dalam penelitian ini tidak dapat disebut sebagai komik silat karena isi dan tokoh yang dilibatkan lebih dominan pada komik wayang.



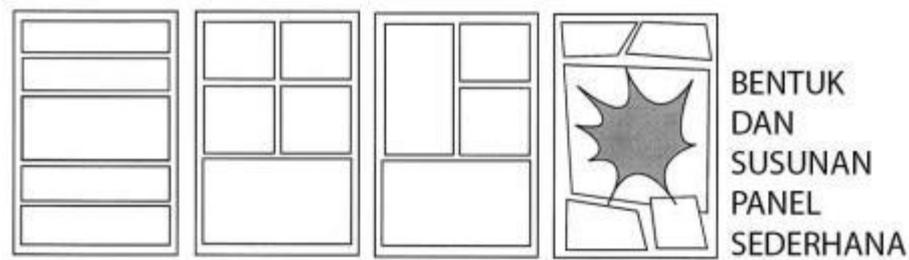
Gambar 2.10 komik silat

2.2.1.3 Elemen Komik

Elemen-elemen dalam komik meliputi:

1. Panel

Menurut Lesmana (2015) Panel adalah kotak yang berisi ilustrasi dan teks yang nantinya membentuk sebuah alur cerita. Panel memiliki bentuk yang beragam dan tidak selalu kotak. Panel dapat berbentuk lingkaran, atau bisa dijadikan sebagai background komik bergantung kreatifitas komikus. Maharsi (2011) menambahkan bahwa tidak ada hukum baku dalam pembuatan panel. Bagian terpenting dalam membuat panel adalah unsur estetika dan berfungsi untuk memperkuat adegan dalam panel tersebut. Urutan membaca panel adalah dari kiri ke kanan, atas ke bawah.



Gambar 2.11 Panel

2. Sudut Pandang

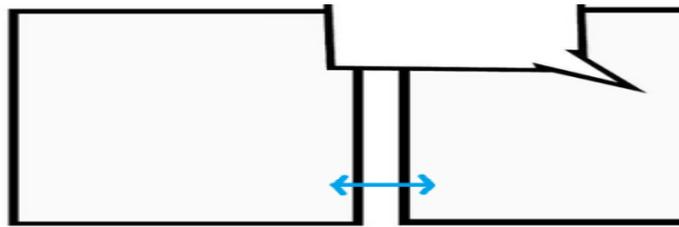
Sudut pandang merupakan arah pengambilan gambar, dengan adanya berbagai arah pengambilan gambar, dapat mendramatisir adegan dalam sebuah komik (Lesmana 2015). Menurut Maharsi (2011) terdapat lima macam sudut pandang yaitu *bird eye view* (pengambilan gambar jauh di atas ketinggian obyek gambar), *high angle* (lebih di bawah daripada sudut pengambilan gambar *bird eye view*), *low angle* (pengambilan gambar vdalam posisi obyek berada di bawah sudut pandang mata), *eye level* (pengambilan gambar yang sejajar dengan obyek), dan *frog eye* (pengambilan gambar dengan sudut pandang mata sejajar dengan dasar kedudukan dari obyek).



Gambar 2.12 sudut pandang

3. Parit

Menurut McCloud (2008) Istilah parit merujuk pada ruang di antara panel. Parit atau ruang sela inilah yang menumbuhkan imajinasi pembaca, dua gambar yang terpisah dalam panel digubah pembaca untuk menjadi sebuah gagasan yang sesuai dengan interpretasi pembaca itu sendiri.



Gambar 2.13 parit

4. Balon Kata

Sering disebut “balon ucapan”. Menurut Bonneff (1998) balon ucapan merupakan fungsi bahasa dari komik, fungsi bahasa dalam dialog yang repliknya ditempatkan dalam balon merupakan ungkapan sekaligus monolog batin dari adegan atau ilustrasi yang terdapat dalam panel tersebut.

Secara garis besar balon kata dibedakan menjadi 3 bentuk, yaitu:

a. Balon ucapan

Balon ucapan berbentuk gelembung dengan ekor yang mengarah pada tokoh. Jika terdapat banyak kata-kata, dibuat beberapa balon yang berurutan ke bawah.

b. Balon pikiran

Balon ini digunakan untuk mempresentasikan pemikiran tokoh dalam komik (kata batin). Bentuknya seperti rantai yang saling menyambung.

c. *Caption*

Secara umum digunakan untuk pengisahan atau penjelasan naratif. Biasanya berbentuk kotak dan tersambung di tepi panel.



Gambar 2.14 balon kata

5. Bunyi Huruf

Disebut juga *Sound Lettering*. Bunyi huruf ini digunakan untuk mendramatisasi sebuah adegan. Bunyi huruf disebut juga *Onomatope* dalam bahasa Yunani yang merujuk pada kata yang menirukan sumber yang diwakilinya, seperti suara hewan, benda jatuh, bel berdering, dan lain-lain.



Gambar 2.15 bunyi huruf

6. Ilustrasi

Menurut Kusrianto (dalam Maharsi 2011) ilustrasi adalah seni gambar yang dipakai untuk memberi penjelasan atas suatu tujuan atau maksud tertentu secara visual. Ilustrasi sangat dekat sekali kaitannya dengan komik, bedanya ilustrasi hanya terdiri dari beberapa gambar yang melukiskan isi dari suatu cerita, namun komik adalah gambar-gambar yang memvisualkan keseluruhan isi cerita. Ilustrasi juga dikatakan sebagai gambaran pesan yang tak terbaca, tapi bisa mengurai cerita.

7. Cerita

Komik merupakan seni perpaduan antara ilustrasi dan juga teks, karena itu dalam penerapannya cerita memegang peranan yang sangat penting dalam komik itu sendiri (Lesmana 2015). Menurut Visual Art (dalam Maharsi 2011) komik merupakan sebuah medium narasi visual. Dengan demikian terdapat dua hal yang menjadi unsur dasar pembuatan komik, yaitu gambar dan narasi atau cerita. Oleh karena itu unsur cerita atau sastra menduduki unsur yang penting selain gambar.

Putriwati (2018) mengungkapkan dalam penelitiannya bahwa sastra memberi pemahaman siswa terhadap makna yang terkandung di dalam karya sastra tersebut, karena di dalam karya sastra banyak nilai-nilai sastra yang disampaikan oleh

pengarang kepada pembaca. Oleh karena itu, sebuah cerita merupakan pijakan utama dalam pembuatan komik.

8. Splash

Menurut Lesmana (2015) splash adalah sebuah panel atau halaman yang ada pada komik dan berfungsi sebagai prolog atau sebagai tanda adegan yang penting yang ada dalam komik. Splash memiliki beberapa jenis, yaitu splash halaman, splash panel dan splash ganda. Splash membuat ukuran gambar menjadi lebih besar dari ukuran panel biasanya. (Maharsi 2011).



Gambar 2.16 splash

9. Garis Gerak

Garis gerak adalah gerakan yang ditimbulkan dari gestur karakter yang ada pada komik. Garis gerak disebut juga sebagai efek atas pergerakan karakter dalam komik.

10. Symbolia

Symbolia adalah representasi ikon yang digunakan dalam komik dan kartun. Symbolia digunakan untuk mendramatisasi suatu adegan atau ekspresi dalam karakter komik. Misalnya saat tokoh terkejut, berkeringat, marah, dan lain-lain.



Gambar 2.17 symbolia

2.2.1.4 Kelebihan dan Kekurangan Komik

Menurut Bonneff (1998) Komik bersifat didaktis. Gambar merupakan cara yang ampuh untuk menyampaikan berbagai gagasan kepada anak-anak dan publik yang buta huruf. Sedangkan Hidayah (2017) komik merupakan proses pembelajaran yang dapat mengaktifkan keseriusan siswa dalam pembelajarannya, sifat media komik yang menghibur dan ringan membuat siswa cenderung lebih menyenangi bacaan tersebut daripada membaca buku pelajaran sekolah biasa. Komik memiliki kelebihan dalam pembelajaran, di samping sifat-sifat komik yang khas, harus diakui efektivitas media dalam pembelajaran merupakan segi yang menguntungkan dalam pendidikan, sehingga penerapan media komik dalam pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa dan menumbuhkan motivasi belajar serta mampu merangsang keinginan siswa untuk membaca. Penggunaan komik diharapkan mampu memberikan warna baru dalam pembelajaran sehingga muncul motivasi dalam diri siswa untuk belajar dengan media berbasis komik. Kusnida (2015) dalam artikelnya menambahkan bahwa media komik yang memberikan ilustrasi berupa uraian dan pernyataan dapat menarik perhatian siswa sekaligus memudahkan pemahaman siswa.

Karap (2017) dalam penelitiannya, menyatakan bahwa kekurangan komik disebabkan oleh beberapa hal:

Further consideration would be also important regarding the selection of source material: most students were engaged, but some reported that they had no interest in the chosen excerpts. As one of the greatest values of comic books lies in the pleasure reading they may offer, it is vital to either explore individual students' preferences in more details and match the material to them or allow self-selection in their reading.

(pertimbangan lebih lanjut mengenai pemilihan bahan ajar juga sangat penting; semua siswa terlibat, tetapi beberapa dari mereka melaporkan bahwa mereka tidak tertarik dengan pemilihan kutipan. Penghargaan terbesar buku komik terletak pada kesenangan yang ditawarkan, sangat penting mengeksplorasi masing-masing individu siswa dan mencocokkan kedetilan materi). Jadi, dampak negatif komik terletak pada peletakkan kutipan yang tidak sesuai dengan gambar. Selain itu terlalu banyak tulisan/narasi juga dapat mengganggu pembaca.

Komik merupakan suatu bentuk media grafis/visual. Sehingga kelebihan penggunaan komik yaitu (1) bersifat konkret atau lebih realistik, (2) praktis, tidak terhalang ruang dan waktu, (3) sederhana dan lugas, (4) menarik pembaca, (5) mudah dipahami, sehingga sebuah pesan akan mudah didapatkan, dan (6) menghibur dan ringan dibaca. Sedangkan kelemahan komik yaitu (1) pembuatannya menggunakan waktu yang cukup panjang dan rumit, dan (2) jika kutipan atau narasi terlalu banyak, akan mengganggu pembaca.

2.2.2 Buku Komik Kebudayaan

Menurut ilmu antropologi kebudayaan adalah keseluruhan sistem gagasan, tindakan, dan hasil karya manusia dalam rangka kehidupan masyarakat yang dijadikan milik diri manusia dengan belajar (Koentjaraningrat 2009).

Kebudayaan dari perkataan *budi – budaja (buddhayah – skt)* dalam bahasa Indonesia *budi (buddhi – skt)* boleh diartikan : akal, lazim pula dimadjemukkan, menjadi akal-budi. Kebudayaan dapat diartikan pendjelmaan akal atau hasil pendjelmaan budi atau akal manusia. Segala jang terdjadi krena usaha tangan dan akal manusia, karena pendjelmaan budi atau kekuatan akalnja disebut kebudayaan. (Usman 1962).

Menurut Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 5 Tahun 2017 tentang Pemajuan Kebudayaan, kebudayaan adalah segala sesuatu yang berkaitan dengan akal, rasa, karsa dan hasil karya masyarakat.

Berdasarkan definisi yang dipaparkan, disimpulkan bahwa kebudayaan merupakan keseluruhan dari proses timbal balik perilaku anggota masyarakat yang akhirnya melahirkan sebuah hasil berupa gagasan, ditindaklanjuti oleh tindakan, dan produk manusia untuk suatu kehidupan bermasyarakat. Kebudayaan sebagai aturan

yang berlaku pada tempat-tempat tertentu yang diyakini oleh masyarakat pada tempat tersebut.

Koentjaraningrat (2007) mengungkapkan tujuh unsur kebudayaan, yaitu sebagai berikut :

1. Sistem religi

Sistem religi merupakan kepercayaan manusia terhadap adanya Sang Maha Pencipta yang muncul karena kesadaran bahwa ada zat yang lebih dan Maha Kuasa. Asal mula permasalahan fungsi religi dalam masyarakat adalah adanya pertanyaan mengapa manusia percaya kepada adanya suatu kekuatan ghaib atau supranatural yang dianggap lebih tinggi daripada manusia dan mengapa manusia melakukan berbagai cara untuk berkomunikasi dan mencari hubungan-hubungan dengan kekuatan-kekuatan supranatural tersebut. Sistem religi meliputi sistem kepercayaan, sistem nilai dan pandangan hidup, komunikasi keagamaan, dan upacara keagamaan.

2. Sistem kemasyarakatan atau organisasi sosial

Sistem kemasyarakatan atau organisasi sosial merupakan sistem yang muncul karena kesadaran manusia bahwa meskipun diciptakan sebagai makhluk yang paling sempurna namun tetap memiliki kelemahan dan kelebihan masing-masing antar individu sehingga timbul rasa untuk berorganisasi dan bersatu. Sistem kemasyarakatan atau organisasi sosial meliputi kekerabatan, asosiasi dan perkumpulan, sistem kenegaraan, sistem kesatuan hidup, dan perkumpulan.

Tiap kelompok masyarakat kehidupannya diatur oleh adat istiadat dan aturan-aturan mengenai berbagai macam kesatuan di dalam lingkungan dimana ia hidup dan bergaul dari hari ke hari. Kesatuan sosial yang paling dekat dan dasar adalah kerabatnya, yaitu keluarga inti yang dekat dan kerabat yang lain. Kekerabatan berkaitan tentang pengertian tentang perkawinan dalam suatu masyarakat karena perkawinan merupakan inti atau dasar pembentukan suatu komunitas atau organisasi sosial.

3. Sistem pengetahuan

Sistem pengetahuan merupakan sistem yang terlahir karena setiap manusia memiliki akal dan pikiran yang berbeda sehingga memunculkan dan mendapatkan sesuatu yang berbeda, sehingga perlu disampaikan agar yang lain juga mengerti. Sistem

pengetahuan meliputi pengetahuan tentang flora dan fauna, waktu, ruang dan bilangan, tubuh manusia dan perilaku antar sesama manusia.

Sistem pengetahuan sangat luas batasannya karena mencakup berbagai unsur yang digunakan dalam kehidupannya. Menurut Koentjaraningrat, setiap suku bangsa di dunia memiliki pengetahuan mengenai alam sekitarnya, tumbuhan yang tumbuh di sekitar daerah tempat tinggalnya, binatang yang hidup di daerah tempat tinggalnya, zat-zat, bahan mentah, benda-benda dalam lingkungannya, tubuh manusia, sifat-sifat/tingkah laku manusia, ruang dan waktu.

4. Bahasa

Bahasa merupakan sarana bagi manusia untuk memenuhi kebutuhan sosialnya untuk berinteraksi atau berhubungan dengan sesamanya. Unsur bahasa secara lisan maupun tertulis untuk berkomunikasi adalah deskripsi tentang ciri-ciri terpenting dari bahasa yang diucapkan oleh suku bangsa yang bersangkutan beserta variasi-variasi dan bahasa itu.

5. Kesenian

Kesenian merupakan sesuatu yang dapat memebuhi kebutuhan psikis mereka sehingga lahirlah kesenian yang memuaskan. Kesenian terdiri atas seni pahat/patung, relief, lukis dan gambar, rias, musik, bangunan, kesusatraan dan drama.

6. Sistem mata pencaharian hidup/ekonomi

Sistem mata pencaharian hidup atau sistem ekonomi merupakan sistem yang terlahir karena manusia memiliki hawa nafsu dan keinginan yang tidak terbatas dan selalu ingin lebih dengan tujuan untuk mencukupi kebutuhan hidupnya. Sistem mata pencaharian hidup atau sistem ekonomi terdiri atas berburu dan mengumpulkan makanan, bercocok tanam, peternakan, perikanan dan perdagangan.

7. Sistem peralatan hidup dan teknologi

Sistem peralatan hidup atau teknologi merupakan sistem yang timbul karena manusia mampu menciptakan barang-barang dan sesuatu yang baru agar dapat memenuhi kebutuhan hidup dan membedakan manusia dengan makhluk hidup yang lain. Sistem peralatan hidup atau teknologi terdiri atas produksi, distribusi, transportasi, peralatan komunikasi, peralatan konsumsi dalam bentuk wadah, pakaian dan perhiasan, tempat berlindung dan perumahan, dan senjata. Dengan demikian, unsur kebudayaan yang termasuk dalam peralatan hidup atau teknologi merupakan bahasan kebudayaan fisik.

Saat ini anak-anak hampir melupakan kebudayaan yang pernah ada di masyarakat dengan menggantikan kebudayaan tersebut dengan kebudayaan luar. Oleh karena itu, penelitian ini akan mengembangkan buku komik kebudayaan. Buku komik ini mengacu pada cerita hikayat. Cerita dapat digunakan guru dan orang tua sebagai sarana mendidik dan membentuk kepribadian anak melalui pendekatan transmisi kebudayaan (Musfiroh, dalam Fahmy dan Nuryatin 2015). Menurut Sumarsari (2014) keberadaan sastra lama (hikayat) tidak terlepas dari unsur-unsur pembangun masyarakat, sehingga sebuah karya sastra merupakan gambaran/tiruan keadaan masyarakat pada saat itu. Buku komik yang dikembangkan akan didesain sedemikian rupa berdasarkan teks cerita hikayat yang di dalamnya termuat sebuah kebudayaan yang muncul dari kebiasaan-kebiasaan tokoh dalam cerita tersebut, sehingga siswa dapat termotivasi untuk belajar dan mengenal kembali kebudayaan yang ada di sekitar khususnya di Jawa.

Buku komik bermuatan kebudayaan dapat menambah ketertarikan siswa dalam belajar. Hal ini relevan dengan penelitian Young (2014) yang menyatakan bahwa:

the finding indicate that there is a positive correlation between culture and learning preferences; this means that culture influences learners preferred learning pathways.

Young (2014) menjelaskan bahwa belajar dapat menjadi serangkaian kegiatan yang menyenangkan dan disukai pembelajar jika disisipkan kebudayaan di dalamnya. Oleh karena itu, buku komik bermuatan kebudayaan dapat menjadi alternatif terbaik dalam memotivasi siswa untuk lebih antusias saat mengikuti pembelajaran.

2.2.3 Buku Komik sebagai Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata *medium* yang secara harfiah dapat diartikan sebagai perantara atau pengantar. Media pembelajaran selalu terdiri atas dua unsur penting, yaitu unsur peralatan atau perangkat keras (*hardware*) dan unsur pesan yang dibawa (*mesage/software*), Menurut Heinich (dalam Sadiman 2011). Apabila media itu membawa pesan-pesan atau informasi yang bertujuan instruksional atau mengandung maksud-maksud pembelajaran maka media itu disebut media pembelajaran.

Media pembelajaran adalah sebuah perantara yang digunakan dalam pembelajaran untuk membantu proses belajar mengajar dan berfungsi untuk memperjelas materi, mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan indera, meningkatkan semangat/minat belajar, memungkinkan terjadi interaksi langsung antara peserta didik dan lingkungan, serta memungkinkan peserta didik belajar sesuai bakat dan minat, sehingga pesan-pesan dan informasi dalam pembelajaran dapat diterima dengan baik.

Sadiman (2011) mengatakan bahwa karakteristik media terbagi menjadi 3 yaitu:

1. Media Grafis

Media grafis penyajiannya menggunakan titik-titik, garis-garis, gambar, tulisan, simbol untuk menyampaikan pesan ke penerima. Media grafis saluran untuk menyampaikan pesan berupa penglihatan. Oleh karena itu media grafis disebut dengan media visual. Media grafis sangat praktis dan sederhana, media grafis juga dapat mengatasi keterbatasan ruang dan waktu, dalam setiap media grafis menyediakan pesan-pesan tertentu, penggunaan media tidak bersifat searah sehingga mudah diberikan umpan balik. Namun kekurangannya terletak pada ukuran yang digunakan (terlalu besar/terlalu kecil).

2. Media Audio

Media audio berkaitan dengan indera pendengaran. Pesan yang disampaikan dituangkan ke dalam lambang-lambang auditif, baik verbal maupun nonverbal. Kelebihan media audio yaitu harganya yang relatif murah, dapat menjembatani pengimajinasian peserta didik, sangat cocok untuk mengajarkan tentang musik dan bahasa, dapat memusatkan siswa pada kata-kata yang digunakan, materi pembelajaran yang disampaikan langsung disiarkan secara serentak ke seluruh isi kelas. Menghemat tenaga dan waktu karena dapat dipakai berulang-ulang. Kelemahan media audio yaitu daya jangkauannya terbatas karena belum tentu suara dapat mencapai seluruh isi kelas, selain itu sifat komunikasinya hanya searah saja sehingga guru akan susah mengontrol.

3. Media Proyeksi Diam

Media proyeksi diam menyajikan gambar-gambar dalam bentuk visual, tetapi diiringi dengan rekaman, lagu atau audio. Oleh karena itu, media proyeksi diam

adalah media campuran (audio-visual). Kelebihan media proyeksi diam adalah materi pembelajaran dapat disampaikan kepada siswa secara serentak, berada di bawah kontrol guru, memusatkan perhatian siswa pada satu butir tertentu sehingga menghasilkan keseragaman pengamatan, menghemat tenaga dan waktu karena dapat dipakai secara berulang-ulang, dapat mengatasi keterbatasan indera penglihatan siswa, dan media ini bersifat langsung dan nyata. Kekurangan media proyeksi diam adalah tidak dapat digunakan di luar kelas, untuk menghadirkan media ini membutuhkan harga yang cukup tinggi pada bagian memproduksi, sifat komunikasinya hanya searah sehingga harus diimbangi dengan bentuk umpan balik yang lain, perhatian penonton sulit untuk dikuasi dan partisipasi mereka jarang digunakan.

Buku komik sangat cocok digunakan sebagai media pembelajaran. Hal ini relevan dengan penelitian Affeldt (2018) yang mengatakan bahwa

“Using graphic illustration or cartoon can lead to better understanding of scientific phenomena than is often realised by conventional textbooks.”

Kutipan tersebut menjelaskan bahwa menggunakan sebuah ilustrasi atau gambar dapat lebih meningkatkan pemahaman mengenai fenomena-fenomena yang terjadi yang belum tentu dipahami jika dibaca melalui buku biasa.

Oleh karena itu, dengan adanya buku komik menjadi alternatif media pembelajaran untuk mempermudah guru dalam menyampaikan pesan-pesan atau informasi kepada siswa. Selain itu, akan memotivasi siswa agar semangat belajar karena di dalam buku komik terdapat perpaduan cerita, ilustrasi, gambar, dan warna yang dapat menjadi sarana rekreasi sekaligus edukasi siswa.

2.2.4 Sistematika Membuat Buku Komik

Ada beberapa tahapan dalam membuat komik atau buku komik. Tahapan ini biasanya tidak menjadi aturan bagi komikus. Tahapan yang akan dijabarkan lebih merujuk kepada kategori *Hybrid Production*, artinya alat-alat yang dipakai merupakan kombinasi antara teknik manual dan digital (Maharsi 2011).

1. Membuat Sinopsis Cerita

a. Tema

Menurut Hasanudin (1996) Tema adalah inti permasalahan yang hendak dikemukakan pengarang dalam karyanya. Oleh sebab itu, tema merupakan hasil konklusi dari berbagai peristiwa yang terkait dengan penokohan dan latar. Tema biasanya bermacam-macam. Buku komik yang dikembangkan dalam penelitian ini menggunakan karakter wayang, karena tema yang digunakan yaitu seputar hikayat atau cerita lama yang penggambarannya identik dengan karakter zaman dulu dan dikemas dengan karakter modern.

b. Plot

Plot merupakan alur cerita atau jalan cerita. Plot terbagi menjadi tiga bagian, yaitu bagian permulaan yang berisi tentang apa, siapa, dimana, kapan, dan munculnya konflik; bagian tengah berisi pengembangan dari konflik; bagian akhir yang berisi pemecahan dari konflik. Pembagian ini perlu diperhatikan agar mempermudah komikus dalam menentukan jumlah halaman untuk komiknya.

c. *Setting* cerita

Setting cerita dalam membuat komik harus diperhatikan karena penentuan *setting* ini menentukan pula segala atribut yang menyertai seting tersebut. Misalnya penelitian ini mengambil cerita hikayat Jawa, sehingga latar tempat harus disesuaikan oleh keadaan Jawa pada masa dahulu yang masih berbentuk kerajaan, karakternya harus menggunakan atribut kerajaan, senjata-senjata, dan lain-lain.

2. Membuat *Storyline*

Storyline pada dasarnya adalah membuat rancangan dalam bentuk tulisan pada setiap halaman dalam bentuk narasi. *Storyline* memiliki tiga kolom yang mewakili urutan panel, narasi dan dialog serta ilustrasi pada panel. Tiap panel dideskripsikan narasi dan dialog yang muncul. *Storyline* menjadi acuan untuk membuat sket lay out dan ilustrasi tiap halaman dalam tahap produksi komik.

3. Membuat Tokoh Verbal

Komikus menjelaskan dalam bahasa tekstual tokoh-tokoh yang terlibat dalam cerita yang sedang dibuatnya. Bagian ini dijelaskan secara lengkap mengenai tokoh tersebut, mulai dari nama, jenis kelamin, usia, ciri fisik, dan sifat-sifatnya. Fungsi dibuatnya tokoh verbal adalah sebagai acuan untuk membuat tokoh visual.

4. Membuat Tokoh Visual

Dari tokoh verbal, digambarkan menjadi tokoh visual, lengkap dengan mimik muka, postur tubuh. Tokoh visual ini digambarkan sedemikian rupa agar pembaca menerima gambaran tokoh malaikat, tokoh jahat dalam sebuah komik.

5. Tahap *Sket Lay Out* Panel, Ilustrasi dan Balon Teks

Tahap ini merupakan tindak lanjut dari tahap *storyline*. Tahap ini divisualisasi dengan sket pensil hitam putih lengkap dengan ilustrasi dan balon teksnya.

6. Tahap Penintaan

Tahap ini merupakan tahap pemberian tinta hitam dengan menggunakan *drawing pen*, kuas, atau media yang lain pada *sket* yang telah dibuat. Bagian ilustrasi diberi tinta hitam, sementara bagian balon kata dibiarkan karena akan diganti secara digital (Maharsi 2011).

7. Tahap Pewarnaan

Tahap ini dilakukan oleh komputer, menggunakan *software* apapun, *Photoshop* misalnya. Hasil penintaan di *scann* lalu di buka menggunakan *software photoshop*. Lakukan sebuah pewarnaan *background* yang sesuai.

8. Tahap Pembuatan Balon Teks

Setelah memberi pewarnaan, langkah selanjutnya adalah memberikan balon kata. Proses editing balon kata menggunakan *software* pilihan, diantaranya *Corel draw*, *freehand*, dan lain-lain.

9. Pembuatan *Cover*

Cover merupakan ilustrasi yang mewakili keseluruhan cerita yang ada pada komik. Artinya, *cover* harus mampu mengarahkan pembaca untuk sedikit mengetahui tema cerita yang ditawarkan oleh komik tersebut tanpa

harus terlebih dahulu melihat isinya. Unsur yang harus ada dalam *cover* adalah judul komik, ilustrasi, nama komikus dan penerbit.

10. *Layout* Buku Komik

Layout buku komik adalah tahap penentuan komposisi penempatan unsur-unsur yang ada dalam *cover* sekaligus isi dari bentuk buku komik tersebut nantinya.

11. *Finishing*

Tahap ini merupakan tahap pengecekan keseluruhan komik, mulai dari ilustrasi, sket, teks, *layout*, dan *cover*.

2.2.5 Hakikat Teks Cerita Hikayat

2.2.5.1 Pengertian Teks Cerita Hikayat

Kata susastera adalah peninggalan nenek moyang kita dari zaman purbakala, semasa bangsa Indonesia bertjampur-gaul dengan bangsa Hindu, yang berbahasa Sansakerta. Kesusasteraan terdiri atas: “Su” artinja indah, baik, lebih berfaedah. “Sastera” artinja huruf atau buku. “Ke-susastera-an” artinja kumpulan buku-buku yang indah bahasa dan baik isinja (Simandjutak 1958)

Kokasih (dalam Ekawati 2015) di Indonesia karya sastra dibagi menjadi dua yaitu, karya sastra melayu klasik (kesusasteraan klasik) dan kesusasteraan modern (baru). Sastra klasik, sastra lama, atau sastra tradisional adalah karya sastra yang tercipta dan berkembang sebelum masuknya unsur-unsur modernisme.

Adapun naskah-naskah lama dan berbahasa Melayu yang berupa teks prosa dikenal dengan sebutan Hikayat. Kata hikayat dalam bahasa Melayu berarti: (1) cerita-cerita kuno atau cerita lama dalam bentuk prosa, (2) riwayat, sejarah (Poerwadarminto dalam Diana 2015).

Menurut Sugiarto (2015) hikayat berasal dari bahasa Arab yang artinya cerita atau kisah. Pada masa awal kata ini semua karya sastra berbentuk prosa disebut dengan hikayat. Namun seiring berjalannya waktu, kata “hikayat” memiliki makna yang lebih sempit, yaitu hanya mengacu pada prosa lama yang mengisahkan tentang kehidupan raja dan kaum bangsawan di istananya. Hikayat biasanya dihiasi sifat-sifat tokohnya dan kejadian yang sakti. Hikayat biasanya dihubung-hubungkan dengan peristiwa sejarah.

Berdasarkan definisi di atas, dapat disimpulkan bahwa hikayat adalah sebuah karya sastra lama berbentuk prosa yang menggunakan bahasa Melayu dan jauh dari unsur modernisasi. Hikayat biasanya bersifat rekaan, kadar rekaan sebuah hikayat bergantung dengan taraf kebudayaan dan alam pikiran masyarakat yang berkembang saat itu. Hikayat biasanya mengisahkan kehidupan raja-raja (bersifat istanasentris) dan dihiasi dengan kejadian sakti oleh tokoh-tokohnya yang memiliki kekuatan tertentu.

2.2.5.2 Ciri-ciri Hikayat

Hikayat merupakan salah satu karya sastra berbentuk prosa yang berkembang pada zaman yang jauh dari modernisasi. Oleh karena itu, cerita hikayat tumbuh dan berkembang berdasarkan sifat masyarakat zaman dulu. Menurut Badudu (1984) Sifat masyarakat zaman dulu :

- a. Dalam masyarakat lama adat istiadat memegang peranan penting dalam kehidupan tiap anggota masyarakat.
- b. Pelanggaran terhadap adat yang berlaku berarti mengucilkan terhadap si pelanggar oleh masyarakat.
- c. Tiap individu harus selalu berusaha menyesuaikan diri dengan masyarakatnya karena hal-hal yang sudah disebutkan tadi.
- d. Tiap-tiap perbuatan hampir tak lepas daripada hal-hal yang bertentangan dengan kepercayaan atau agama.
- e. Masyarakat lama sifatnya statis karena selain daripada yang disebutkan di atas, hubungan dengan dunia luar tak seberapa sehingga pengaruh dari luar sebagai penyebab perubahan hampir tak ada.

Sifat-sifat masyarakat dulu sangat mempengaruhi perkembangan kesusasteraan pada zaman itu, oleh karena itu disebutkan oleh Badudu (1984) bahwa ciri kesusasteraan lama yaitu:

- a. Istanasentris, artinya cerita-cerita yang dihasilkan mengambil tokoh raja, keluarga raja, atau tokoh orang-orang bangsawan sebagai pemeran utama dalam cerita
- b. Statis, artinya perubahan baik bentuk maupun tema cerita atau karangan prosesnya berjalan sangat lambat

- c. Bentuk karangan seolah-olah terikat pada bentuk-bentuk yang ada, terutama puisinya seperti pantun, syair, gurindam. Pengarang selalu tunduk pada kelaziman. Ciptaan pada umumnya bersifat menghibur dan mendidik. Dalam cerita-cerita, baik dan jahat selalu dipertentangkan secara jelas dan selalu berakhir atau diakhiri dengan kekalahan si jahat (dalam kenyataan hidup tak selalu demikian).

Sulastin-Sutrisno (dalam Sugiarto 2015) menambah ciri-ciri hikayat:

- a. Hikayat termasuk dalam sastra tulis dengan huruf Jawi (Arab-Melayu).
- b. Sebagai sastra tulis, hikayat sudah berkembang secara luas bersamaan dengan sastra Melayu, yaitu sekitar tahun 1500.
- c. Hikayat merupakan karya sastra Melayu klasik
- d. Sebagai karya sastra klasik, hikayat bersifat anonim, Hikayat disampaikan lewat nenek moyang dari mulut ke mulut. Oleh karena itu, hikayat bersifat anonim, atau tidak diketahui nama pengarangnya. Ada juga beberapa hikayat yang memiliki nama pengarang seperti hikayat Perang Sabil karya *Teungku* Syiek Pantee Kulu. Di Aceh sarat akan hikayat warisan indatu misalnya: hikayat Raja-Raja Pasai, dan hikayat Malem Diwa.
- e. Hikayat ditulis dalam bentuk prosa.
- f. Hikayat adalah fiksi atau imajinatif, artinya tidak ada hubungan langsung dengan dunia luar. Cerita dalam hikayat bersifat rekaan atau imajinatif. Karena pada dasarnya hikayat merupakan prosa yang bersifat khayalan. Cerita hikayat berkembang dari mulut ke mulut dan di dalamnya memiliki nilai-nilai pengajaran (Ginting 2014).

2.2.5.3 Jenis Hikayat

Menurut Ekawati (2015) Hikayat terbagi ke dalam beberapa jenis, yaitu cerita rakyat, dongeng-dongeng dari Jawa, cerita-cerita Islam, dan cerita berbingkai. Semuanya disampaikan dari mulut ke mulut. Hal tersebut disebabkan pada waktu itu masyarakat belum bisa membaca dan menulis. Masyarakat hanya mengetahui kesusastraan dari para pawang yang berasal dari daerah melayu.

Menurut Usman (1962) periodisasi sastra lama berdasarkan pengaruhnya, terbagi menjadi

(1) kesusasteraan bercorak kebangsaan/sejarah

kebanyakan berisi tentang penerangan tentang raja-raja. Kesusasteraan bercorak kebangsaan/sejarah meliputi Hikayat Raja-Raja Pasai (tentang berdirinya negeri Samodra dan Pasai), Hikayat Hang Tuah (kepahlawanan Hang Tuah yang mendapat pengaruh Hindu, Islam dan Jawa), Hikayat Raja-Raja Aceh (berisi kejayaan dan kebesaran kerajaan Aceh pada masa pemerintahan Sultan Iskandar Muda dan Sultan Iskandar Thani, serta mulainya Aceh sebagai pusat kebudayaan Islam).

(2) kesusasteraan pengaruh Jawa

cerita yang terkenal pada kesusasteraan pengaruh Jawa yaitu Hikayat Panji Semirang. Hikayat ini mengisahkan tentang percintaan Inu Kertapati putra Kerajaan Jenggala dan Galuh Candra Kirana putri Kerajaan Daha. Keduanya mengalami cobaan, hingga akhirnya dapat bersatu kembali. Hikayat ini memiliki beberapa versi berbentuk hikayat, dongeng dan syair. Cerita ini diambil dari kitab Smara Dahana karya Empu Dharmaja adalah Prabu Kameswara raja Kediri yang memerintah tahun 1037-1052.

(3) kesusasteraan pengaruh Hindu

hasilnya berupa cerita Ramayana dan Mahabarata. Keduanya merupakan waracarita (epas atau cerita pahlawan). Mahabarata dikarang oleh Wyasa dalam bentuk bait-bait seloka. Sedangkan Ramayana dikarang oleh Walmiki dan direliefkan di Candi Prambanan, Jawa Timur pada abad ke 14.

(4) kesusasteraan pengaruh Islam

Pengaruh kesusasteraan Islam sangat meresap dihati masyarakat Indonesia. Pengaruh Islam masuk melalui jalur perdagangan dari Persi ke Gujarat dan masuk ke Indonesia. Hasil karyanya Hikayat Nabi Muhammad, Hikayat Raja Khandk, Hikayat Iskandar Zulkarnain, dan Hikayat Hanafiah.

2.2.5.4 Hikayat Panji Semirang

Menurut Usman (1962) menjelaskan cerita Panji merupakan kesusasteraan atau cerita Jawa asli. Cerita Panji tidak hanya meluas di Indonesia, tetapi hingga ke Indo-

China dan Siam. Dalam bahasa Indonesia cerita Pandji dicetak oleh Balai Pustaka sehingga cerita ini sudah sangat meluas keberadaannya.

Cerita Panji memiliki beberapa macam versi yang pernah diulas dalam buku karya Poerbatjoroko (1968) "*Tjeritera Pandji dalam Perbandingan*". Di dalam buku tersebut termuat beberapa macam versi cerita panji yang kemudian dibandingkan menjadi satu buku. Cerita Panji ini lahir dalam masa kerajaan Majapahit (kerajaan terbesar di Pulau Jawa). Cerita ini berhubungan dengan dewa-dewa Matahari, karena berdasarkan cerita-cerita orang tua zaman dulu. Hikayat Panji memiliki beberapa nama, di antaranya Hikayat Panji Semirang, Hikayat Panji Kuda Semirang, Tjekel Waneng Pati, Djaran Kinanti Asmarandana dan lain-lain. Hikayat Panji terbitan terbaru diterbitkan oleh Balai Pustaka, yang berjudul Hikayat Panji Semirang, tetapi hikayat terbaru sudah mengalami cukup banyak perubahan dari naskah aslinya. Selain dalam bentuk cerita, cerita panji juga terdapat dalam bentuk syair, misalnya Syair Ken Tambunan dan syair Pandji Semirang.

Secara garis besar, cerita Panji ini bercerita tentang hubungan yang harmonis antara 4 saudara yang mendirikan kerajaan ditempat yang berbeda-beda. Kerajaan tersebut bernama kerajaan Kuripan, Kerajaan Gagelang, Kerajaan Daha, dan Kerajaan Singasari. Putra Kerajaan Kuripan yang bernama Inu Kertapati dijodohkan dengan putri cantik dari Kerajaan Daha yang bernama Galuh Candra Kirana. Keduanya belum pernah bertatap muka meski sudah ditunangkan. Hingga akhirnya terjadi sebuah masalah diantara keduanya yang membuat keduanya saling berpisah dan saling mencari. Pada akhirnya keduanya dipertemukan di Gagelang. Mereka akhirnya hidup bahagia dan menikah.

Pemilihan cerita Hikayat Panji Semirang didasarkan pada asal cerita tersebut yaitu cerita asli Jawa tepatnya di Jawa Timur bagian Kediri. Hikayat Panji Semirang ini sudah diresmikan oleh Organisasi Pendidikan Ilmu Pengetahuan dan Kebudayaan PBB (Unesco) sejak tahun 2016 sebagai "ingatan dunia" atau disebut "*memory of the world*" (MoW).

Menurut Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Kabinet Pembangunan IV Pada Masa Presiden Soeharto, Prof. Dr. Ing Wardiman Djojonegoro (dalam wawancara Berita Satu 2018) cerita ini sudah banyak dilupakan oleh masyarakat. Padahal Kepala Bidang Kebudayaan Dinas Kebudayaan Pariwisata Pemuda dan Olahraga

Kota Kediri Jawa Timur, Sunawan, berpendapat bahwa cerita ini memiliki banyak nilai-nilai yang dapat dijadikan teladan.

Berdasarkan paparan di atas, cerita hikayat panji semirang pantas dipilih sebagai acuan untuk pembuatan media pembelajaran buku komik karena cerita tersebut memiliki banyak nilai yang dapat dijadikan pembelajaran siswa di kelas maupun di luar kelas. Salah satu nilai yang terdapat dalam cerita hikayat tersebut adalah nilai budaya. Oleh karena itu buku komik ini didesain bermuatan kebudayaan agar dapat menumbuhkan kecintaan siswa terhadap budaya yang pernah dilestarikan di Jawa.

2.2.5.5 Nilai-nilai Teks Cerita Hikayat

Sebuah karya sastra selalu memiliki nilai-nilai yang hendak disampaikan penulis kepada pembaca. Nilai-nilai inilah yang menjadi patokan untuk mengetahui tentang zaman yang sedang berkembang saat karya sastra tersebut diciptakan. Hal ini relevan dengan pendapat Martono (dalam Saputra 2017) yang menyatakan bahwa nilai melibatkan keyakinan umum tentang cara bertingkah laku yang diinginkan dan yang tidak diinginkan. Nilai-nilai yang terkandung dalam sastra merupakan rambu-rambu yang dijadikan patokan oleh setiap manusia dalam menilai berbagai kejadian yang ditemui dalam kehidupannya.

Nilai-nilai yang terkandung dalam hikayat, yaitu:

1. Nilai Religius

Nilai religius merupakan nilai yang dapat mengikat manusia dengan Tuhan yang telah menciptakan alam semesta dan isinya. Sesuatu yang mengikat manusia dengan Tuhan dapat dilihat dari cara percaya dan yakin dengan kekuasaanNya (Saputra 2017).

2. Nilai Sosial

Nilai sosial merupakan sikap yang dapat kita ambil dari perilaku sosial dan tata cara hidup bersosial (Saputra 2017).

3. Nilai Moral

Menurut Muthohar (dalam Hadi 2015) nilai moral adalah akhlak terhadap Tuhan Yang Maha Esa, akhlak terhadap sesama manusia yang terbagi atas terhadap diri sendiri, orang tua, orang yang lebih tua, terhadap sesama dan orang yang lebih muda (melindungi, menjaga, dan membimbing), serta akhlak terhadap lingkungan.

4. Nilai Budaya

Nilai budaya adalah nilai yang berkaitan dengan adat istiadat dan kebiasaan yang berlaku dalam masyarakat tertentu (Dirmawati 2018).

5. Nilai pendidikan

Nilai pendidikan yaitu nilai yang berkaitan dengan hal-hal yang menyangkut kegiatan belajar mengajar baik di sekolah maupun di luar sekolah (Dirmawati 2018).

6. Nilai patriotik (kepahlawanan)

Nilai patriotik adalah nilai yang berkaitan dengan sikap yang berani, pantang menyerah dan rela berkorban demi bangsa dan negara (Dirmawati 2018).

7. Nilai ekonomi

Nilai ekonomi adalah segala hal yang berhubungan dengan usaha manusia untuk memenuhi kebutuhannya (Dirmawati 2018).

8. Nilai politik

Dirmawati (2018) juga mengatakan bahwa nilai politik adalah segala hal yang berhubungan dengan usaha manusia untuk memenuhi kebutuhannya.

2.2.6 Mengidentifikasi Nilai Teks Cerita Hikayat

Mengidentifikasi dapat diartikan sebagai kegiatan mencari, menentukan unsur-unsur yang ada dalam sebuah teks. Menurut KBBI edisi ketiga mengatakan bahwa identifikasi adalah mengemukakan berarti menuangkan buah pikiran atau pemikiran tentang suatu hal. Suatu identifikasi hendaknya di dukung oleh data-data yang akurat. Menurut Kamus Bahasa Indonesia mengidentifikasi adalah menetapkan identitas (orang, benda, dsb).

Berdasarkan pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa mengidentifikasi adalah suatu kegiatan yang melibatkan pemahaman dan pengetahuan yang didasarkan data-data yang akurat untuk menemukan dan menetapkan identitas tertentu. Mengidentifikasi nilai-nilai dalam teks hikayat dapat diartikan sebagai kegiatan menggali dan menemukan nilai-nilai yang terkandung dalam teks hikayat yang dibaca disertai bukti-bukti yang akurat sebagai pembelajaran dalam kehidupan sehari-hari.

2.2.6.1 Langkah-langkah Mengidentifikasi Nilai Teks Cerita Hikayat

Menurut Widya (2017) terdapat langkah-langkah mengidentifikasi nilai-nilai yang terkandung dalam teks cerita hikayat, yaitu:

1. Membaca teks cerita hikayat dengan cermat dan teliti
2. Memahami isi teks cerita hikayat
3. Menentukan nilai-nilai kehidupan yang terkandung dalam teks cerita hikayat.

2.3 Kerangka Berpikir

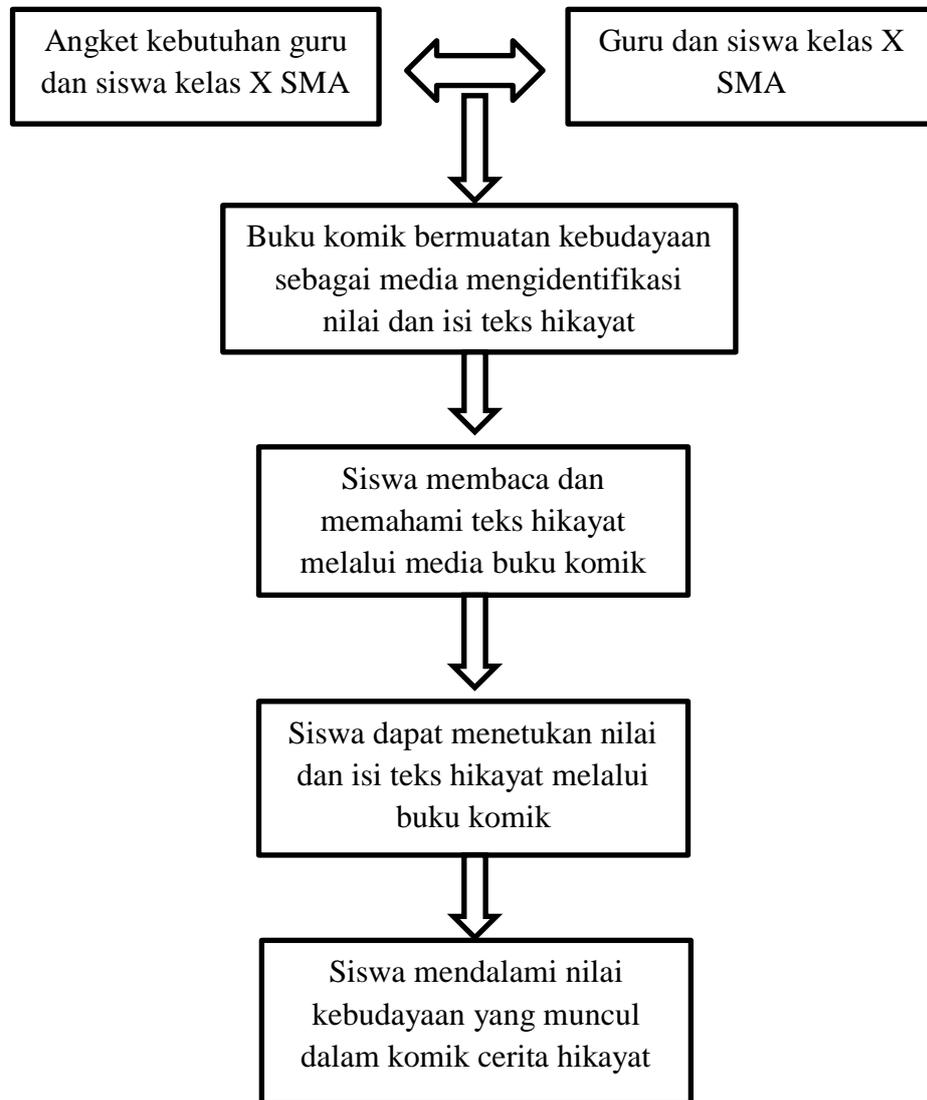
Media pembelajaran buku komik adalah sebuah media yang membantu siswa kelas X SMA dalam mengidentifikasi nilai-nilai dan isi dalam teks cerita hikayat. Teks hikayat termasuk dalam jenis karya sastra lama. Penggunaan bahasa Melayu dan teks yang cukup panjang dapat membuat siswa jenuh sehingga proses menerima informasi tidak dapat berjalan maksimal, oleh karena itu, media buku yang memadukan unsur gambar, ilustrasi, dan pewarnaan ini didesain agar menambah antusiasme siswa dalam mengikuti serangkaian pembelajaran Bahasa Indonesia khususnya mata pelajaran teks hikayat. Pengembangan media berupa buku komik ini diberi muatan kebudayaan dengan tujuan mempopulerkan kembali nilai kebudayaan agar tidak kalah bersaing dengan budaya luar yang masuk di masyarakat.

Cerita hikayat yang digunakan dalam buku komik ini adalah cerita hikayat pengaruh Jawa, yaitu Cerita Panji Semirang. Hikayat Panji Semirang sangat populer. Terbukti dari penghargaan yang diberikan oleh Unesco. Hikayat ini berasal dari Jawa Timur, tepatnya di Kediri. Oleh karena itu, nilai budaya sangat cocok diambil dalam hikayat ini sehingga siswa dapat menerima nilai tersebut dan melestarikannya dalam kehidupan sehari-hari.

Media ini dapat menjadi inovasi dalam dunia pendidikan, karena dalam pembelajaran Bahasa Indonesia materi hikayat, guru masih menggunakan metode konvensional sehingga belum tersedianya media pembelajaran yang sesuai. Buku komik ini dikemas dalam bentuk yang praktis dan menarik. Pengembangan buku komik ini disusun dengan urutan materi teks hikayat, cara mengidentifikasi nilai-nilai yang terkandung dalam komik hikayat panji semirang, dan penjelasan mengenai nilai yang terdapat dalam hikayat tersebut. Pengembangan buku komik kebudayaan ini diharapkan mampu membantu guru dan siswa dalam mentransfer dan menerima materi tentang nilai budaya dan isi dalam teks cerita hikayat.

Kerangka berpikir dalam penelitian ini dapat dilihat pada bagan berikut ini:

Bagan 2.1 Kerangka Berpikir



BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian *Research and Development* (R&D). Hal ini dikarenakan pada akhir penelitian ini akan menghasilkan sebuah produk tertentu. Sejalan dengan pendapat Sugiyono (2011) yang mengatakan bahwa penelitian pengembangan atau *Research and Development* adalah penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu. Oleh karena itu penelitian ini difokuskan pada pembuatan produk buku komik bermuatan kebudayaan untuk mengidentifikasi nilai-nilai dan isi cerita rakyat (hikayat) pada siswa kelas X SMA. Buku komik ini disusun sebagai media untuk memberi panduan siswa dalam memahami materi dan latihan mengidentifikasi nilai-nilai dan isi dalam cerita hikayat.

Borg & Gall (dalam Sugiyono 2011) merumuskan 10 langkah penelitian pengembangan (R&D) yaitu (1) potensi masalah, (2) pengumpulan data, (3) desain produk, (4) validasi desain, (5) revisi desain, (6) ujicoba produk, (7) revisi produk, (8) ujicoba pemakaian, (9) revisi produk, dan (10) produksi masal. Dikarenakan kendala waktu dan biaya dari peneliti, langkah-langkah tersebut kemudian dipotong sesuai dengan kebutuhan penelitian menjadi lima tahapan yaitu (1) potensi masalah, (2) pengumpulan data, (3) desain produk, (4) validasi desain, (5) revisi produk akhir. Tahapan penelitian ini hanya dibatasi sampai revisi produk akhir. Lima tahapan penelitian ini diuraikan sebagai berikut:

3.1.1 Potensi dan Masalah

Langkah ini yaitu mengidentifikasi potensi dan permasalahan tentang kemampuan guru dalam membelajarkan materi dan kemampuan siswa dalam pembelajaran hikayat. Potensi dan masalah dilakukan dengan mulai praproduksi buku komik hikayat, meliputi tujuan, manfaat, sasaran produk, seberapa penting, materi yang dibutuhkan, sumber pustaka dan sebagainya. Tahap ini digunakan untuk menganalisis kebutuhan siswa dan guru guna menentukan desain produk.

3.1.2 Pengumpulan data

Pengumpulan data dilakukan dengan menyebarkan angket mengenai kebutuhan dan karakteristik media pembelajaran buku komik seperti apa yang dibutuhkan oleh guru dan siswa dalam pembelajaran teks cerita hikayat. Peneliti juga melakukan rangkaian wawancara tidak terstruktur dan dokumentasi untuk mendukung data tersebut. Seluruh informasi dan data yang diperlukan dikumpulkan ini digunakan untuk menyusun sebuah produk.

3.1.3 Desain produk

Tahap ini merupakan desain produk sementara. Pembuatan produk ini berdasarkan data dari analisis kebutuhan guru dan siswa. Peneliti membuat sinopsis cerita hikayat, *storyline*, bentuk komik dan pengemasan buku komik.

3.1.4 Validasi desain

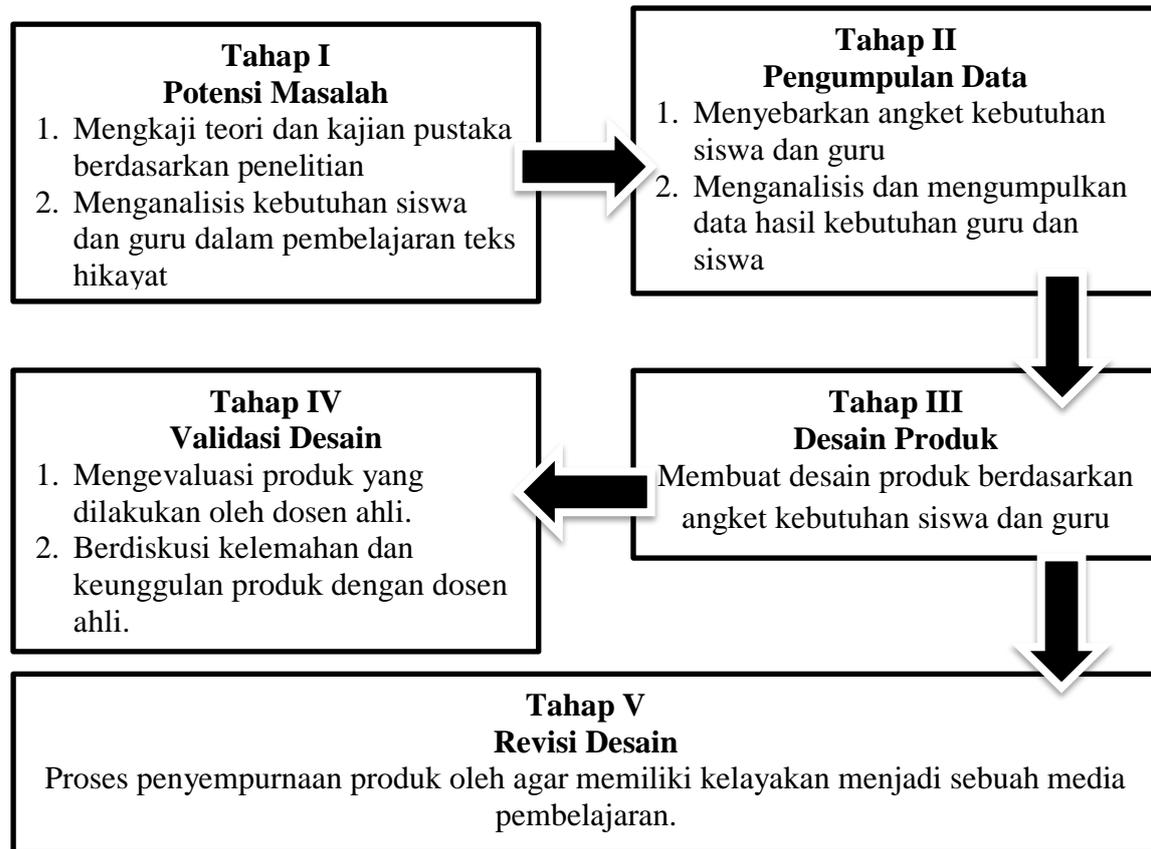
Validasi desain dilakukan oleh pakar/ahli yang memiliki bidang dalam produk yang sedang dikembangkan. Validasi desain dilakukan oleh dua ahli, yaitu ahli dalam media buku komik dan ahli dalam materi pembelajaran hikayat. Validasi dilakukan secara diskusi antara peneliti dan pakar/ahli agar dapat ditemukan kelemahan dan keunggulan dari desain produk yang sudah dirancang. Tahap ini untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan produk sehingga dapat dilakukan proses perbaikan di tahap selanjutnya.

3.1.5 Revisi desain

Tahap ini merevisi atau memperbaiki produk setelah proses validasi dengan ahli/pakar. Penyempurnaan produk yang diperbaiki kembali melalui data yang diperoleh dari evaluasi ahli pada produk sebelumnya. Dengan demikian media buku komik ini memiliki kelayakan menjadi sebuah media pembelajaran.

Rancangan penelitian ini dapat dilihat pada bagan di bawah ini:

Bagan 3.1 Prosedur Penelitian Peneliti



3.2 Sumber Data dan Data Penelitian

Pada bagian ini dijelaskan dua hal, yakni data dan sumber data yang digunakan dalam penelitian pengembangan buku komik kebudayaan sebagai media mengidentifikasi nilai-nilai dan isi teks cerita hikayat. Data penelitian berwujud hasil analisis kebutuhan dan hasil validasi desain, sedangkan sumber data penelitian adalah subjek analisis kebutuhan yaitu guru dan peserta didik sedangkan subjek validasi produk yaitu dua dosen ahli dibidang media pembelajaran dan bidang sastra khususnya cerita hikayat. Penjelasan lebih lanjut tentang data dan sumber data yang digunakan dalam penelitian dijabarkan sebagai berikut

3.2.1 Data Penelitian

Data penelitian ini terdiri atas dua jenis data. Data pertama yaitu data yang diperoleh dari analisis kebutuhan guru dan siswa terhadap buku komik kebudayaan sebagai media mengidentifikasi nilai-nilai dan isi teks cerita hikayat. Data ini diperoleh dari pengisian angket yang dilakukan oleh guru dan siswa. Pengisian

angket ini diharapkan dapat mengenai berbagai pendapat terhadap pengembangan buku komik. Data kedua yaitu data yang diperoleh dari validasi dosen ahli terhadap pengembangan media buku komik. Validasi ini dilakukan oleh dua ahli dalam bidangnya masing-masing.

3.2.2 Sumber Data Penelitian

Sumber data penelitian merupakan subjek dalam penelitian. Sumber data penelitian terbagi mejadi dua jenis, yaitu sumber data analisis kebutuhan dan sumber data validasi produk.

3.2.2.1 Sumber Data Analisis Kebutuhan

Sumber data untuk memperoleh data mengenai kebutuhan pengembangan media buku komik berasal dari siswa dan guru. Adapun siswa yang menjadi sumber data peneitian ini adalah siswa SMA N 1 Kaliwungu, SMA N 1 Kendal dan SMA N 1 Weleri. Alasan peneliti memilih ketiga sekolah tersebut berdasarkan wilayah sekolah yang ada di Kabupaten Kendal dengan perincian SMA N 1 Kaliwungu terletak di Kota Kendal bagian selatan, SMA N 1 Kendal terletak di Kota Kendal bagian utara, dan SMA N 1 Weleri terletak di Kota Kendal bagian barat. Pemilihan sekolah berdasarkan wilayah dimaksudkan agar pengembangan media ini dapat bermanfaat dan bernilai guna tinggi bagi siswa di berbagai wilayah di Kota Kendal.

Sumber data untuk memperoleh data mengenai kebutuhan pengembangan media buku komik yang lain yaitu berasal dari guru. Guru yang menjadi subjek penelitian ini yaitu guru dari ketiga sekolah yang sudah dipilih terutama guru yang mengampu mata pembelajaran Bahasa Indonesia pada kelas X di SMA N 1 Kaliwungu, SMA N 1 Kendal dan SMA N 1 Weleri.

3.2.2.2 Sumber Data Penilaian Produk

Sumber data penilaian produk buku komik kebudayaan sebagai media mengidentifikasi nilai-nilai dan isi teks cerita hikayat dilakukan untuk mengetahui kelayakan pengembangan media buku komik. Penilaian produk ini dilakukan dua dosen ahli yaitu dosen ahli pada bidang isi/substansi materi teks cerita hikayat dan dosen ahli bagian media buku komik.

Adapun dosen ahli bidang isi/substansi materi teks cerita hikayat adalah Sumartini, S.S., M.A. Sementara itu dosen ahli bagian desain komunikasi visual dalam pembuatan komik adalah Ahmad Syaifudin, S.S., M.Pd.

3.3 Variabel Penelitian

Variabel dalam penelitian ini yaitu variabel bebas dan variabel terikat. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah buku komik kebudayaan sebagai media mengidentifikasi nilai-nilai dan isi teks cerita hikayat. Sedangkan variabel terikat dalam penelitian ini adalah respon dan penilaian pengguna buku komik kebudayaan sebagai media mengidentifikasi nilai-nilai dan isi teks cerita hikayat.

3.4 Instrumen Penelitian

Bentuk instrumen dalam penelitian ini menggunakan pedoman wawancara, angket kebutuhan siswa, angket kebutuhan guru, dan penilaian prototipe buku komik kebudayaan. Untuk menjangkau data pertama digunakan wawancara dan angket kebutuhan siswa dan guru, sehingga peneliti akan memperoleh data mengenai kebutuhan media buku komik kebudayaan sebagai media mengidentifikasi nilai dan isi teks hikayat. Sedangkan untuk menjangkau data kedua digunakan angket penilaian prototipe, sehingga peneliti akan memperoleh data penilaian ahli terhadap buku komik kebudayaan sebagai media mengidentifikasi nilai dan isi teks hikayat. Gambaran umum tentang instrumen yang digunakan dalam penelitian ini dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3.1 Kisi-kisi Umum Instrumen Penelitian

No	Data	Subjek	Instrumen
1	Kebutuhan media buku komik kebudayaan sebagai media mengidentifikasi nilai dan isi teks hikayat	1. Siswa kelas X SMA N 1 Kaliwungu, SMA N 1 Kendal, dan SMA N 1 Weleri 2. Guru mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas X SMA N 1 Kaliwungu, SMA N 1 Kendal, dan SMA N 1 Weleri.	Angket kebutuhan siswa dan guru mata pelajaran guru Bahasa Indonesia
2	Penilaian ahli terhadap prototipe buku komik	1. Dosen ahli bidang isi/substansi materi teks	Lembar penilaian ahli.

kebudayaan sebagai media mengidentifikasi nilai dan isi teks hikayat	cerita hikayat 2. Dosen ahli bidang desain komunikasi visual untuk buku komik.	
--	---	--

3.4.1 Angket Kebutuhan Guru

Hal-hal yang dikupas dalam angket meliputi (1) pembelajaran cerita hikayat menggunakan teks, (2) ketersediaan media pembelajaran teks cerita hikayat, (3) kebutuhan pengembangan media buku komik dalam pembelajaran teks hikayat, (4) kebutuhan materi teks hikayat pada buku komik, (5) kebutuhan muatan kebudayaan pada buku komik, (6) kebutuhan elemen/bagian-bagian pada buku komik, dan (7) bentuk dan bahasa dalam buku komik. Gambaran tentang angket kebutuhan siswa dan guru dapat terlihat pada kisi-kisi angket di bawah ini.

Tabel 3.2 Kisi-kisi Angket Kebutuhan Guru terhadap Buku Komik Kebudayaan sebagai Media Mneidentifikasi Nilai-nilai dan Isi Hikayat

Aspek	Indikator	Nomor soal
1. Pembelajaran cerita hikayat menggunakan teks	1. Pembelajaran hikayat menggunakan media teks dinilai menyenangkan.	1
	2. Pembelajaran hikayat menggunakan media teks dinilai efektif.	2
	3. Pembelajaran hikayat menggunakan media teks dinilai efisien.	3
	4. Pembelajaran hikayat menggunakan media teks dinilai membosankan	4
	5. Penggunaan bahasa Melayu pada teks cerita hikayat dapat dipahami.	5
	6. Dibutuhkan media pembelajaran untuk mengidentifikasi nilai-nilai dan isi cerita hikayat.	6
2. Ketersediaan media pembelajaran teks cerita hikayat	1. Guru selalu menyediakan media pembelajaran untuk materi cerita hikayat	7,8
	2. Perpustakaan menyediakan media pembelajaran hikayat.	9
	3. Pembelajaran cerita hikayat membutuhkan media yang lebih menarik.	10
3. Kebutuhan pengembangan media buku komik	1. Media yang dikembangkan bersifat praktis.	11
	2. Media yang dikembangkan mudah	12

dalam pembelajaran teks hikayat	digunakan.	
	3. Media yang dikembangkan berisi karakter tokoh dalam sebuah komik.	13
	4. Media buku komik yang dikembangkan dapat menambah minat siswa belajar.	14
	5. Media buku komik berisi kumpulan cerita hikayat.	15
	6. Media buku komik yang dikembangkan dikemas sesuai dengan konsep pembelajaran	16
4. Kebutuhan materi teks hikayat pada buku komik	1. Buku komik berisi materi, latihan, evaluasi, dan contoh cerita hikayat.	17
	2. Materi yang disajikan berisi (1) pengertian, (2) ciri-ciri, (3) nilai-nilai, (4) manfaat mempelajari hikayat, dan (5) langkah-langkah mengidentifikasi nilai-nilai dalam cerita hikayat..	18
	3. Materi dijelaskan secara runtut.	19
	4. Materi teks cerita hikayat diawali dengan pengertian, ciri-ciri, nilai-nilai, manfaat, langkah, latihan serta evaluasi mengidentifikasi nilai-nilai&isi teks cerita hikayat.	20
	5. Jumlah cerita dalam buku komik	21,22
	6. Jalan cerita pada cerita hikayat di buku komik mencakup pengenalan, konflik, dan penyelesaiannya.	23
	7. Jalan cerita pada cerita hikayat di buku komik sesuai dengan ciri-ciri cerita hikayat.	24
	8. Jalan cerita pada cerita hikayat di buku komik termuat nilai-nilai yang dapat di ambil.	25
	9. Soal latihan dan soal evaluasi diletakan setelah cerita hikayat.	26
	10. Panduan buku komik	27
5. Kebutuhan muatan kebudayaan pada buku komik	1. Asal cerita hikayat yang ada dalam buku komik	28,29
	2. Cerita hikayat pada buku komik memuat nilai kebudayaan.	30
	3. Asal kebudayaan yang akan diulas dari komik	31,32
6. Kebutuhan elemen/bagian-bagian pada buku komik	Bagian Teks	
	1. Teks percakapan/dialog disesuaikan dengan kebutuhan isi.	33
	2. Teks perasaan disesuaikan dengan	34

	kebutuhan isi.	
	3. Teks narasi/penjelas disesuaikan dengan kebutuhan isi.	35
	4. Gaya penulisan teks disesuaikan dengan kebutuhan isi.	39,40
	5. Jenis font disesuaikan dengan kebutuhan isi.	41
	6. Ukuran font disesuaikan dengan kebutuhan isi.	
	Bagian Gambar	
	1. Ilustrasi disesuaikan dengan isi buku komik.	42,43
	2. Ukuran gambar pada masing-masing adegan disesuaikan dengan panel pada isi buku komik.	44
	Bagian Balon Kata	
	1. Penggunaan balon kata disesuaikan dengan kebutuhan isi cerita.	45,46
	2. Penggunaan <i>caption</i> /penjelas narasi disesuaikan dengan kebutuhan isi cerita.	47
	Bagian Panel	
	1. Bentuk panel masing-masing adegan disesuaikan dengan kebutuhan isi cerita.	48
	2. Ukuran panel masing-masing adegan disesuaikan dengan kebutuhan isi cerita..	49
	3. Jumlah panel masing-masing adegan disesuaikan dengan kebutuhan isi cerita.	50
	4. Bentuk panel pada adegan yaitu menggunakan panel tanpa sisi (tanpa bingkai).	51
	Bagian parit	
	1. Parit/jarak disesuaikan dengan ukuran halaman cerita.	52
	Bagian simbol	
	1. Penggunaan simbolia disesuaikan dengan kebutuhan isi cerita.	53
	Bagian Bunyi Huruf	
	1. Bagian bunyi huruf disesuaikan dengan kebutuhan adegan cerita.	54
7. Bentuk/kemasan dan bahasa dalam buku komik	Kemasan dalam Buku Komik	
	1. Ukuran media buku komik	55,56
	2. Ilustrasi, background dan tulisan judul untuk sampul diseuaikan dengan isi	57

	media.	
	3. Media buku komik dikemas dan disesuaikan dengan isi cerita.	58
	Bahasa dalam Buku Komik	
	1. Penggunaan bahasa pada media	59
	2. Menggunakan bahasa melayu untuk cerita hikayat	
	3. Memberikan catatan kecil pada kata-kata yang sulit dipahami.	60

Agar guru tidak kesulitan dalam mengerjakan angket kebutuhan. Berikut petunjuk pengerjaan angket kebutuhan.

LEMBAR ANGKET KEBUTUHAN GURU

Buku Komik Bermuatan Kebudayaan Sebagai Media Mengidentifikasi Nilai Nilai dan Isi Teks Cerita Hikayat Untuk Siswa Kelas X SMA

Nama:

Guru Bidang:

Nama sekolah:

Petunjuk:

1. Bapak/Ibu Guru diharapkan menuliskan identitas pada kolom yang disediakan.
2. Bapak/Ibu Guru diharapkan menjawab pertanyaan di bawah dengan semestinya.
3. Berikan tanda centang (√) pada pertanyaan di bawah dengan menyatakan Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Kurang Setuju (KS), dan Tidak Setuju (TS).

3.4.2 Angket Kebutuhan Siswa

Hal-hal yang dikupas dalam angket meliputi (1) pembelajaran cerita hikayat menggunakan teks, (2) ketersediaan media pembelajaran teks cerita hikayat, (3) kebutuhan pengembangan media buku komik dalam pembelajaran teks hikayat, (4) kebutuhan materi teks hikayat pada buku komik, (5) kebutuhan muatan kebudayaan pada buku komik, (6) kebutuhan elemen/bagian-bagian pada buku komik, dan (7) bentuk dan bahasa dalam buku komik. Gambaran tentang angket kebutuhan siswa dan guru dapat terlihat pada kisi-kisi angket di bawah ini.

Tabel 3.3 Kisi-kisi Angket Kebutuhan Siswa terhadap Buku Komik Kebudayaan sebagai Media Mnegidentifikasi Nilai-nilai dan Isi Hikayat

Aspek	Indikator	Nomor soal
1. Pembelajaran cerita hikayat menggunakan teks	1. Pembelajaran hikayat menggunakan media teks dinilai menyenangkan.	1
	2. Pembelajaran hikayat menggunakan media teks dinilai mudah dipahami.	2
	3. Pembelajaran hikayat menggunakan media teks dinilai susah dipahami	3
	4. Pembelajaran hikayat menggunakan media teks dinilai membosankan	4
	5. Penggunaan bahasa Melayu pada teks cerita hikayat dapat dipahami.	5
	6. Dibutuhkan media pembelajaran untuk mengidentifikasi nilai-nilai dan isi cerita hikayat.	6
2. Ketersediaan media pembelajaran teks cerita hikayat	1. Guru selalu menyediakan media pembelajaran untuk materi cerita hikayat	7,8
	2. Perpustakaan menyediakan media pembelajaran hikayat.	9
	3. Pembelajaran cerita hikayat membutuhkan media yang lebih menarik.	10
3. Kebutuhan pengembangan media buku komik dalam pembelajaran teks hikayat	1. Media yang dikembangkan bersifat praktis.	11
	2. Media yang dikembangkan mudah digunakan.	12
	3. Media yang dikembangkan berisi karakter tokoh dalam sebuah komik.	13
	4. Media buku komik yang dikembangkan dapat menambah minat siswa belajar.	14
	5. Media buku komik berisi kumpulan cerita hikayat.	15
	6. Media buku komik yang dikembangkan dikemas sesuai dengan konsep pembelajaran	16
4. Kebutuhan materi teks hikayat pada buku komik	1. Buku komik berisi materi, latihan, evaluasi, dan contoh cerita hikayat.	17
	2. Materi yang disajikan berisi (1) pengertian, (2) ciri-ciri, (3) nilai-nilai, (4) manfaat mempelajari hikayat, dan (5) langkah-langkah mengidentifikasi nilai-nilai dalam cerita hikayat..	18
	3. Materi dijelaskan secara runtut.	19

	4. Materi teks cerita hikayat diawali dengan pengertian, ciri-ciri, nilai-nilai, manfaat, langkah, latihan serta evaluasi mengidentifikasi nilai-nilai&isi teks cerita hikayat.	20
	5. Jumlah cerita dalam buku komik	21,22
	6. Jalan cerita pada cerita hikayat di buku komik mencakup pengenalan, konflik, dan penyelesaiannya.	23
	7. Jalan cerita pada cerita hikayat di buku komik sesuai dengan ciri-ciri cerita hikayat.	24
	8. Jalan cerita pada cerita hikayat di buku komik termuat nilai-nilai yang dapat di ambil.	25
	9. Soal latihan dan soal evaluasi diletakan setelah cerita hikayat.	26
	10. Panduan buku komik	27
5. Kebutuhan muatan kebudayaan pada buku komik	1. Asal cerita hikayat yang ada dalam buku komik	28,29
	2. Cerita hikayat pada buku komik memuat nilai kebudayaan.	30
	3. Asal kebudayaan yang akan diulas dari komik	31,32
6. Kebutuhan elemen/bagian-bagian pada buku komik	Bagian Teks	
	1. Teks percakapan/dialog disesuaikan dengan kebutuhan isi.	33
	2. Teks perasaan disesuaikan dengan kebutuhan isi.	34
	3. Teks narasi/penjelas disesuaikan dengan kebutuhan isi.	35
	4. Gaya penulisan teks disesuaikan dengan kebutuhan isi.	39,40
	5. Jenis font disesuaikan dengan kebutuhan isi.	41
	6. Ukuran font disesuaikan dengan kebutuhan isi.	
	Bagian Gambar	
	1. Ilustrasi disesuaikan dengan isi buku komik.	42,43
	2. Ukuran gambar pada masing-masing adegan disesuaikan dengan panel pada isi buku komik.	44
	Bagian Balon Kata	
	1. Penggunaan balon kata disesuaikan dengan kebutuhan isi cerita.	45,46
	2. Penggunaan <i>caption</i> /penjelas narasi	47

	<p>disesuaikan dengan kebutuhan isi cerita.</p> <p>Bagian Panel</p> <p>1. Bentuk panel masing-masing adegan disesuaikan dengan kebutuhan isi cerita. 48</p> <p>2. Ukuran panel masing-masing adegan disesuaikan dengan kebutuhan isi cerita.. 49</p> <p>3. Jumlah panel masing-masing adegan disesuaikan dengan kebutuhan isi cerita. 50</p> <p>4. Bentuk panel pada adegan yaitu menggunakan panel tanpa sisi (tanpa bingkai). 51</p> <p>Bagian parit</p> <p>1. Parit/jarak disesuaikan dengan ukuran halaman cerita. 52</p> <p>Bagian simbol</p> <p>1. Penggunaan simbolia disesuaikan dengan kebutuhan isi cerita. 53</p> <p>Bagian Bunyi Huruf</p> <p>1. Bagian bunyi huruf disesuaikan dengan kebutuhan adegan cerita. 54</p>	
7. Bentuk/kemasan dan bahasa dalam buku komik	<p>Kemasan dalam Buku Komik</p> <p>1. Ukuran media buku komik 55,56</p> <p>2. Ilustrasi, background dan tulisan judul untuk sampul diseuaikan dengan isi media. 57</p> <p>3. Media buku komik dikemas dan disesuaikan dengan isi cerita. 58</p> <p>Bahasa dalam Buku Komik</p> <p>1. Penggunaan bahasa pada media 59</p> <p>2. Menggunakan bahasa melayu untuk cerita hikayat</p> <p>3. Memberikan catatan kecil pada kata-kata yang sulit dipahami. 60</p>	

Agar siswa tidak kesulitan dalam mengerjakan angket kebutuhan. Berikut petunjuk pengerjaan angket kebutuhan.

LEMBAR ANGKET KEBUTUHAN SISWA

Buku Komik Bermuatan Kebudayaan Sebagai Media Mengidentifikasi Nilai-Nilai dan Isi Teks Cerita Hikayat Untuk Siswa Kelas X SMA

Petunjuk:

1. Tulislah identitas pada kolom yang disediakan.
2. Jawablah pertanyaan di bawah dengan semestinya.
4. Berikan tanda centang (√) pada pertanyaan di bawah dengan menyatakan Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Kurang Setuju (KS), dan Tidak Setuju (TS).

Nama:

Sekolah:

Tanda tangan:

3.4.3 Penilaian Ahli Materi

Penilaian ahli bagian isi/substansi (materi) dilakukan setelah produk pertama disusun. Dosen ahli memberikan evaluasi berupa kelebihan dan kekurangan produk yang disusun dari segi substansi/materi berdasarkan kriteria pada lembar penilaian prototipe. Kisi-kisi lembar penilaian ahli materi diuraikan dalam tabel berikut ini.

Tabel 3.4 Kisi-kisi Angket Penilaian Ahli Materi terhadap Buku Komik Kebudayaan sebagai Media Mngidentifikasi Nilai-nilai dan Isi Hikayat

Aspek	Indikator	Nomor soal
Materi	1. Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar.	1
	2. Kesesuaian isi buku dengan judul	2
	3. Ketepatan penyajian materi	3
	4. Kelengkapan materi mengidentifikasi nilai-nilai dan isi teks cerita hikayat	4
	5. Kedalaman materi mengidentifikasi nilai-nilai dan isi teks cerita hikayat	5
	6. Keruntutan materi mengidentifikasi nilai-nilai dan isi teks cerita hikayat	6
	7. Kesesuaian pemilihan teks cerita hikayat	7
Nilai-nilai kebudayaan	8. Materi terintegrasi dengan bilai kebudayaan	8
	9. Contoh cerita terintegrasi dengan nilai kebudayaan	9
Soal latihan	1. Kejelasan petunjuk pengerjaan soal latihan	10
	2. Kesesuaian jumlah soal latihan	11
Bahasa dan keterbacaan	1. Ketepatan penggunaan bahasa	12, 13, 14, 15, 16, 17

	2. Kesesuaian pemilihan kata (diksi) dengan tingkatan kognitif siswa	18
	3. Ketepatan penggunaan struktur kalimat dengan tingkatan kognitif siswa	19
	4. Kesesuaian pemilihan huruf pada materi untuk keterbacaan siswa kelas X	20
	5. Kesesuaian ukuran huruf pada buku komik untuk keterbacaan siswa kelas X	21
Kelayakan media	1. Buku komik dapat merangsang siswa untuk tertarik dalam pembelajaran teks hikayat	22
	2. Buku komik dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap isi cerita hikayat	23
	3. Buku komik dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada materi mengidentifikasi nilai-nilai dan isi teks cerita hikayat	24
Saran	Saran perbaikan terhadap media buku komik bagian substansi/isi	25

Agar dosen ahli materi tidak kesulitan dalam pengerjaan angket validasi produk.

Berikut petunjuk angket validasi produk;

ANGKET UJI VALIDASI AHLI MATERI

BUKU KOMIK BERMUATAN KEBUDAYAAN SEBAGAI MEDIA MENGIDENTIFIKASI NILAI DAN ISI TEKS CERITA HIKAYAT

IDENTITAS

Nama Lengkap :

Nama Instansi :

Hari/Tanggal :

Tanda Tangan:

	9. Kreativitasan tampilan biografi penulis pada buku komik	9
Elemen buku komik	Bagian Teks	
	1. Kesesuaian pemilihan jenis dan ukuran font pada media	10
	2. Kesesuaian gaya penulisan dialog terhadap ilustrasi	11
	Bagian Gambar	
	1. Kesesuaian ilustrasi dengan masing-masing karakter pada penokohan cerita	12
	2. Kesesuaian ukuran ilustrasi pada masing-masing adegan dalam cerita	13
	Bagian Balon Kata	
	1. Kesesuaian penggunaan bentuk balon kata percakapan/perasaan dan caption (narasi penjelas) pada tiap adegan	14
	2. Kesesuaian ukuran dan caption (narasi penjelas) pada balon kata pada tiap panel	15
	Bagian Panel	
1. Kesesuaian pemilihan panel pada tiap adegan	16	
2. Kesesuaian ukuran panel pada tiap adegan	17	
Bagian Parit		
1. Ketepatan parit/jarak antara panel pada komik	18	
Bagian Simbol		
1. Kesesuaian penggunaan simbol pada adegan dalam cerita komik	19	
Bagian Bunyi Huruf		
1. Kesesuaian penggunaan bunyi huruf pada adegan dalam cerita komik	20	
Tampilan media secara keseluruhan	1. Ketepatan pemilihan kertas pada buku komik	21
	2. Ketepatan pemilihan ukuran media buku komik	22
	3. Keserasian warna pada keseluruhan isi buku komik	23
Saran	Saran perbaikan terhadap media buku komik bagian ilustrasi.	24

Agar dosen ahli media tidak kesulitan dalam pengerjaan angket validasi. Berikut petunjuk pengerjaan angket validasi produk;

ANGKET UJI VALIDASI AHLI MATERI
BUKU KOMIK BERMUATAN KEBUDAYAAN SEBAGAI MEDIA
MENGIDENTIFIKASI NILAI DAN ISI TEKS CERITA HIKAYAT

IDENTITAS

Nama Lengkap :

Nama Instansi :

Hari/Tanggal :

Tanda Tangan:

PETUNJUK PENGISIAN

1. Bapak/Ibu dimohon menuliskan identitas yang sudah disediakan.
2. Bapak/Ibu dimohon untuk menjawab serta memberi tanda cek (v) pada kolom skor yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu dengan ketentuan.
 Angka 4: sangat baik Angka 2 : cukup baik
 Angka 3 : baik Angka 1: kurang baik
3. Bapak/Ibu diharapkan memberi saran perbaikan media pada kolom yang sudah disediakan.
4. Isilah kolom “saran umum” yang telah disediakan berdasarkan masukan Bapak/Ibu untuk perbaikan buku komik bermuatan kebudayaan sebagai media mengidentifikasi nilai dan isi cerita hikayat untuk kelas X.

3.4.5 Pedoman Wawancara

Wawancara dilakukan setelah mengisi angket. Pedoman wawancara berguna untuk mengetahui hal-hal yang lebih mendalam dari responden sehingga akan menambah sumber data dalam pengembangan media. Pedoman wawancara ditujukan kepada guru Bahasa Indonesia kelas X dan siswa kelas X. Pedoman wawancara berkaitan dengan kebutuhan media buku komik yaitu (1) kondisi pembelajaran mengidentifikasi nilai-nilai dan isi teks cerita hikayat, (2) kesulitan

yang ditemui dalam pembelajaran mengidentifikasi nilai-nilai dan isi teks cerita hikayat, (3) tersedianya media pembelajaran mengenai teks hikayat di sekolah, (4) penerapan nilai kebudayaan dalam media buku komik yang dikembangkan, (5) kebutuhan siswa dan guru terhadap bentuk media mengidentifikasi nilai-nilai dan isi teks hikayat, dan (6) saran terhadap pengembangan media buku komik untuk pembelajara hikayat.

3.5 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data penelitian ini menggunakan angket kebutuhan, lembar penilaian ahli, observasi tidak terstruktur, wawancara, dan dokumentasi.

3.5.1 Angket Siswa dan Guru

Penyusunan angket kebutuhan bertujuan untuk mendapatkan informasi mengenai kebutuhan media buku komik. Angket dianalisis oleh peneliti setelah dibagikan kepada siswa kelas X dan guru mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas X sehingga peneliti dapat memahami bentuk dan karakteristik media buku komik yang diinginkan. Angket kebutuhan siswa dipilih sebanyak 20 pada masing-masing sekolah secara acak. Sedangkan angket kebutuhan guru menggunakan guru mata pelajaran bahasa indonesia kelas X.

3.5.2 Lembar Penilaian Ahli

Penyusunan lembar penilaian ahli bertujuan untuk menilai dan memberikan saran agar peneliti memperoleh validitas dari validator masing-masing bidang media buku komik. Lembar penilaian ahli berisi kisi-kisi yang diberikan kepada ahli sesuai bidangnya

3.5.3 Observasi Tidak Terstruktur

Pada penelitian ini penulis mengamati secara langsung ketersediaan buku-buku tentang hikayat di perpustakaan sekolah, berwawancara secara langsung dengan guru mengenai materi apa saja yang memiliki kesulitan dalam membelajarkan di kelas, serta media yang digunakan guru dalam membelajarkan materi tersebut.

3.5.4 Wawancara

Wawancara dalam penelitian ini dilakukan oleh guru mata pelajaran bahasa Indonesia kelas X dan siswa kelas X sebagai narasumber. Wawancara dilakukan untuk mendapatkan keakuratan informasi yang sudah diperoleh.

3.5.5 Dokumentasi

Dokumentasi dalam penelitian ini dilakukan sebagai bukti saat berlangsungnya kegiatan penelitian di lapangan. Dokumentasi yang diperoleh berupa dokumentasi ketika penyebaran angket kebutuhan siswa dan guru, dan ketika melakukan serangkaian kegiatan wawancara dengan guru dan siswa.

3.6 Teknik Analisis Data

Teknik analisis data bertujuan untuk mengetahui kebutuhan siswa dan guru terhadap pengembangan media buku komik serta untuk mengetahui hasil penilaian prototipe media buku komik kebudayaan untuk pembelajaran mengidentifikasi nilai-nilai dan isi teks cerita hikayat. Teknik analisis data yang digunakan bersifat kualitatif yaitu memaparkan data-data berdasarkan angket kebutuhan guru dan siswa beserta lembar penilaian prototipe yang dilakukan oleh ahli kemudian penyimpulan yang dilakukan oleh peneliti.

3.6.1 Analisis Data Kebutuhan Guru dan Siswa

Analisis data kebutuhan buku komik kebudayaan sebagai media mengidentifikasi nilai-nilai dan isi teks cerita hikayat dilakukan dengan proses menyeleksi, memfokuskan, menyederhanakan, mentransformasikan data, dan merespon data mentah yang diperoleh dari jawaban responden. Berdasarkan data inilah yang akan menjadi acuan pengembangan buku komik kebudayaan sebagai media mengidentifikasi nilai-nilai dan isi teks cerita hikayat. Adapun rumus untuk menentukan pilihan jawaban dengan presentase tertinggi atau urutan presentase tertinggi ke presentase terendah sebagai berikut.

$$\frac{\text{jumlah pemilih}}{\text{jumlah angket}} \times 100\%$$

Jumlah pemilih berdasarkan jumlah keseluruhan pemilihan jawaban Sangat Setuju, Setuju, Kurang Setuju dan Tidak Setuju. Sedangkan jumlah angket yaitu

jumlah keseluruhan angket yakni 60 angket diambil dari 20 siswa dari masing-masing sekolah.

3.6.2 Analisis Data Penilaian Prototipe

. Berdasarkan lembar penilaian validator, peneliti akan mendapatkan kelemahan dan saran dari ahli. Kelemahan dan saran akan digunakan peneliti sebagai bahan untuk memperbaiki prototipe buku komik kebudayaan sebagai media mengidentifikasi nilai-nilai dan isi teks cerita hikayat. Adapun rentang skor yang dijadikan acuan untuk menilai prototipe buku komik bermuatan kebudayaan adalah sebagai berikut.

Tabel 3.6 Rentang Skor Penilaian Prototipe

Kategori	Rentang Skor	Nilai
Kurang	1	25
Cukup	2	50
Baik	3	75
Sangat Baik	4	100

Tabel 3.7 Kriteria Penilaian Prototipe

Kategori	Rentang Skor
Sangat Baik	81-100
Baik	62-80
Cukup	43-61
Kurang	24-42

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil Penelitian

Hasil penelitian yang diuraikan pada bab ini yaitu (1) mendeskripsikan prinsip pembuatan media buku komik, (2) mendeskripsikan desain/prototipe buku komik, (3) mendeskripsikan hasil penilaian dosen ahli terhadap buku komik, dan (4) perbaikan berdasarkan penilaian dosen ahli terhadap buku komik.

4.1.1 Deskripsi Prinsip Kebutuhan Media Buku Komik Kebudayaan untuk Mengidentifikasi Isi dan Nilai-nilai Cerita Hikayat pada Siswa Kelas X SMA

Prinsip kebutuhan merupakan acuan dalam membuat media buku komik cerita hikayat bermuatan kebudayaan untuk mengidentifikasi isi dan nilai cerita hikayat pada siswa kelas X SMA. Prinsip ini diperoleh dari hasil angket kebutuhan dan wawancara guru dan siswa.

Angket kebutuhan untuk guru dan siswa serta diperkuat dengan wawancara perwakilan siswa dan guru. Angket kebutuhan yang disebarkan berbentuk angket tertutup yang berupa kalimat pernyataan (*checklist*) dengan empat skala jawaban yaitu SS (Sangat Setuju), S (Setuju), KS (Kurang Setuju), dan TS (Tidak Setuju). Instrumen ini diisi oleh 60 siswa dari tiga sekolah yaitu SMA Negeri 1 Weleri, SMA Negeri 1 Kendal, dan SMA Negeri 1 Kaliwungu. Sedangkan wawancara dilakukan oleh 9 siswa dari 3 sekolah yang sudah disebutkan. Pengambilan data dilakukan untuk mengetahui kebutuhan media dalam pembelajaran mengidentifikasi nilai-nilai dan isi teks cerita hikayat.

4.1.1.1 Hasil Analisis Angket Kebutuhan Siswa Terhadap Pengembangan Buku Komik Kebudayaan Sebagai Media Mengidentifikasi Nilai-Nilai dan Isi Teks Cerita Hikayat Untuk Siswa Kelas X

Hasil analisis angket kebutuhan siswa terhadap pengembangan buku komik kebudayaan sebagai media mengidentifikasi nilai-nilai dan isi teks cerita hikayat untuk siswa kelas X mencakup 7 indikator dengan hasil sebagai berikut,

1. Anggapan siswa tentang pembelajaran cerita hikayat menggunakan media teks

Aspek ini terdiri atas 6 pertanyaan mengenai anggapan siswa tentang pembelajaran cerita hikayat menggunakan media teks. Sehingga diperoleh hasil sebagai berikut:

Tabel 4.1 Hasil Angket Kebutuhan Siswa Aspek Anggapan Siswa terhadap Pembelajaran Hikayat

No	Pertanyaan	Presentase Jawaban			
		SS	S	KS	TS
1	Media teks dinilai menyenangkan	18,3	33,3	40	8,3
2	Media teks dinilai mudah dipahami	15	35	43,3	6,6
3	Media teks dinilai susah dipahami	15	30	43,3	13,3
4	Media teks dinilai membosankan	10	43,3	35	11,6
5	Penggunaan bahasa Melayu mudah dipahami	3,3	15	65	16,6
6	Dibutuhkan media pembelajaran	53,3	43,3	3,3	0

Berdasarkan hasil presentase di atas dapat disimpulkan beberapa hal, yaitu pada pertanyaan pertama diperoleh hasil kurang setuju sebanyak 40% pada pernyataan tentang pembelajaran cerita hikayat dinilai menyenangkan menggunakan media teks. Pertanyaan kedua memperoleh hasil kurang setuju sebanyak 43,3% pada pernyataan tentang pembelajaran cerita hikayat dinilai mudah dipahami menggunakan media teks. Pada pertanyaan ketiga juga diperoleh hasil serupa pada pernyataan tentang pembelajaran cerita hikayat dinilai susah dipahami menggunakan media teks. Pertanyaan keempat memperoleh jawaban setuju dengan hasil tertinggi 43,3% pada pernyataan tentang pembelajaran hikayat dinilai membosankan menggunakan media teks. Presentase jawaban kurang setuju mendapatkan hasil sebanyak 65% pada pernyataan kelima tentang anggapan penggunaan bahasa melayu mudah dipahami. Pertanyaan keenam diperoleh hasil sangat setuju sebanyak 53,3 pada pernyataan tentang dibutuhkannya media untuk teks cerita hikayat.

2. Ketersediaan Media pembelajaran teks cerita hikayat

Aspek ini terdiri atas 4 pertanyaan mengenai media yang digunakan dalam pembelajaran teks cerita hikayat. Sehingga diperoleh hasil sebagai berikut:

Tabel 4.2 Hasil Angket Kebutuhan Siswa Aspek Ketersediaan Media

No	Pertanyaan	Presentase Jawaban			
		SS	S	KS	TS
1	Guru menggunakan media yang menarik	41,6	46,6	20	5
2	Guru menggunakan media yang bervariasi	35	41,6	15	8,3
3	Perpustakaan menyediakan media untuk pembelajaran hikayat	28,3	58,3	11,6	1,6
4	Dibutuhkan media yang baru dan menarik	63,3	36,6	0	0

Berdasarkan angket kebutuhan mengenai media yang digunakan dalam pembelajaran teks cerita hikayat yang diisi siswa dapat disimpulkan beberapa hal, yaitu pada pertanyaan pertama tentang guru selalu menggunakan media yang menarik dalam pembelajaran hikayat mendapatkan hasil setuju sebanyak 46,6%. Pertanyaan kedua mendapatkan hasil jawaban setuju sebanyak 41,6% pada pernyataan tentang guru selalu menggunakan media yang bervariasi. Pertanyaan ketiga juga mendapatkan hasil jawaban setuju sebanyak 58,3% pada pernyataan tentang ketersediaan media untuk pembelajaran teks cerita hikayat di perpustakaan. Pada pertanyaan keempat tentang dibutuhkannya media yang menarik dan baru untuk pembelajaran teks cerita hikayat mendapatkan hasil jawaban tertinggi sebanyak 63,3% dengan jawaban sangat setuju.

3. Kebutuhan pengembangan media buku komik dalam pembelajaran teks hikayat

Aspek ini terdiri atas 6 pertanyaan mengenai kebutuhan media buku komik dalam pembelajaran teks hikayat. Sehingga diperoleh hasil sebagai berikut:

Tabel 4.3 Hasil Angket Kebutuhan Siswa Aspek Kebutuhan Pengembangan Media Buku Komik

No	Pertanyaan	Presentase Jawaban			
		SS	S	KS	TS
1	Media yang dikembangkan bersifat praktis	36,6	58,3	5	0
2	Media yang dikembangkan mudah digunakan	25	48,3	15	5
3	Media yang dikembangkan berisi karakter dalam komik	50	43,3	5	0
4	Media yang dikembangkan dapat menambah	33,3	53,3	0	0

	minat dalam belajar				
5	Media yang dikembangkan hanya berisi kumpulan cerita hikayat	3,3	15	66,6	20
6	Media yang dikembangkan dikemas sesuai konsep pembelajaran	30	46,6	21,6	1,6

Berdasarkan hasil kebutuhan mengenai kebutuhan media buku komik dalam pembelajaran teks hikayat di atas, dapat disimpulkan beberapa hal, yaitu pertanyaan pertama mendapat presentase tertinggi sebanyak 58,3% siswa setuju jika media yang dikembangkan bersifat praktis, yang artinya mudah digunakan di mana pun dan kapan pun. Sebanyak 48,3% siswa memilih setuju untuk dikembangkannya media yang mudah digunakan oleh guru dan siswa. Siswa menginginkan media yang berisi karakter/gambar-gambar dalam komik dengan presentase sangat setuju sebanyak 50%. Pada pertanyaan keempat, siswa memilih setuju sebanyak 53,3% agar media yang dikembangkan dapat menambah minat siswa dalam pembelajaran teks hikayat. Siswa memilih kurang setuju sebanyak 66,6% jika media yang dikembangkan hanya berisi kumpulan cerita hikayat saja. Sedangkan siswa memilih setuju jika media yang dikembangkan dikemas sesuai konsep pembelajaran (berisi materi dan contoh cerita rakyat) sebanyak 46,6%.

4. Kebutuhan isi dalam buku komik

Aspek ini terdiri atas 11 pertanyaan mengenai kebutuhan isi buku komik dalam pembelajaran teks hikayat. Sehingga diperoleh hasil sebagai berikut:\

Tabel 4.4 Hasil Angket Kebutuhan Aspek Isi Buku Komik

No	Pertanyaan	Presentase Jawaban			
		SS	S	KS	TS
1	Buku komik berisi materi, latihan, evaluasi, dan contoh cerita hikayat	20	55	18,3	6,6
2	Materi yang disajikan berisi (1) pengertian, (2) ciri-ciri, (3) nilai-nilai, (4) manfaat mempelajari hikayat, dan (5) langkah-langkah mengidentifikasi nilai-nilai dalam cerita hikayat.	33,3	48,3	15	3,3
3	Materi dijelaskan secara runtut	30	51,6	18,3	0

4	Materi diawali dengan pengertian, ciri-ciri, nilai-nilai, manfaat, langkah mengidentifikasi nilai dan isi teks cerita hikayat, latihan mengidentifikasi nilai&isi teks cerita hikayat, serta evaluasi mengidentifikasi nilai&isi teks cerita hikayat	30	55	10	5
5	Contoh cerita hikayat yang disediakan berjumlah 2 cerita hikayat	25	50	25	0
6	Contoh cerita hikayat yang disediakan berjumlah 3/lebih cerita hikayat	20	33,3	40	6,6
7	Jalan cerita di buku komik mencakup pengenalan, konflik, dan penyelesaiannya	23,3	71,6	5	0
8	Jalan cerita pada hikayat di buku komik sesuai dengan ciri-ciri cerita hikayat	20	61,6	18,3	0
9	Jalan cerita pada hikayat di buku komik termuat nilai-nilai yang dapat di ambil.	38,3	58,3	1,6	1,6
10	Soal latihan dan soal evaluasi diletakan setelah cerita hikayat.	30	60	8,3	3,3
11	Disediakan panduan penggunaan media buku komik	25	53,3	18,3	3,3

Hasil angket kebutuhan siswa mengenai kebutuhan isi dalam teks hikayat dapat disimpulkan beberapa hal, yaitu pertanyaan pertama tentang isi buku komik yang meliputi materi, latihan, evaluasi, disertai contoh teks hikayat, siswa memilih setuju dengan presentase sebanyak 55%. Komponen-komponen yang termuat dalam penyajian materi teks cerita hikayat meliputi pengertian, ciri-ciri, nilai-nilai, manfaat mempelajari teks hikayat, dan langkah-langkah mengidentifikasi nilai-nilai dan isi teks cerita hikayat mendapatkan presentase sebanyak 48,3% dengan jawaban setuju. Materi yang disajikan dijelaskan secara runtut dengan urutan (1) pengertian, (2) ciri-ciri, (3) nilai-nilai, (4) manfaat mempelajari hikayat, dan (5) langkah-langkah mengidentifikasi nilai-nilai dalam cerita hikayat, (6) latihan mengidentifikasi

nilai&isi teks cerita hikayat (7) evaluasi mengidentifikasi nilai&isi teks cerita hikayat memperoleh presentase setuju sebanyak 55% .

Pada pertanyaan kelima dan keenam mengenai contoh cerita yang termuat dalam buku komik, siswa menginginkan buku tersebut hanya berisi 2 contoh cerita hikayat saja dengan rincian 1 cerita untuk latihan dan 1 cerita untuk evaluasi. Hasil angket tersebut menunjukkan presentase kurang setuju sebanyak 40% untuk pertanyaan tentang diberikannya 3/lebih contoh cerita hikayat dengan rincian 2/lebih cerita untuk latihan dan 1 cerita untuk evaluasi. Hal ini sesuai dengan proses wawancara dengan siswa yang menyatakan bahwa siswa tidak menginginkan buku yang tidak terlalu tebal. Pada pertanyaan jalan cerita dalam contoh cerita hikayat yang berisi pengenalan, konflik dan penyelesaian mendapatkan presentase jawaban setuju sebanyak 71,6%. Jalan cerita hikayat disesuaikan dengan ciri-ciri hikayat juga mendaoatkan presentase jawaban setuju sebanyak 61,6%. Hasil angket tersebut juga menunjukkan bahwa siswa menginginkan cerita hikayat yang memuat niai-nilai sebanyak 58,3%.

Pertanyaan kesepuluh mengenai soal latihan dan soal evaluasi diletakan setelah cerita hikayat mendapatkan presentase jawaban 60% setuju. Sebanyak 53,3% siswa juga menghendaki diberikannya sebuah panduan penggunaan media buku komik.

5. Kebutuhan muatan nilai kebudayaan pada buku komik

Aspek ini terdiri atas 6 pertanyaan mengenai kebutuhan muatan nilai kebudayaan pada buku komik dalam pembelajaran teks hikayat. Sehingga diperoleh hasil sebagai berikut:

Tabel 4.5 Hasil Angket Kebutuhan Siswa Aspek Muatan Nilai Kebudayaan

No	Pertanyaan	Presentase Jawaban			
		SS	S	KS	TS
1	Cerita hikayat yang termuat yaitu cerita hikayat asli Indonesia (Hikayat Panji Semirang)	20	58,3	18,3	1,6
2	Cerita hikayat yang termuat yaitu cerita hikayat dari luar Indonesia (Hikayat HangTuah, Hikayat Bayan Budiman, dll)	16,6	50	26,6	6,6
3	Cerita hikayat memuat nilai kebudayaan	31,6	61,6	5	0

4	Nilai kebudayaan berasal dari kebudayaan Indonesia (khususnya Jawa)	28,3	50	20	1,6
5	Nilai kebudayaan berasal dari kebudayaan asing	1,6	15	56,6	26,6
6	Diperlukan ulasan mengenai asal hikayat dalam media buku komik	28,3	53,3	6,6	1,6

Berdasarkan hasil angket di atas tentang kebutuhan muatan nilai kebudayaan pada buku komik dalam pembelajaran teks hikayat dapat disimpulkan beberapa hal, yaitu pertanyaan pertama tentang cerita hikayat yang termuat dalam buku komik merupakan cerita hikayat asli Indonesia mendapatkan persentase tertinggi sebanyak 58,3% dengan jawaban setuju. Siswa juga menyetujui jika cerita hikayat dalam buku komik berasal dari luar Indonesia 50%. Pada pertanyaan selanjutnya, siswa memilih setuju dengan presentase 61,6% agar produk yang dikembangkan memuat nilai kebudayaan. Nilai kebudayaan berasal dari kebudayaan Indonesia mendapatkan pilihan tertinggi sebanyak 50%. Sedangkan kebudayaan yang termuat dalam buku komik berasal dari kebudayaan asing mendapat pilihan jawaban kurang setuju sebanyak 56,6%. Siswa juga menginginkan disediakan ulasan mengenai asal cerita hikayat dengan presentase sebanyak 53,3%.

6. Kebutuhan elemen/bagian-bagian pada buku komik

Aspek ini terbagi menjadi 7 bagian-bagian pada buku komik, meliputi (1) bagian teks, (2) bagian gambar, (3) bagian balon kata, (4) bagian panel, (5) bagian parit, (6) bagian simbol, dan (7) bagian bunyi huruf. Ketujuh elemen tersebut diuraikan dalam tabel berikut:

Tabel 4.6 Hasil Angket Kebutuhan Siswa Aspek Elemen Komik

No	Pertanyaan	Presentase Jawaban			
		SS	S	KS	TS
Elemen/Bagian-bagian Teks					
1	Teks percakapan/dialog disesuaikan dengan kebutuhan isi	25	73,3	1,6	0
2	Teks perasaan disesuaikan dengan kebutuhan isi	25	63,3	11,6	0
3	Teks narasi/penjelas disesuaikan dengan kebutuhan isi	21,6	73,3	5	0

4	Gaya penulisan teks disesuaikan dengan kebutuhan isi	28,3	60	11,6	0
5	Jenis font disesuaikan dengan kebutuhan isi	30	48,3	15	6,6
6	Ukuran font disesuaikan dengan kebutuhan isi	30	56,6	11,6	1,6
Elemen/Bagian-bagian Gambar					
7	Ilustrasi pada setiap adegan disesuaikan dengan isi	41,6	51,6	6,6	0
8	Karakter pada setiap tokoh disesuaikan dengan isi	41,6	53,3	3,3	1,6
9	Ukuran gambar pada masing-masing adegan disesuaikan dengan panel pada isi	31,6	48,3	15	5
Elemen/Bagian-bagian Balon Kata					
10	Balon kata disesuaikan dengan kebutuhan isi	35	58,3	6,6	0
11	Balon perasaan disesuaikan dengan kebutuhan isi	31,6	60	8,30	0
12	<i>Caption</i> /penjelas narasi disesuaikan dengan kebutuhan isi	36,6	53,3	13,3	0
Elemen/Bagian-bagian Panel					
13	Bentuk panel disesuaikan dengan kebutuhan isi	38,3	58,3	3,3	0
14	Ukuran panel disesuaikan dengan kebutuhan isi	28,3	66,6	5	0
15	Jumlah panel disesuaikan dengan kebutuhan isi	26,6	65	8,3	0
16	Bentuk panel menggunakan panel tanpa sisi (tanpa bingkai)	13,3	30	46,6	10
Elemen/Bagian-bagian Parit					
17	Parit disesuaikan dengan ukuran halaman cerita	25	65	3,3	6,6
Elemen/Bagian-bagian Simbol					
18	Penggunaan simbol disesuaikan kebutuhan isi	25	70	5	0
Elemen/Bagian-bagian Bunyi Huruf					
19	Bagian bunyi huruf disesuaikan dengan kebutuhan	38,3	55	6,6	0

Berdasarkan hasil analisis angket kebutuhan elemen teks dalam komik dapat disimpulkan bahwa siswa memilih jawaban setuju dengan presentase 73,3%, 63,3%, 73,3%, 60%, 48,3%, dan 56,6% untuk kebutuhan teks percakapan, teks perasaan, teks narasi/penjelas, gaya penulisan teks, jenis font dan ukuran font disesuaikan dengan kebutuhan isi cerita dalam buku komik.

Pada elemen gambar/ilustrasi dalam komik dapat disimpulkan bahwa siswa menyetujui jika ilustrasi pada setiap adegan, karakter pada tokoh, dan ukuran gambar pada masing-masing panel disesuaikan dengan kebutuhan isi cerita. Presentase jawaban setuju berturut-turut sebanyak 51,6%, 53,3%, dan 48,3%.

Pada kebutuhan elemen balon kata dalam komik dapat disimpulkan bahwa penggunaan balon kata, balon perasaan dan penjelas narasi dalam buku komik disesuaikan dengan kebutuhan isi cerita. Dari hasil di atas siswa memilih setuju dengan presentase berturut-turut sebanyak 58,3%, 60%, dan 53,3%.

Pada analisis angket kebutuhan elemen panel dalam komik dapat disimpulkan bahwa siswa menginginkan bentuk panel, ukuran panel dan jumlah panel pada setiap halaman disesuaikan dengan kebutuhan isi cerita. Hal ini dibuktikan dengan pemilihan jawaban tertinggi dengan presentase sebanyak 58,3%, 68,6%, dan 66% dengan jawaban setuju. Sedangkan siswa memilih kurang setuju sebanyak 46,6% untuk bentuk panel tanpa sisi (tanpa bingkai).

Pada hasil analisis angket kebutuhan elemen parit/gang dalam komik dapat disimpulkan bahwa siswa menyetujui parit disesuaikan dengan ukuran halaman cerita dalam buku komik dengan presentase sebanyak 65%. Sedangkan kebutuhan elemen simbol dalam komik dapat disimpulkan bahwa penggunaan simbol yang disesuaikan dengan kebutuhan isi mendapatkan jawaban setuju sebanyak 70%. Terakhir, pada hasil analisis angket kebutuhan elemen bunyi huruf dalam komik dapat disimpulkan jika bagian bunyi huruf disesuaikan dengan kebutuhan adegan dalam cerita mendapatkan jawaban setuju sebanyak 55%.

7. Bentuk/kemasan dan bahasa dalam buku komik

Aspek ini terbagi menjadi 2 bagian, yaitu bentuk buku komik dan bahasa dalam buku komik. Kedua bagian tersebut diuraikan dalam tabel berikut:

Tabel 4.7 Hasil Angket Kebutuhan Siswa Aspek Kemasan dan Bahasa

No	Pertanyaan	Presentase Jawaban			
		SS	S	KS	TS
Bentuk/Kemasan dalam Buku Komik					
1	Ukuran media buku komik yaitu A4	8,3	11,6	60	20
2	Ukuran media buku komik yaitu A5	23,3	68,3	5	1,6

3	Ilustrasi, background dan tulisan judul untuk sampul disesuaikan dengan isi media	46,6	45	5	1,6
4	Media buku komik dikemas dan disesuaikan isi	48,3	55	1,6	0
Bahasa dalam Buku Komik					
5	Menggunakan bahasa Indonesia yang baku,formal	25	28,3	43,3	3,3
6	Menggunakan bahasa Indonesia yang interaktif, komunikatif, dan lugas	41,6	51,6	5	1,6
7	Menggunakan bahasa Melayu pada contoh cerita hikayat	16,6	30	50	3,3
8	Memberikan catatan kecil pada istilah yang sulit dipahami.	53,3	33,3	13,3	0

Berdasarkan hasil analisis angket kebutuhan bentuk/kemasan buku komik dapat disimpulkan beberapa hal, yaitu ukuran media yang dikembangkan sebesar A5 mendapat jawaban setuju sebanyak 68,3%. Sedangkan ukuran A4 mendapatkan jawaban kurang setuju dengan presentase sebesar 60%. Pada pertanyaan ilustrasi, background disesuaikan dengan isi cerita mendapatkan presentase jawaban sangat setuju sebesar 46,6%. Sedangkan kemasan media secara keseluruhan yang disesuaikan dengan isi cerita mendapatkan jawaban setuju sebanyak 55%. Sedangkan hasil analisis angket kebutuhan bentuk/kemasan buku komik dapat disimpulkan beberapa hal, yaitu siswa menginginkan media tersebut menggunakan bahasa Indonesia yang interaktif, komunikatif dan lugas dengan presentase setuju sebanyak 51,6. Sedangkan siswa kurang setuju sebanyak 43,3% jika media tersebut menggunakan bahasa Indonesia yang baku dan formal. Siswa juga kurang setuju jika bahasa Melayu digunakan dalam contoh cerita hikayat dengan presentase jawaban 50%. Namun 53,3% siswa sangat setuju jika diberikan catatan kecil pada istilah melayu yang kurang dipahami.

4.1.1.2 Deskripsi Hasil Analisis Angket Kebutuhan Guru Terhadap Pengembangan Buku Komik Kebudayaan Sebagai Media Mengidentifikasi Nilai-Nilai dan Isi Teks Cerita Hikayat Untuk Siswa Kelas X

Hasil analisis angket kebutuhan guru terhadap pengembangan buku komik kebudayaan sebagai media mengidentifikasi nilai-nilai dan isi teks cerita hikayat untuk siswa kelas X mencakup 7 indikator dengan hasil sebagai berikut,

1. Anggapan guru tentang pembelajaran cerita hikayat menggunakan media teks

Aspek ini terdiri atas 6 indikator pertanyaan mengenai anggapan guru terkait pembelajaran hikayat menggunakan media teks. Dengan demikian diperoleh hasil sebagai berikut:

Tabel 4.8 Hasil Angket Kebutuhan Guru Aspek Anggapan Guru terhadap Pembelajaran Hikayat

No	Pertanyaan	Presentase Jawaban			
		SS	S	KS	TS
1	Media teks dinilai menyenangkan	0	66,6	33,3	0
2	Media teks dinilai efektif	0	66,6	33,3	0
3	Media teks dinilai efisien	0	66,6	33,3	0
4	Media teks dinilai membosankan	33,3	33,3	33,3	0
5	Penggunaan bahasa Melayu mudah dipahami	0	0	100	0
6	Dibutuhkan media pembelajaran	33,3	66,6	0	0

Berdasarkan hasil tabulasi tersebut dapat disimpulkan bahwa guru menyetujui jika pembelajaran cerita hikayat menggunakan media teks dinilai efektif, menyenangkan dan efisien dengan presentase 66,6%. Namun terjadi perbedaan pendapat mengenai penggunaan media teks pada pembelajaran hikayat dinilai membosankan. Dari 3 responden, ketiganya menjawab berbeda yaitu sangat setuju, setuju dan kurang setuju. Pada pertanyaan kelima tentang penggunaan bahasa Melayu mudah dipahami, responden memilih kurang setuju sebanyak 100%. Pada pertanyaan terakhir, responden memilih setuju sebanyak 66,6% untuk dibutuhkannya media pembelajaran untuk teks cerita hikayat.

2. Ketersediaan media pembelajaran teks cerita hikayat

Aspek ini terdiri atas 6 pertanyaan mengenai media pembelajaran yang disediakan oleh guru. Hasil tabulasinya dapat terlihat sebagai berikut:

Tabel 4.9 Hasil Angket Kebutuhan Guru Aspek Ketersediaan Media

No	Pertanyaan	Presentase Jawaban			
		SS	S	KS	TS
1	Saya menggunakan media yang menarik	0	100	0	0
2	Saya menggunakan media yang bervariasi	0	66,6	33,3	0
3	Perpustakaan menyediakan media untuk pembelajaran hikayat	0	33,3	33,3	33,3
4	Dibutuhkan media yang baru dan menarik	33,3	66,6	0	0

Hasil di atas dapat disimpulkan bahwa responden sebagai guru mata pelajaran Bahasa Indonesia sudah menggunakan media yang menarik dalam mengajarkan pembelajaran cerita hikayat. Sebagian 66,6% lainnya menganggap setuju jika mereka sudah menggunakan media yang bervariasi. Namun terjadi perbedaan pendapat antara ketiga responden dalam menjawab pertanyaan mengenai ketersediaan perpustakaan dalam menyediakan media yang mendukung pembelajaran. Jawaban 3 responden bervariasi yaitu setuju, kurang setuju dan tidak setuju. Pada pertanyaan mengenai dibutuhkan media yang lebih baru disetujui oleh responden sebanyak 66,6%.

3. Kebutuhan pengembangan media buku komik dalam pembelajaran teks hikayat

Aspek ini memiliki 6 indikator pertanyaan mengenai kebutuhan pengembangan media buku komik. Hasilnya dipaparkan sebagai berikut:

Tabel 4.10 Hasil Angket Kebutuhan Guru Aspek Kebutuhan Pengembangan Media Buku Komik

No	Pertanyaan	Presentase Jawaban			
		SS	S	KS	TS
1	Media yang dikembangkan bersifat praktis	33,3	66,6	0	0
2	Media yang dikembangkan mudah digunakan	66,6	33,3	0	0
3	Media yang dikembangkan berisi karakter dalam komik	66,6	33,3	0	0

4	Media yang dikembangkan dapat menambah minat dalam belajar	66,6	33,3	0	0
5	Media yang dikembangkan hanya berisi kumpulan cerita hikayat	0	33,3	66,6	0
6	Media yang dikembangkan dikemas sesuai konsep pembelajaran	33,3	66,6	0	0

Berdasarkan hasil tabulasi di atas dapat disimpulkan bahwa responden menginginkan media yang dikembangkan bersifat praktis sebanyak 66,6%. Selain itu responden sangat menyetujui jika media yang dikembangkan mudah digunakan, berisi karakter dalam komik, dan dapat menambah minat dalam belajar siswa dengan presentase sebanyak 66,6%. Pada pertanyaan kelima, responden kurang setuju jika media yang dikembangkan hanya berisi kumpulan cerita hikayat dengan presentase pemilih 66,6%. Responden menginginkan media yang dikembangkan dikemas sesuai konsep pembelajaran, artinya berisi materi, latihan dan evaluasi.

4. Kebutuhan isi dalam buku komik

Aspek ini berisi 11 indikator pertanyaan mengenai kebutuhan isi media yang dikembangkan. Hasil tabulasinya dapat dilihat sebagai berikut:

Tabel 4.11 Hasil Angket Kebutuhan Guru Aspek Isi Buku Komik

No	Pertanyaan	Presentase Jawaban			
		SS	S	KS	TS
1	Buku komik berisi materi, latihan, evaluasi, dan contoh cerita hikayat	0	100	0	0
2	Materi yang disajikan berisi (1) pengertian, (2) ciri-ciri, (3) nilai-nilai, (4) manfaat mempelajari hikayat, dan (5) langkah-langkah mengidentifikasi nilai-nilai dalam cerita hikayat.	33,3	66,6	0	0
3	Materi dijelaskan secara runtut	33,3	66,6	0	0
4	Materi diawali dengan pengertian, ciri-ciri, nilai-nilai, manfaat, langkah mengidentifikasi nilai dan isi teks cerita hikayat, latihan mengidentifikasi nilai&isi teks cerita hikayat, serta evaluasi	0	66,6	33,3	0

	mengidentifikasi nilai&isi teks cerita hikayat				
5	Contoh cerita hikayat yang disediakan berjumlah 2 cerita hikayat	0	33,3	66,6	0
6	Contoh cerita hikayat yang disediakan berjumlah 3/lebih cerita hikayat	0	100	0	0
7	Jalan cerita di buku komik mencakup pengenalan, konflik, dan penyelesaiannya	0	100	0	0
8	Jalan cerita pada hikayat di buku komik sesuai dengan ciri-ciri cerita hikayat	33,3	66,6	0	0
9	Jalan cerita pada hikayat di buku komik termuat nilai-nilai yang dapat di ambil.	66,6	33,3	0	0
10	Soal latihan dan soal evaluasi diletakan setelah cerita hikayat.	0	100	0	0
11	Disediakan panduan penggunaan media buku komik	0	100	0	0

Berdasarkan hasil di atas dapat disimpulkan beberapa hal, yaitu responden menginginkan media yang dikembangkan berisi materi, latihan, evaluasi dan contoh teks cerita hikayat. Sebanyak 66,6% responden menyetujui jika materi yang termuat dalam media dipaparkan secara urut dengan urutan pengertian, ciri-ciri, nilai-nilai, manfaat, langkah, latihan, dan evaluasi teks cerita hikayat. Responden tidak memilih kurang setuju sebanyak 66,6% jika contoh yang disajikan berjumlah 2 cerita. Oleh karena itu 100% responden memilih setuju jika disediakan 3/lebih cerita hikayat dengan jalan cerita pengenalan, konflik dan penyelesaian serta sesuai dengan ciri cerita hikayat. Sebanyak 66,6% responden sangat setuju jika setiap cerita hikayat yang disajikan memuat nilai-nilai. Sebanyak 100% responden menyetujui jika media yang dikembangkan disediakan panduan penggunaan serta setiap contoh cerita hikayat disediakan latihan dan evaluasi.

5. Kebutuhan muatan nilai kebudayaan pada buku komik

Aspek ini terdapat 6 pertanyaan mengenai kebutuhan muatan nilai kebudayaan pada buku komik. Sehingga hasilnya diperoleh hasil sebagai berikut:

**Tabel 4.12 Hasil Angket Kebutuhan Guru Aspek Muatan Nilai
Kebudayaan**

No	Pertanyaan	Presentase Jawaban			
		SS	S	KS	TS
1	Cerita hikayat yang termuat yaitu cerita hikayat asli Indonesia (Hikayat Panji Semirang)	0	100	0	0
2	Cerita hikayat yang termuat yaitu cerita hikayat dari luar Indonesia (Hikayat HangTuah, Hikayat Bayan Budiman, dll)	0	100	0	0
3	Cerita hikayat memuat nilai kebudayaan	66,6	33,3	0	0
4	Nilai kebudayaan berasal dari kebudayaan Indonesia (khususnya jawa)	0	33,3	66,6	0
5	Nilai kebudayaan berasal dari kebudayaan asing	0	33,3	33,3	33,3
6	Diperlukan ulasan mengenai asal hikayat dalam media buku komik	0	100	0	0

Berdasarkan hasil di atas dapat disimpulkan beberapa hal, yaitu responden memilih setuju sebanyak 100% mengenai cerita hikayat yang dikembangkan asli dari dalam negeri maupun luar negeri. Sebagian 66,6% memilih sangat setuju jika media buku komik memuat nilai kebudayaan. Nilai kebudayaan yang diambil berasal dari kebudayaan Indonesia mendapatkan hasil kurang setuju sebanyak 66,6% dari responden. Sedangkan nilai kebudayaan yang diambil berasal dari kebudayaan asing mendapatkan 3 jawaban pilihan yang berbeda yaitu setuju, kurang setuju dan tidak setuju. Pada pertanyaan terakhir mengenai dibutuhkan ulasan mengenai asal cerita hikayat mendapatkan pilihan setuju sebanyak 100%.

6. Kebutuhan elemen/bagian pada buku komik

Aspek ini terbagi menjadi 7 bagian-bagian pada buku komik, meliputi (1) bagian teks, (2) bagian gambar, (3) bagian balon kata, (4) bagian panel, (5) bagian parit, (6) bagian simbol, dan (7) bagian bunyi huruf. Ketujuh elemen tersebut diuraikan pada tabel berikut:

Tabel 4.13 Hasil Angket Kebutuhan Guru Aspek Elemen Komik

No	Pertanyaan	Presentase Jawaban			
		SS	S	KS	TS
Elemen/Bagian-bagian Teks					
1	Teks percakapan/dialog disesuaikan dengan kebutuhan isi	33,3	66,6	0	0
2	Teks perasaan disesuaikan dengan kebutuhan isi	33,3	66,6	0	0
3	Teks narasi/penjelas disesuaikan dengan kebutuhan isi	33,3	66,6	0	0
4	Gaya penulisan teks disesuaikan dengan kebutuhan isi	33,3	66,6	0	0
5	Jenis font disesuaikan dengan kebutuhan isi	0	100	0	0
6	Ukuran font disesuaikan dengan kebutuhan isi	0	100	0	0
Elemen/Bagian-bagian Gambar					
1	Ilustrasi pada setiap adegan disesuaikan dengan isi	33,3	66,6	0	0
2	Karakter pada setiap tokoh disesuaikan dengan isi	0	100	0	0
3	Ukuran gambar pada masing-masing adegan disesuaikan dengan panel pada isi	0	100	0	0
Elemen/Bagian-bagian Balon Kata					
1	Balon kata disesuaikan dengan kebutuhan isi	0	100	0	0
2	Balon perasaan disesuaikan dengan kebutuhan isi	0	100	0	0
3	<i>Caption</i> /penjelas narasi disesuaikan dengan kebutuhan isi	33,3	66,6		
Elemen/Bagian-bagian Panel					
1	Bentuk panel disesuaikan dengan kebutuhan isi	0	100	0	0
2	Ukuran panel disesuaikan dengan kebutuhan isi	0	100	0	0
3	Jumlah panel disesuaikan dengan kebutuhan isi	0	100	0	0
4	Bentuk panel menggunakan panel tanpa sisi (tanpa bingkai)	0	100	0	0
Elemen/Bagian-bagian Parit					
1	Parit disesuaikan dengan ukuran halaman cerita	0	100	0	0

Elemen/Bagian-bagian Simbol					
1	Penggunaan simbol disesuaikan kebutuhan isi	0	100	0	0
Elemen/Bagian-bagian Bunyi Huruf					
1	Bagian bunyi huruf disesuaikan dengan kebutuhan	0	100	0	0

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan bagian teks dapat disimpulkan bahwa responden memilih setuju sebanyak 66,6% jika teks dialog, teks perasaan, teks narasi/penjelas dan gaya penulisan teks disesuaikan dengan kebutuhan isi. Selain itu responden memilih 100% setuju jika ukuran dan jenis font yang digunakan disesuaikan dengan kebutuhan isi.

Pada hasil tabulasi mengenai bagian gambar di atas responden memilih 66,6% setuju jika ilustrasi disesuaikan dengan isi. Selain itu responden juga memilih 100% setuju jika ukuran gambar dan karakter disesuaikan dengan kebutuhan isi cerita.

Pada hasil analisis kebutuhan bagian balon kata dapat disimpulkan bahwa sebanyak 100% responden memilih setuju jika balon kata dan balon perasaan disesuaikan dengan kebutuhan isi. Sedangkan *caption* disesuaikan dengan kebutuhan isi mendapatkan hasil 66,6% dengan pilihan setuju.

Pada hasil analisis kebutuhan bagian panel dapat disimpulkan bahwa sebanyak 100% responden memilih setuju jika bentuk, ukuran, jumlah panel disesuaikan dengan kebutuhan isi. Selain itu responden juga menyetujui jika bentuk panel tanpa sisi digunakan dalam pembuatan media buku komik.

Pada hasil analisis kebutuhan bagian parit dapat disimpulkan bahwa parit disesuaikan dengan ukuran halaman cerita mendapat pilihan 100%. Sedangkan pada bagian bagian simbol responden setuju sebanyak 100% jika penggunaan simbol disesuaikan kebutuhan isi. Terakhir, hasil tabulasi pada elemen bunyi huruf dapat disimpulkan bahwan 100% memilih bunyi huruf disesuaikan dengan kebutuhan isi cerita.

7. Bentuk/kemasan dan bahasa dalam buku komik

Aspek ini terbagi menjadi 2 bagian, yaitu bentuk buku komik dan bahasa dalam buku komik. Kedua bagian tersebut diuraikan dalam tabel berikut:

Tabel 4.14 Hasil Angket Kebutuhan Siswa Aspek Kemasan dan Bahasa

No	Pertanyaan	Presentase Jawaban			
		SS	S	KS	TS
Bentuk/Kemasan dalam Buku Komik					
1	Ukuran media buku komik yaitu A4	0	66,6	33,3	0
2	Ukuran media buku komik yaitu A5	0	66,6	33,3	0
3	Ilustrasi, background dan tulisan judul untuk sampul disesuaikan dengan isi media	0	100	0	0
4	Media buku komik dikemas dan disesuaikan isi	33,3	66,6	0	0
Bahasa dalam Buku Komik					
5	Menggunakan bahasa Indonesia yang baku,formal	0	66,6	0	33,3
6	Menggunakan bahasa Indonesia yang interaktif, komunikatif, dan lugas	33,3	66,6	0	0
7	Menggunakan bahasa Melayu pada contoh cerita hikayat	33,3	66,6	0	0
8	Memberikan catatan kecil pada istilah yang sulit dipahami.	33,3	66,6	0	0

Berdasarkan hasil pada tabel di atas dapat disimpulkan beberapa hal, yaitu sebanyak 66,6% responden memilih setuju jika ukuran media buku komik A4 maupun A5. Selain itu responden menyetujui jika media buku komik di kemas dan disesuaikan dengan isi. Responden memilih setuju dengan presentase 100% pada pertanyaan mengenai ilustrasi, background dan tulisan judul untuk sampul disesuaikan dengan isi media. Sebanyak 66,6% responden memilih setuju jika buku komik yang dikembangkan menggunakan bahasa Indonesia baku maupun bahasa Indonesia yang komunikatif. Responden juga menyetujui jika tetap menggunakan bahasa Melayu dalam menyajikan cerita hikayat disertai catatan kecil pada kosakata yang sulit dipahami.

4.1.2 Deskripsi Prinsip Pengembangan Media Buku Komik Kebudayaan dalam Pembelajaran Mengidentifikasi Isi dan Nilai-nilai Cerita Rakyat (Hikayat) pada Siswa Kelas X SMA

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan guru dan siswa mengenai pengembangan media buku komik kebudayaan sebagai media mengidentifikasi nilai-nilai dan isi teks cerita hikayat kelas X SMA menghasilkan simpulan/prinsip dalam mengembangkan media buku komik. Deskripsi prinsip pengembangan buku komik tersebut dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.15 Prinsip Pengembangan Buku Komik Kebudayaan sebagai Media Pembelajaran Cerita Hikayat

No	Aspek	Kebutuhan
1	Anggapan siswa tentang pembelajaran cerita hikayat menggunakan media teks	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa beranggapan bahwa pembelajaran cerita hikayat menggunakan media teks dinilai tidak menyenangkan, sulit dipahami, dan membosankan. 2. Guru beranggapan bahwa pembelajaran cerita hikayat menggunakan media teks dinilai menyenangkan, efektif, efisien tetapi membosankan 3. Siswa dan guru menganggap jika penggunaan bahasa Melayu sulit dipahami 4. Siswa dan guru membutuhkan media pembelajaran lain.
2	Media pembelajaran teks cerita hikayat	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru selalu menggunakan media yang menarik dan bervariasi 2. Perpustakaan tidak menyediakan media pembelajaran untuk pembelajaran hikayat 3. Guru dan siswa membutuhkan media yang baru dan menarik.
3	Kebutuhan pengembangan media buku	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa dan guru menginginkan media yang dikembangkan bersifat praktis, dan mudah digunakan. 2. Siswa dan guru menginginkan media yang

	komik dalam pembelajaran hikayat	<p>dikembangkan dapat menambah minat pembelajaran.</p> <ol style="list-style-type: none"> 3. Siswa dan guru menginginkan media yang dikembangkan berisi karakter dalam komik 4. Siswa dan guru menginginkan media yang dikembangkan sesuai konsep pembelajaran (berisi materi dan evaluasi).
4	Kebutuhan isi dalam buku komik	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa dan guru menginginkan buku komik yang dikembangkan berisi materi, latihan, evaluasi, dan contoh cerita hikayat 2. Siswa dan guru menginginkan urutan materi yang disajikan berisi (1) pengertian, (2) ciri-ciri, (3) nilai-nilai, (4) manfaat mempelajari hikayat, dan (5) langkah-langkah mengidentifikasi nilai-nilai dalam cerita hikayat. 3. Guru dan siswa menginginkan materi dijelaskan secara runtut 4. Guru dan siswa menginginkan urutan materi dalam buku komik yaitu pengertian, ciri-ciri, nilai-nilai, manfaat, langkah mengidentifikasi nilai dan isi teks cerita hikayat, latihan mengidentifikasi nilai&isi teks cerita hikayat, serta evaluasi mengidentifikasi nilai&isi teks cerita hikayat 5. Siswa menginginkan cerita hikayat yang disajikan berjumlah 2 cerita. 6. Guru menginginkan cerita hikayat lebih banyak 7. Siswa dan guru menginginkan cerita dalam buku komik mencakup pengenalan, konflik, dan penyelesaiannya 8. Siswa dan guru menginginkan jalan cerita di buku komik sesuai dengan ciri-ciri cerita hikayat 9. Siswa dan guru menginginkan cerita hikayat yang

		<p>termuat dalam buku komik memiliki nilai yang dapat diambil.</p> <p>10. Siswa dan guru menginginkan soal latihan dan evaluasi diletakan setelah cerita hikayat</p> <p>11. Siswa dan guru menginginkan panduan penggunaan buku komik</p>
5	Kebutuhan muatan nilai kebudayaan pada buku komik	<p>1. Siswa dan guru menginginkan jika cerita hikayat yang termuat yaitu cerita hikayat asli Indonesia dan luar Indonesia</p> <p>2. Siswa dan guru sangat menginginkan cerita hikayat terdapat nilai-nilai kebudayaan</p> <p>3. Siswa dan guru menginginkan nilai kebudayaan berasal dari kebudayaan Indonesia (khususnya jawa)</p> <p>4. Guru menginginkan nilai kebudayaan dalam komik juga didapatkan dari budaya luar</p> <p>5. Guru dan siswa mengnginkan diberikan ulasan mengenai asal hikayat dalam media buku komik.</p>
6	Kebutuhan elemen/bagian-bagian pada buku komik	<p>1. Guru dan siswa menginginkan kebutuhan elemen/bagian pada teks (teks perasaan, teks narasi, gaya penulisan, font) disesuaikan dengan isi.</p> <p>2. Guru dan siswa menginginkan kebutuhan elemen/bagian pada gambar (ilustrasi, ukuran gambar, karakter) disesuaikan dengan isi</p> <p>3. Guru dan siswa menginginkan kebutuhan elemen/bagian pada balon kata (balon kata, balon perasaan, caption) disesuaikan dengan isi</p> <p>4. Guru dan siswa menginginkan kebutuhan elemen/bagian pada panel (bentuk, ukuran, jumlah) disesuaikan dengan isi</p> <p>5. Guru menginginkan bentuk panel menggunakan panel tanpa sisi</p>

		6. Guru dan siswa menginginkan parit, simbol dan bunyi huruf disesuaikan dengan kebutuhan isi
7	Bentuk/kemasan dan bahasa dalam buku komik	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa menginginkan ukuran buku A5 2. Guru menginginkan ukuran buku A4/A5 3. Siswa dan guru menginginkan ilustrasi, background dan tulisan judul untuk sampul disesuaikan dengan isi media 4. Siswa dan guru menginginkan media buku komik dikemas dan disesuaikan isi 5. Siswa dan guru menginginkan bahasa dalam buku komik menggunakan bahasa Indonesia yang interaktif, komunikatif, dan lugas 6. Guru menginginkan bahasa dalam buku komik menggunakan bahasa Indonesia yang baku, formal 7. Guru menginginkan penggunaan bahasa melayu pada contoh cerita hikayat 8. Guru dan siswa menginginkan diberikan catatan kecil pada istilah yang sulit dipahami.

1. Anggapan siswa tentang pembelajaran hikayat menggunakan media teks

Pembelajaran hikayat menggunakan media teks dinilai membosankan dan tidak menyenangkan. Siswa juga menilai jika pembelajaran yang hanya menyuguhkan teks susah dipahami sehingga siswa membutuhkan media pembelajaran yang lebih menarik agar proses pembelajaran dapat berlangsung dengan baik. Sementara itu, guru menilai jika menggunakan media teks dalam pembelajaran dinilai lebih efektif dan efisien. Namun kendala pembelajaran terdapat pada penggunaan bahasa Melayu yang sulit dipahami karena tidak sesuai dengan kaidah Bahasa Indonesia.

Hal ini sejalan dengan latar belakang penelitian yang menyebutkan bahwa pembelajaran cerita hikayat membutuhkan dua sampai tiga kali membaca agar dapat menangkap isi dalam bacaan. Oleh karena itu pengembangan media ini sangat penting dilakukan untuk meminimalisasi kesulitan dalam pembelajaran

hikayat. Sehingga siswa dapat memahami isi cerita dengan baik dan tujuan dalam kompetensi dasar tersebut dapat tercapai dengan maksimal.

2. Media pembelajaran teks cerita hikayat

Berdasarkan aspek media pembelajaran teks cerita hikayat dapat disimpulkan bahwa saat pembelajaran cerita hikayat, guru selalu menggunakan media yang menarik dan bervariasi. Hal ini sesuai dengan wawancara dengan guru yang menyatakan bahwa mereka selalu menggunakan media powerpoint, fotocopy teks cerita hikayat dan buku paket bahasa Indonesia. Seluruh media yang digunakan berupa bacaan/teks, sehingga sesuai dengan aspek pertama yaitu siswa cenderung merasa bosan. Pada pertanyaan ketiga menyatakan bahwa perpustakaan sudah menyediakan media untuk pembelajaran hikayat. Pernyataan tersebut tidak sesuai dengan wawancara siswa dan guru yang menyatakan bahwa perpustakaan tidak menyediakan media pembelajaran untuk cerita hikayat

3. Kebutuhan pengembangan media buku komik dalam pembelajaran hikayat

Siswa membutuhkan media dalam pembelajaran teks cerita hikayat yang praktis, mudah digunakan, berisi gambar/karakter, serta dapat menambah minat dalam pembelajaran. Hal ini sesuai dengan karakteristik media grafis yaitu sangat praktis dan sederhana, dapat mengatasi keterbatasan ruang dan waktu. Media bentuk ini dapat menyediakan pesan-pesan tertentu, penggunaan media tidak bersifat searah sehingga mudah diberikan umpan balik (Sadiman, 2011). Siswa menginginkan media yang dikembangkan dikemas sesuai konsep pembelajaran yang artinya dalam media tersebut sudah disediakan materi, contoh cerita hikayat, latihan dan evaluasi dalam bentuk karakter-karakter visual komik. Sehingga media ini diharapkan dapat mudah digunakan dimana pun dan kapan pun

4. Kebutuhan isi dalam buku komik

Kebutuhan isi buku komik disimpulkan bahwa guru dan siswa menginginkan buku komik yang dikembangkan berisi materi, latihan, evaluasi, dan contoh cerita hikayat. Pada bagian materi berisi tentang (1) pengertian, (2) ciri-ciri hikayat, nilai-nilai dalam hikayat, (4) manfaat mempelajari hikayat, dan (5) langkah-langkah mengidentifikasi nilai-nilai dalam cerita hikayat. Buku komik menyediakan contoh cerita hikayat sebagai latihan dan evaluasi. Sedangkan latihan dan evaluasi berisi

butir-butir pertanyaan yang menguji tentang pemahaman siswa mengenai isi dan nilai dalam pembelajaran hikayat. Bagian latihan dan evaluasi diletakkan setelah cerita hikayat. Guru dan siswa menginginkan jumlah cerita hikayat yang berbeda. Cerita hikayat yang termuat dalam buku komik berjumlah dua. Satu cerita untuk latihan dan satu cerita untuk evaluasi. Hal ini dikarenakan siswa menginginkan buku yang tidak terlalu tebal. Selain itu dikarenakan kondisi waktu pembuatan yang cukup panjang dan kondisi biaya peneliti. Buku komik ini juga menyediakan panduan penggunaan buku komik.

5. Kebutuhan muatan nilai kebudayaan pada buku komik

Guru dan siswa menginginkan cerita hikayat yang termuat dalam buku komik yaitu cerita hikayat asli Indonesia maupun hikayat luar Indonesia. Cerita hikayat yang termuat dalam buku komik terdapat nilai-nilai kebudayaan. Siswa menginginkan nilai-nilai kebudayaan yang diambil berasal dari kebudayaan Indonesia. Sedangkan salah satu guru menginginkan nilai kebudayaan dapat berasal dari budaya asing. Media buku komik yang akan dikembangkan, cerita hikayat yang dimuat dalam komik yaitu hikayat asli Jawa sesuai kebutuhan yang berjudul "Cerita Hikayat Panji Semirang". Hikayat tersebut memuat banyak konflik dan penyelesaian sehingga tergolong dalam hikayat yang cukup panjang. Oleh karena itu cerita tersebut dibagi menjadi 2 bagian dengan tetap mencakup pengenalan, konflik, dan penyelesaiannya sesuai dengan kebutuhan aspek isi buku komik. Pada bagian akhir akan diberikan ulasan sedikit mengenai asal buku komik untuk pengetahuan umum pembaca.

6. Kebutuhan elemen/bagian-bagian pada buku komik

Berdasarkan aspek elemen/bagian-bagian dalam buku komik dapat disimpulkan bahwa seluruh elemen yang meliputi bagian teks, gambar, balon kata, panel, parit, penggunaan simbolis, dan penggunaan bunyi huruf disesuaikan dengan kebutuhan isi buku komik. Panel yang digunakan tidak dalam bentuk panel tanpa sisi sesuai keinginan guru. Hal ini dikarenakan panel tanpa sisi jarang digunakan dalam dunia perkomikan saat ini. Alternatif penggunaan panel tanpa sisi dapat dilakukan dengan karakter yang sesekali keuardari ukuran panel agar bentuk komik tidak monoton dan terkesan lebih hidup.

7. Bentuk/kemasan dan bahasa dalam buku komik.

Guru dan siswa menginginkan buku komik yang berukuran A5. Hal ini dikarenakan akan lebih mudah digenggam dan praktis. Ilustrasi, background dan tulisan judul untuk sampul, serta kemasan buku komik disesuaikan dengan kebutuhan isi. Sedangkan bahasa yang digunakan dalam komik menggunakan bahasa Indonesia yang interaktif, komunikatif, dan lugas. Pada contoh cerita hikayat tetap menggunakan bahasa Melayu. Hal ini dikarenakan bahasa Melayu merupakan salah satu ciri khas cerita hikayat. Sedangkan agar lebih mudah memahami bahasa dalam hikayat, guru dan siswa menginginkan agar diberikan catatan kecil pada istilah yang sulit dipahami.

4.1.3 Prototipe Pengembangan Media Buku Komik Kebudayaan dalam Pembelajaran Mengidentifikasi Isi dan Nilai-nilai Cerita Rakyat (Hikayat) pada Siswa Kelas X SMA

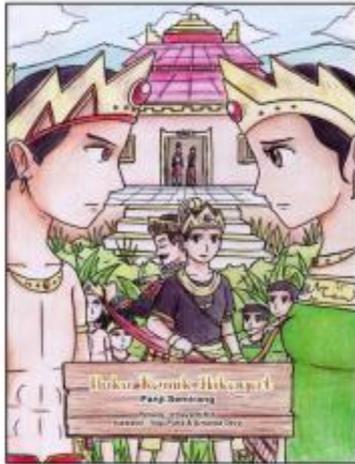
Berdasarkan prinsip-prinsip pengembangan yang diperoleh dari analisis hasil kebutuhan angket siswa dan guru, maka langkah selanjutnya adalah membuat prototipe pengembangan media buku komik kebudayaan dalam pembelajaran mengidentifikasi isi dan nilai-nilai cerita rakyat (hikayat) kelas X SMA. prototipe media buku komik terbagi menjadi 3 bagian, yaitu 1) sampul media, 2) bentuk media, dan 3) isi media.

1. Sampul Media

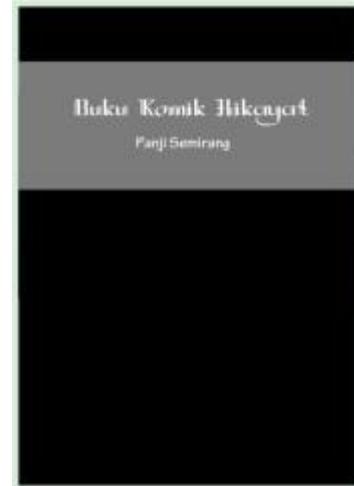
Sampul media buku komik dibagi menjadi dua bagian, yaitu sampul bagian depan dan sampul bagian belakang. Sampul bagian depan didesain semenarik mungkin agar pembaca dapat langsung mengetahui isi yang terdapat dalam media tersebut. Pada bagian sampul depan tertulis judul “Buku Komik Hikayat Panji Semirang”. Hal ini sudah disesuaikan dengan kebutuhan siswa dan guru mengenai pilihan cerita yang akan disajikan dalam media. Sedangkan bagian sampul belakang didesain polos berwarna hitam dan abu-abu (terang) disesuaikan dengan warna dominan dari sampul depan.

Gambar 4.1 Sampul Media

Bagian Sampul Depan



Bagian Sampul Belakang



2. Bentuk Media

Bentuk media buku komik didesain berdasarkan hasil kebutuhan siswa dan guru serta diperkuat dengan hasil wawancara siswa dan guru.

Bentuk media buku komik kebudayaan untuk mengidentifikasi isi dan nilai teks cerita hikayat pada siswa kelas X SMA ini berbentuk buku berukuran A5 (14,8 cm x 21,0 cm). Buku yang berukuran A5 ini sangat cocok digunakan pada jenjang siswa SMA. Hal ini dikarenakan ukuran tersebut tidak terlalu besar dan tidak terlalu kecil, sehingga mudah dan praktis untuk dibawa kemana-mana. Media buku komik ini terdiri atas 122 halaman inti. Kertas yang digunakan berjenis kertas HVS 100gram. Sedangkan kertas pada sampul halaman berjenis *dove soft cover*. Font yang digunakan pada materi dan latihan soal yaitu Komika Slick. Sedangkan font yang digunakan pada cerita hikayat yaitu Smash Attack. Pemilihan kedua font tersebut dikarenakan sering digunakan dalam pembuatan komik. Selain itu ukuran font disesuaikan dengan kebutuhan komik.

3. Isi Media

Isi media buku komik ini terbagi menjadi 3 bagian, yaitu bagian awal, bagian isi, dan bagian akhir. Bagian tersebut dipaparkan sebagai berikut:

- 1) Bagian Awal

Bagian awal media buku komik terdiri atas beberapa bagian, yaitu bagian halaman jumpa penyusun, bagian halaman petunjuk penggunaan media, dan bagian halaman daftar isi. Pada bagian halaman jumpa penyusun berisi tentang ucapan syukur penulis atas selesainya media yang dikembangkan serta harapan penulis kepada pembaca dengan adanya media buku komik. pada bagian halaman petunjuk penggunaan media berisi tentang langkah-langkah yang harus pembaca ikuti dalam menggunakan media buku komik hikayat ini. Pada bagian halaman daftar isi berisi tentang bab dan subbab beserta halamannya untuk membantu pembaca dalam mencari tiap-tiap halaman.

Gambar 4.2 Halaman Prakata

Gambar 4.3 Halaman Petunjuk Media



Gambar 4.4 Halaman Daftar Isi



2) Bagian Isi

Penyajian bagian isi buku komik dibagi menjadi 3 bab. Bab pertama “Mengenal cerita hikayat”. Pada bab ini pembaca akan disuguhkan manfaat, pengertian, ciri-ciri dan nilai-nilai yang terdapat pada cerita hikayat. Bab ini berisi materi yang harus dikuasai oleh pembaca agar dapat melanjutkan ke bab selanjutnya. Materi yang dipaparkan dikemas dalam bentuk dialog yang disampaikan oleh Bu Heriyat, kakak laki-laki, dan adik perempuan. Adik perempuan mengalami kesulitan dalam mempelajari teks cerita hikayat disebabkan banyaknya kosakata yang tidak ia mengerti. Sedangkan Bu Heriyat mencoba membuka diskusi yang menyenangkan diantara keduanya tentang pengertian, ciri-ciri dan nilai yang terkandung dalam hikayat. Model diskusi yang ditunjukkan dalam bab pertama dimaksudkan agar pengguna dapat memahami jika cara belajar tidak harus selalu mandiri. Akan tetapi juga dapat dilakukan dengan cara berdiskusi.

Pada bab 2 “Mengidentifikasi Nilai dan Isi Hikayat”. Bab kedua berisi tentang langkah-langkah mengidentifikasi nilai dan isi hikayat. Langkah-langkah mengidentifikasi ini juga dikemas dalam bentuk dialog antara Bu Heriyat, Kakak laki-laki dan adik perempuan.

Pada bab 3 “Latihan Mengidentifikasi Nilai dan Isi Hikayat”. Bab ketiga berisi satu cerita hikayat Panji Semirang yang sudah dipotong menjadi 2 bagian sesuai kebutuhan. Masing-masing bagian cerita diakhiri dengan 10 pertanyaan untuk mengukur pemahaman pengguna mengenai cerita hikayat yang dibaca. Diawal bab ketiga, terdapat pengenalan tokoh sebanyak 4 halaman. Setiap karakter disertai kalimat keterangan tokoh dalam cerita hikayat Panji Semirang.

Gambar 4.5 Tampilan Media Buku Komik Bab I



Gambar 4.6 Tampilan Media Buku Komik Bab II



Gambar 4.7 Tampilan Media Buku Komik Bab III



Gambar 4.8 Tampilan Cerita dan Latihan Hikayat Bagian I



Gambar 4.9 Tampilan Cerita dan Latihan Hikayat Bagian II



3) Bagian Akhir

Bagian akhir media buku komik hikayat terbagi menjadi 2 bagian, yaitu ulasan cerita dan biografi penyusun. Pada ulasan cerita berisi tentang informasi tambahan untuk pengguna mengenai cerita hikayat asli Indonesia (Panji Semirang). Pada biografi penyusun dipaparkan penulis beserta kedua ilustrator media buku komik hikayat.

Tabel 4.16 Penilaian Ahli Media Buku Komik

No	Aspek	Indikator	Skor	Nilai
1	Aspek Bentuk/Kemasan Media	1. Kesesuaian penataan judul pada sampul buku komik	3	75
		2. Kesesuaian ukuran font judul pada sampul buku komik	4	100
		3. Kesesuaian jenis font judul pada sampul buku komik	4	100
		4. Keserasian antara warna judul dengan ilustrasi pada sampul	4	100
		5. Kesesuaian ilustrasi pada sampul terhadap isi buku komik	4	100
		6. Kreativitasan tampilan daftar isi	3	75
		7. Kreativitasan tampilan prakata	3	75
		8. Kreativitasan tampilan materi	4	100
		9. Kreativitasan tampilan biografi penulis	1	25
Rata-rata				83,3
2	Aspek Elemen Buku Komik	1. Kesesuaian pemilihan jenis dan ukuran font pada media	4	100
		2. Kesesuaian gaya penulisan dialog terhadap ilustrasi	4	100
		3. Kesesuaian ilustrasi dengan masing-masing karakter pada penokohan cerita	4	100
		4. Kesesuaian ukuran ilustrasi pada masing-masing adegan dalam cerita	4	100
		5. Kesesuaian penggunaan bentuk balon kata percakapan/perasaan dan caption (narasi penjelas)	4	100

		pada tiap adegan		
		6. Kesesuaian ukuran dan caption (narasi penjelas) pada balon kata pada tiap panel	4	100
		7. Kesesuaian pemilihan panel pada tiap adegan	4	100
		8. Kesesuaian ukuran panel pada tiap adegan	3	75
		9. Ketepatan parit/jarak antara panel pada komik	2	25
		10. Kesesuaian penggunaan simbol pada adegan dalam cerita komik	3	75
		11. Kesesuaian penggunaan bunyi huruf pada adegan dalam cerita komik	3	75
Rata-rata				86,3
3	Aspek Tampilan	1. Ketepatan pemilihan kertas pada buku komik	3	75
	Media Secara Keseluruhan	2. Ketepatan pemilihan ukuran media buku	4	100
		3. Keserasian warna pada keseluruhan isi buku	4	100
Rata-rata				91,6

1) Aspek kemasan/bentuk media

Berdasarkan tabel penilaian di atas, nilai rata-rata pada aspek kemasan/bentuk media mendapatkan nilai 83,3. Maka dapat disimpulkan bahwa aspek kemasan/bentuk media buku komik ini sangat baik sehingga media ini layak diberikan siswa untuk membantu proses pembelajaran.

Saran yang diberikan ahli pada aspek ini adalah menyesuaikan gambar latar (background) pada halaman prakata, daftar isi, langkah penggunaan media, dan biografi agar sesuai dengan tema (hikayat).

2) Aspek elemen komik

Berdasarkan tabel penilaian ahli di atas, nilai rata-rata dalam aspek elemen komik adalah 86,3. Oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa buku komik ini sangat baik. Sehingga buku komik ini dapat merangsang siswa untuk membaca cerita hikayat dan memahami isi di dalamnya.

Adapun saran yang diberikan dosen ahli pada aspek ini adalah panel dalam komik masih monoton, dan jarak/parit dalam komik terlalu lebar.

3) Aspek tampilan media secara keseluruhan

Berdasarkan tabel penilaian ahli di atas, nilai rata-rata pada aspek tampilan media secara keseluruhan adalah 91,6. Maka dapat disimpulkan bahwa buku komik ini sangat baik. Sehingga secara keseluruhan buku komik ini dapat menarik siswa untuk mempelajari cerita hikayat.

Saran yang diberikan dosen ahli pada aspek ini adalah penggunaan tema hikayat kurang digunakan secara menyeluruh mulai dari layout, desain, dan lain-lain.

4.1.4.2 Penilaian Ahli Materi Komik Kebudayaan untuk Pembelajaran Hikayat Kelas X

Penilaian ahli materi berisi mengenai ketepatan materi, keterbacaan, hingga nilai kebudayaan yang terintegrasi di dalamnya. Peneliti jabarkan menjadi beberapa aspek, yaitu (1) aspek materi, (2) aspek nilai kebudayaan, (3) aspek soal dan latihan, (4) aspek bahasa dan keterbacaan, dan (5) aspek kelayakan media. Penilaian ahli media buku komik dijabarkan dibawah ini.

Tabel 4.17 Penilaian Ahli Materi Buku Komik

No	Aspek	Indikator	Skor	Nilai
1	Aspek Materi	1. Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar mengidentifikasi nilai-nilai dan isi teks cerita hikayat.	3	75

		2. Kesesuaian isi buku dengan judul buku	4	100
		3. Ketepatan penyajian materi mengidentifikasi nilai-nilai dan isi cerita hikayat	3	75
		4. Kelengkapan materi mengidentifikasi nilai-nilai dan isi cerita hikayat	3	75
		5. Kedalaman materi mengidentifikasi nilai-nilai dan isi cerita hikayat	2	50
		6. Keruntutan materi mengidentifikasi nilai-nilai dan isi cerita hikayat	2	50
		7. Kesesuaian pemilihan cerita hikayat	4	100
Rata-rata				75
2	Aspek Nilai-nilai Kebudayaan	1. Materi yang disajikan sudah terintegrasi dengan nilai kebudayaan	4	100
		2. Cerita hikayat yang disajikan sudah terintegrasi dengan nilai kebudayaan	4	100
Rata-rata				100
3	Aspek Soal dan Latihan	1. Kejelasan petunjuk pengerjaan soal latihan	4	100
		2. Kesesuaian jumlah soal latihan	4	100
Rata-rata				100
4	Aspek Bahasa dan Keterbacaan	1. Ketepatan penggunaan bahasa pada prakata	3	75
		2. Ketepatan penggunaan bahasa	4	100

		pada petunjuk penggunaan media		
		3. Ketepatan penggunaan bahasa pada materi	4	100
		4. Ketepatan penggunaan bahasa pada pengenalan tokoh	4	100
		5. Ketepatan penggunaan bahasa pada dialog dan narasi komik.	3	75
		6. Ketepatan penggunaan bahasa pada soal latihan	4	100
		7. Kesesuaian pemilihan kata (diksi) dengan tingkatan kognitif siswa kelas X	4	100
		8. Ketepatan penggunaan struktur kalimat dengan tingkatan kognitif siswa	3	75
		9. Kesesuaian pemilihan huruf untuk keterbacaan siswa kelas X	4	100
		10. Kesesuaian pemilihan ukuran huruf untuk keterbacaan siswa kelas X	3	75
Rata-rata				90
5	Aspek Kelayakan Media	1. Buku komik dapat merangsang siswa untuk tertarik dalam pembelajaran cerita hikayat	4	100
		2. Buku komik dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap isi cerita hikayat	4	100
		3. Buku komik dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada materi	3	75

		mengidentifikasi nilai-nilai dan isi teks cerita hikayat		
Rata-rata				91,6

1) Aspek Materi

Berdasarkan tabel penilaian ahli materi di atas, rata-rata nilai pada aspek materi yaitu 75. Maka dapat disimpulkan bahwa materi dalam media tersebut sudah baik. Sehingga layak diberikan untuk siswa dalam rangka membantu proses pembelajaran hikayat.

Saran yang diberikan oleh ahli materi dalam aspek ini yaitu lebih mendalami mengenai materi mengidentifikasi nilai-nilai dan isi dalam cerita hikayat.

2) Aspek Nilai-nilai Kebudayaan

Berdasarkan tabel penilaian ahli materi di atas, rata-rata nilai pada aspek nilai-nilai kebudayaan yaitu 100. Maka dapat disimpulkan bahwa materi yang disuguhkan dalam media tersebut sudah dapat membantu siswa untuk mengidentifikasi nilai kebudayaan. Selain itu pemilihan cerita hikayat “Panji Semirang” dalam media tersebut sudah terintegrasi dengan nilai-nilai kebudayaan.

3) Aspek Latihan dan Soal

Berdasarkan tabel penilaian di atas, rata-rata nilai pada aspek latihan dan soal yaitu 100. Maka dapat disimpulkan bahwa jumlah soal dan jenis pertanyaan pada soal yang diberikan pada masing-masing cerita sudah sesuai. Sehingga latihan soal dalam media tersebut dapat menjadi tolok ukur pemahaman siswa terhadap isi cerita.

4) Aspek Bahasa dan Keterbacaan

Berdasarkan tabel penilaian di atas, aspek bahasa dan keterbacaan memiliki rata-rata nilai 90. Maka dapat disimpulkan jika bahasa dan keterbacaan dalam media tersebut sangat baik. sehingga media ini dapat membantu siswa dalam pembelajaran hikayat.

Saran yang diberikan oleh dosen ahli pada aspek ini yaitu pada pengenalan tokoh, tulisan terlalu kecil sehingga akan berdampak pada

keterbacaan siswa. Selain itu penggunaan kalimat dalam dialog sangat singkat-singkat sehingga kurang sesuai dengan siswa kelas SMA.

5) Aspek Kelayakan Media

Berdasarkan tabel penilaian di atas, aspek ini memiliki nilai rata-rata 91,6. Maka disimpulkan bahwa media tersebut dapat merangsang siswa untuk tertarik pada pembelajaran hikayat.

4.1.4.3 Saran Perbaikan Secara Umum

Masing-masing ahli selain memberikan saran pada beberapa aspek yang dinilai juga memberikan beberapa saran umum. Saran umum perbaikan buku komik kebudayaan untuk pembelajaran teks hikayat kelas X yaitu:

1. Buku komik secara keseluruhan masih sangat monoton.
2. Parit/jarak antar panel terlalu renggang.
3. Desain gambar pada background, layout tidak sesuai dengan tema hikayat.
4. Pada halaman pengenalan tokoh, tulisan pada setiap tokoh terlalu kecil.
5. Kurang pendalaman pada materi mengidentifikasi nilai-nilai hikayat.
6. Terdapat beberapa redaksi dalam dialog yang kurang tepat.

4.1.5 Perbaikan Pengembangan Buku Komik Kebudayaan sebagai Media Pembelajaran Mengidentifikasi Isi dan Nilai-nilai Cerita Hikayat pada Siswa Kelas X SMA

Langkah selanjutnya setelah penilaian buku komik yang dilakukan oleh ahli yaitu perbaikan buku komik kebudayaan untuk pembelajaran cerita hikayat kelas X. Namun, tidak semua saran yang diberikan ahli dapat dipenuhi penulis. Hal ini dikarenakan awal pembuatan media ini penulis sudah menetapkan prinsip, berupa konsep, desain dan isi berdasarkan kebutuhan guru dan siswa. Perbaikan buku komik kebudayaan untuk pembelajaran cerita hikayat kelas X dipaparkan sebagai berikut.

4.1.5.1 Perbaikan Buku Komik bagian Grafika

Tabel 4.18 Perbaikan Buku Komik Bagian Grafika

Perbaikan pada Background	
Sebelum diperbaiki	Sesudah diperbaiki

CARA PENGGUNAAN MEDIA

PETUNJUK PENGGUNAAN MEDIA BUKU KOMIK CERITA HIKAYAT
MEMI BUKU KOMIK IN BERISI SUTU CERITA HIKAYAT YANG BERJUDUL PAJJI SEMERANG

CERITA TERSEBUT DIPOTONG SESUK KEBUTUHAN MENJADI 2 BAGIAN

1. BACALAH PETUNJUK PENGGUNAAN MEDIA BUKU KOMIK IN DENGAN SIKSAM
2. CUKLAH PADA TAMPILAN ISI UNTUK MENPONDOKAN DALAM MENCAH HILANG
3. BUKALAH SETIAP BAB SECARA RUNTUT
4. BAB I DIBERIKAN UNTUK MENEBILAH SIKSAM MENGENAI MATERI TEKS CERITA HIKAYAT
5. BAB II BERISI BAGIAN AKER SIKSAM DAPAT MENIDENTIFIKASI NILA BUDAYA DAN ISI TEKS CERITA HIKAYAT
6. BAB III BERISI TENTANG CERITA HIKAYAT PAJJI SEMERANG BAGIAN I SIKSAM DIBERIKAN UNTUK MENJAWAB PERTANYAAN YANG DISEDIAKAN UNTUK MENGETAHUI KEMAMPUAN DAN PEMAHAMAN SIKSAM
7. SETELAH MENCAH DAN MENEMAS HIKAYAT PAJJI SEMERANG BAGIAN I SIKSAM DIBERIKAN UNTUK BERLATIH PADA CERITA HIKAYAT PAJJI SEMERANG BAGIAN II SIKSAM DIBERIKAN UNTUK MENJAWAB PERTANYAAN YANG DISEDIAKAN UNTUK MENGETAHUI KEMAMPUAN DAN PEMAHAMAN SIKSAM
8. SIKSAM DAN GURU MENEMAS BERSAMA JAWABAN DARI PERTANYAAN PADA CERITA KEDUA

SELAMAT BELAJAR, YA!

CARA PENGGUNAAN MEDIA

PETUNJUK PENGGUNAAN MEDIA BUKU KOMIK CERITA HIKAYAT
MEMI BUKU KOMIK IN BERISI SUTU CERITA HIKAYAT YANG BERJUDUL PAJJI SEMERANG

CERITA TERSEBUT DIPOTONG SESUK KEBUTUHAN MENJADI 2 BAGIAN

1. BACALAH PETUNJUK PENGGUNAAN MEDIA BUKU KOMIK IN DENGAN SIKSAM
2. CUKLAH PADA TAMPILAN ISI UNTUK MENPONDOKAN DALAM MENCAH HILANG
3. BUKALAH SETIAP BAB SECARA RUNTUT
4. BAB I DIBERIKAN UNTUK MENEBILAH SIKSAM MENGENAI MATERI TEKS CERITA HIKAYAT
5. BAB II BERISI BAGIAN AKER SIKSAM DAPAT MENIDENTIFIKASI NILA BUDAYA DAN ISI TEKS CERITA HIKAYAT
6. BAB III BERISI TENTANG CERITA HIKAYAT PAJJI SEMERANG BAGIAN I SIKSAM DIBERIKAN UNTUK MENJAWAB PERTANYAAN YANG DISEDIAKAN UNTUK MENGETAHUI KEMAMPUAN DAN PEMAHAMAN SIKSAM
7. SETELAH MENCAH DAN MENEMAS HIKAYAT PAJJI SEMERANG BAGIAN I SIKSAM DIBERIKAN UNTUK BERLATIH PADA CERITA HIKAYAT PAJJI SEMERANG BAGIAN II SIKSAM DIBERIKAN UNTUK MENJAWAB PERTANYAAN YANG DISEDIAKAN UNTUK MENGETAHUI KEMAMPUAN DAN PEMAHAMAN SIKSAM
8. SIKSAM DAN GURU MENEMAS BERSAMA JAWABAN DARI PERTANYAAN PADA CERITA KEDUA

SELAMAT BELAJAR, YA!

BIOGRAFI PENYUSUN

DEWI DWI ANANDA LAMAH DI SEMERANG, 16 DESEMBER 1985

IA MENYEMAI JURUSAN SIKSA RUMPA DI UNIVERSITAS MERDEKA SEMERANG. DALAM PERALATAN BAKU IN IA DOKTERI LEBERIT OF BAHAM DENGAN GELARHANNAN MENDIRI BUKU KOMIK. KEMAHIRANNYA DALAM MENEMAS GANER KEMUDA KEMUDA DOKTERI MELAYU MENEMAS INI DENGAN MENEMASIN BAKU DAN BAKU. KEMUDA KEMUDA INI YANG DIA MENEMAS SELAIN DARI LAINNYA. KEMUDA KEMUDA INI YANG DIA MENEMAS DALAM DALAM MENEMASIN CHALLENGE. LAINNYA INI YANG DIA MENEMAS DITAMBAH DALAM BUKU SIKSA MEDIA INSTAGRAMNYA @DEWI_16.

DEWI DWI ANANDA LAMAH DI SEMERANG, 16 DESEMBER 1985

IA MENYEMAI JURUSAN SIKSA RUMPA DI UNIVERSITAS MERDEKA SEMERANG. DALAM PERALATAN BAKU IN IA DOKTERI LEBERIT OF BAHAM DENGAN GELARHANNAN MENDIRI BUKU KOMIK. KEMAHIRANNYA DALAM MENEMAS GANER KEMUDA KEMUDA DOKTERI MELAYU MENEMAS INI DENGAN MENEMASIN BAKU DAN BAKU. KEMUDA KEMUDA INI YANG DIA MENEMAS SELAIN DARI LAINNYA. KEMUDA KEMUDA INI YANG DIA MENEMAS DALAM DALAM MENEMASIN CHALLENGE. LAINNYA INI YANG DIA MENEMAS DITAMBAH DALAM BUKU SIKSA MEDIA INSTAGRAMNYA @DEWI_16.

BIOGRAFI PENULIS

DEWI DWI ANANDA LAMAH DI SEMERANG, 16 DESEMBER 1985

IA MENYEMAI JURUSAN SIKSA RUMPA DI UNIVERSITAS MERDEKA SEMERANG. DALAM PERALATAN BAKU IN IA DOKTERI LEBERIT OF BAHAM DENGAN GELARHANNAN MENDIRI BUKU KOMIK. KEMAHIRANNYA DALAM MENEMAS GANER KEMUDA KEMUDA DOKTERI MELAYU MENEMAS INI DENGAN MENEMASIN BAKU DAN BAKU. KEMUDA KEMUDA INI YANG DIA MENEMAS SELAIN DARI LAINNYA. KEMUDA KEMUDA INI YANG DIA MENEMAS DALAM DALAM MENEMASIN CHALLENGE. LAINNYA INI YANG DIA MENEMAS DITAMBAH DALAM BUKU SIKSA MEDIA INSTAGRAMNYA @DEWI_16.

DEWI DWI ANANDA LAMAH DI SEMERANG, 16 DESEMBER 1985

IA MENYEMAI JURUSAN SIKSA RUMPA DI UNIVERSITAS MERDEKA SEMERANG. DALAM PERALATAN BAKU IN IA DOKTERI LEBERIT OF BAHAM DENGAN GELARHANNAN MENDIRI BUKU KOMIK. KEMAHIRANNYA DALAM MENEMAS GANER KEMUDA KEMUDA DOKTERI MELAYU MENEMAS INI DENGAN MENEMASIN BAKU DAN BAKU. KEMUDA KEMUDA INI YANG DIA MENEMAS SELAIN DARI LAINNYA. KEMUDA KEMUDA INI YANG DIA MENEMAS DALAM DALAM MENEMASIN CHALLENGE. LAINNYA INI YANG DIA MENEMAS DITAMBAH DALAM BUKU SIKSA MEDIA INSTAGRAMNYA @DEWI_16.

Perbaikan pada ilustrasi

Sebelum diperbaiki

"SETELAH MENEMAS KEMUDA CERITA HIKAYAT TERSEBUT, BUKALAH SETIAP SOAL DI BAWAH IN, YA! DISKUSIKAN BERSAMA GURUMU UNTUK MENEMASIN JAWABAN YANG SESUK!"

1. TULISLAH KOSAKATA BAHASA MELAYU YANG TERDAPAT DALAM CERITA HIKAYAT TERSEBUT!
2. APRAKAH TEMA DALAM CERITA HIKAYAT TERSEBUT?
3. ALUK APA YANG TERDAPAT DALAM CERITA HIKAYAT TERSEBUT?
4. JELASKAN LATAR TEMPAT DALAM CERITA HIKAYAT TERSEBUT!
5. BAGAIMANA TOKOH DAN PENOKOHAN DALAM CERITA HIKAYAT TERSEBUT?
6. MENEMAS BAGINDA RAJA DAHA MELUNAK HATINYA KETIKA BERTEMU DENGAN PADUKA LIKU?
7. SIAPAKAH MAHADEWA?
8. AMANAT APA YANG DAPAT KAMU TEMUKAN DALAM CERITA TERSEBUT?
9. NILA APA YANG TERDAPAT DALAM CERITA TERSEBUT?
10. TULISLAH NILA BUDAYA YANG PALING MENONJOL DALAM CERITA HIKAYAT TERSEBUT!

Setelah diperbaiki

"SETELAH MENEMAS KEMUDA CERITA HIKAYAT TERSEBUT, BUKALAH SETIAP SOAL DI BAWAH IN, YA! DISKUSIKAN BERSAMA GURUMU UNTUK MENEMASIN JAWABAN YANG SESUK!"

1. TULISLAH KOSAKATA BAHASA MELAYU YANG TERDAPAT DALAM CERITA HIKAYAT TERSEBUT!
2. APRAKAH TEMA DALAM CERITA HIKAYAT TERSEBUT?
3. ALUK APA YANG TERDAPAT DALAM CERITA HIKAYAT TERSEBUT? SERTAKAN BUKTINYA!
4. JELASKAN LATAR TEMPAT DALAM CERITA HIKAYAT TERSEBUT!
5. BAGAIMANA TOKOH DAN PENOKOHAN DALAM CERITA HIKAYAT TERSEBUT?
6. MENEMAS BAGINDA RAJA DAHA MELUNAK HATINYA KETIKA BERTEMU DENGAN PADUKA LIKU?
7. SIAPAKAH MAHADEWA?
8. AMANAT APA YANG DAPAT KAMU TEMUKAN DALAM CERITA TERSEBUT?
9. NILA APA YANG TERDAPAT DALAM CERITA TERSEBUT?
10. TULISLAH NILA BUDAYA YANG PALING MENONJOL DALAM CERITA HIKAYAT TERSEBUT!



4.1.5.2 Perbaikan Buku Komik bagian Materi dan Keterbacaan

Tabel 4.19 Perbaikan Buku Komik bagian Materi dan Keterbacaan

Perbaikan pada Diksi	
Sebelum diperbaiki	Sesudah diperbaiki
<p>JUMPA PENYUSUN</p> <p>ASSALAMULAIKUM WAHAIHATTULLAH WAHAIKATUH</p> <p>PILI SYUKUR KAM PALIYUKAN KE HADIRAT ALLAH SWT ATAS DAHMAIT DAN HIDAYAH-NYA, KAM DAPAT MENYELESAKAN BUKU KOMIK SEBAGAI MEDIA MENGENALPADI MELALUI DARI ISI TEKS CERITA HIKAYAT NI DENGAN BAK BUKU KOMIK NI REKSI CERITA HIKAYAT LENGKAP DENGAN MATERI DAN SOAL LATIHAN PERALIHAN CERITA HIKAYAT NI DIKASUSKAN UNTUK MENPERSEKILKAN CERITA HIKAYAT ASLI INDONESIA RESEKTA MELALUI BUDAYA YANG BERKEBANG PADI CERITA TERSEBUT.</p> <p>PENYUSUNAN MEDIA BUKU KOMIK NI DIHARAPKAN MAMPU MEBANTU PROSES PENJELAJAN TEKS CERITA HIKAYAT DI KELAS X SMA. SELAIN ITU MELALUI BUDAYA YANG TERKAIT DALAM MEDIA BUKU KOMIK NI DAPAT DIJEDIKAN PENJELAJAN SERTA DAPAT MEMBINA PENGETAHUAN SISWA KAM MENYADAI RANGSI DALAM PENYUSUNAN MEDIA NI MASIH MERAGAKAN BANYAK KEKURANGAN UNTUK ITU KAM MOHON MAAP SEBAGAI BERSARANYA.</p> <p>WASSALAMULAIKUM WAHAIHATTULLAH WAHAIKATUH</p> <p>SEMARANG, ... JULI 2019</p> <p>PENYUSUN</p>	<p>JUMPA PENYUSUN</p> <p>ASSALAMULAIKUM WAHAIHATTULLAH WAHAIKATUH</p> <p>PILI SYUKUR KAM PALIYUKAN KE HADIRAT ALLAH SWT ATAS DAHMAIT DAN HIDAYAH-NYA, KAM DAPAT MENYELESAKAN BUKU KOMIK SEBAGAI MEDIA MENGENALPADI MELALUI DARI ISI TEKS CERITA HIKAYAT NI DENGAN BAK BUKU KOMIK NI REKSI CERITA HIKAYAT LENGKAP DENGAN MATERI DAN SOAL LATIHAN PERALIHAN CERITA HIKAYAT NI DIKASUSKAN UNTUK MENPERSEKILKAN CERITA HIKAYAT ASLI INDONESIA RESEKTA MELALUI BUDAYA YANG BERKEBANG PADI CERITA TERSEBUT.</p> <p>PENYUSUNAN MEDIA BUKU KOMIK NI DIHARAPKAN MAMPU MEBANTU PROSES PENJELAJAN TEKS CERITA HIKAYAT DI KELAS X SMA. SELAIN ITU MELALUI BUDAYA YANG TERKAIT DALAM MEDIA BUKU KOMIK NI DAPAT DIJEDIKAN PENJELAJAN SERTA DAPAT MEMBINA PENGETAHUAN SISWA KAM MENYADAI RANGSI DALAM PENYUSUNAN MEDIA NI MASIH MERAGAKAN BANYAK KEKURANGAN UNTUK ITU KAM MOHON MAAP SEBAGAI BERSARANYA.</p> <p>WASSALAMULAIKUM WAHAIHATTULLAH WAHAIKATUH</p> <p>SEMARANG, ... JULI 2019</p> <p>PENYUSUN</p>

Pada gambar 1, terdapat perbaikan ejaan pada kata “ke hadirat”

4.2 Pembahasan

Pada bagian pembahasan ini akan dipaparkan mengenai 3 hal yaitu (1) kelebihan buku komik, (2) kekurangan buku komik, dan (3) keterbatasan dalam penelitian.

4.2.1 Kelebihan Buku Komik

Prototipe buku komik kebudayaan sebagai media pembelajaran cerita hikayat ini dibuat berdasarkan kebutuhan guru dan siswa kelas X SMA. Sehingga buku komik yang dihasilkan sesuai dengan kebutuhan kondisi lapangan. Buku komik yang dikembangkan ini memiliki beberapa kelebihan. Kelebihan dalam buku komik ini dapat dilihat dari segi kemasan media dan isi/konten media.

Cover pada buku komik ini dikemas secara menarik dengan memperlihatkan beberapa tokoh yang terlibat dalam isi cerita hikayat. Penggambaran cover yang sudah memperlihatkan tokoh dalam cerita hikayat secara tidak langsung akan menarik minat siswa untuk membaca isi dalam buku komik. Pemilihan ukuran buku komik yang berukuran A5 membuat media ini praktis digunakan dimanapun dan kapanpun. Selain itu, kualitas kertas yang digunakan bersifat tebal sehingga tidak mudah sobek dan gambar dalam media tersebut tidak luntur.

Isi dalam buku komik ini meliputi materi dan cerita hikayat beserta soal latihannya, agar mempermudah serangkaian kegiatan pembelajaran di sekolah. Materi dan cerita hikayat dikemas dalam bentuk komik secara keseluruhan dengan menggunakan bahasa yang komunikatif khususnya pada materi, sehingga siswa dapat menikmati narasi sekaligus mendapatkan materi tentang hikayat. Cerita hikayat yang dimuat dalam media tersebut adalah cerita hikayat asli Jawa, agar siswa dapat dikenalkan secara langsung pada cerita hikayat tersebut sekaligus dapat mempelajari nilai-nilai kebudayaan yang pernah berkembang pada masanya. Buku komik ini juga dilengkapi dengan panduan penggunaan media supaya media ini dapat digunakan dengan maksimal. Kelebihan terakhir yaitu dilengkapinya dengan ulasan. Ulasan dalam buku komik tersebut dikemas dalam bentuk komik agar menarik dan berisi mengenai pengetahuan umum cerita hikayat Panji Semirang. Jadi, buku komik ini tidak

hanya menyajikan materi, cerita hikayat dan latihan soal saja, tetapi pengetahuan umum mengenai hikayat dan nilai dalam sebuah karya sastra tersebut.

4.2.2 Kekurangan Buku Komik

Buku Komik ini selain mempunyai kelebihan juga memiliki kekurangan. Kekurangan dalam buku komik ini yaitu minimnya cerita yang disajikan. Buku komik ini hanya menyajikan dua cerita hikayat saja. Selain itu pada bagian materi terlalu mengalir, sehingga terkesan monoton. Hal ini dilakukan agar materi dalam buku komik terarah dan tidak menambah halaman yang cukup panjang sesuai dengan kebutuhan guru dan siswa.

4.2.3. Keterbatasan dalam Penelitian

Penelitian ini dilakukan sesuai dengan prosedur penelitian dan pengembangan yang sudah ada. Namun, penelitian ini masih memiliki keterbatasan. Keterbatasan penelitian ini disebabkan oleh beberapa hal yaitu sumber data, instrumen penelitian serta waktu dan biaya.

Sumber data yang digunakan dalam penelitian ini hanya 3 sekolah SMA, sedangkan media ini akan digunakan oleh seluruh siswa SMA kelas X secara umum. Sehingga sumber data yang sedikit ini dijadikan keterbatasan peneliti karena tidak cukup mewakili seluruh populasi sekolah yang ada. Namun, peneliti berusaha memilih 3 sekolah tersebut sebagai perwakilan dari sekolah yang terletak di pinggir kota dan di pusat kota.

Instrumen penelitian menjadi keterbatasan penelitian ini karena kurangnya pengetahuan dan referensi oleh penulis. Sehingga instrumen pada penelitian ini masih bersifat umum dan menyebabkan penjangkaran data masih belum sempurna.

Keterbatasan penelitian selanjutnya yaitu waktu dan biaya. Hal ini yang menyebabkan penelitian ini hanya sampai pada revisi produk dan tidak sampai pada produksi masal.

BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Berdasarkan uraian dan hasil penelitian yang sudah diulas mengenai buku komik kebudayaan sebagai media cerita hikayat kelas X, dapat ditarik beberapa kesimpulan. Simpulan tersebut meliputi beberapa hal sebagai berikut.

Pertama, kebutuhan siswa dan guru terhadap buku komik kebudayaan untuk media cerita hikayat ini melahirkan sebuah prinsip pengembangan. Prinsip pengembangan tersebut dirangkum dalam beberapa aspek, (1) aspek kebutuhan pengembangan buku komik, (2) aspek kebutuhan isi buku komik, (3) aspek kebutuhan muatan kebudayaan pada buku komik, (4) aspek kebutuhan elemen pada komik, dan (5) aspek kemasan dan kebahasaan pada buku komik. kelima aspek tersebut yang menjadi acuan dalam mengembangkan buku komik hikayat. sehingga diharapkan menggunakan media ini siswa dapat berlatih mengidentifikasi nilai-nilai dan isi dalam cerita hikayat dengan baik. selain itu, diharapkan siswa mampu mempelajari nilai-nilai kebudayaan yang melatarbelakangi cerita hikayat tersebut.

Kedua, prototipe buku komik dikembangkan berdasarkan kebutuhan siswa dan guru. Siswa dan guru menginginkan media buku komik yang berisi cerita hikayat lengkap dengan materinya. Kebutuhan tersebut dirangkum dalam 3 bab, yaitu (1) bab I “Menenal Teks Cerita Hikayat”, (2) bab II “Langkah Mengidentifikasi Nilai dan Isi Cerita Hikayat”, (3) bab III”Latihan Mengidentifikasi Nilai-nilai dan Isi Teks Cerita Hikayat”.

Ketiga, kemasan /bentuk buku komik hikayat kebudayaan ini dikembangkan berdasarkan kebutuhan guru dan siswa. Pemilihan ukuran buku A5 (14,8 cm x 21 cm) menggunakan kertas HVS 100gsm. Desain cover dibuat semenarik mungkin dengan menampilkan beberapa tokoh sentral dalam cerita hikayat. Ketebalan buku komik juga diperhatikan yaitu 125 halaman.

Keempat, penilaian ahli dilakukan oleh dua dosen yang memiliki keahlian dalam bidang buku komik dan sastra. Nilai rata-rata yang diperoleh dari ahli media buku komik yaitu 87,1 dengan rincian aspek kemasan media 83,3, aspek elemen komik 86,3 dan aspek keseluruhan media 91,6. Sedangkan nilai rata-rata yang diperoleh dari ahli materi hikayat yaitu 91,3 dengan rincian aspek materi 75, aspek nilai kebudayaan 100, aspek latihan soal 100, aspek keterbacaan 90, aspek kelayakan media 91,6. Sehingga disimpulkan bahwa buku komik kebudayaan sebagai media mengidentifikasi nilai dan isi cerita hikayat masuk dalam kategori sangat baik.

Kelima, perbaikan buku komik hikayat nilai kebudayaan meliputi beberapa hal, yaitu (1) perbaikan background yang sesuai dengan tema hikayat, (2) perbaikan pada tampilan ulasan dalam buku, (3) perbaikan diksi dalam cerita hikayat, (4) perbaikan pada sampul belakang buku, dan (5) perbaikan pada bagian pengenalan tokoh dalam cerita.

5.2 Saran

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, saran yang dapat diberikan oleh peneliti untuk siswa dan guru yaitu agar dapat memanfaatkan buku komik hikayat Panji Semarang kebudayaan ini sebagai alternatif media pembelajaran siswa kelas X untuk membantu selama proses pembelajaran cerita hikayat.

DAFTAR PUSTAKA

- Affeldt, Fiona, Daniel Meinhart, dan Ingo Eilks. "The Use of Comics in Experimental Instruction in a Non-Formal Chemistry Learning Context". Dalam *International Journal of Education in Mathematics, Science and Technology*, 6(1). Tahun 2018.
- Bafaqih, Khutum, I Nyoman Jampel, dan Ketut Pudjawan. "Pengembangan Media Komik Pendidikan Untuk Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV Semester Genap Tahun Pelajaran 2014/2015 Di MIN Air Kuning Kecamatan Jembrana Kabupaten Jembrana". Dalam jurnal *Edutch Universitas Pendidikan Ganesha*, 3(1). Tahun 2015.
- Badudu, J. B. 1984. *Sari Kesusasteraan Indonesia 1*. Bandung: CV. Pustaka Prima Bandung.
- Batubara, Ahmad Fadlin. "Pemanfaatan Media Komik untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Cerpen Siswa Kelas X SMA Negeri 2 Kabanjahe". Dalam *Basastra (ejournal unimed)*. Tahun 2014.
- Bonneff, Marcel. 1998. *Komik Indonesia*. Jakarta: Kepustakaan Populer Gramedia
- Budiarti, Wahyu Nuning dan Haryanto. "Pengembangan media Komik Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar dan Keterampilan Membaca Pemahaman Siswa Kelas IV". Dalam *Jurnal Prima Edukasia*, 4(2). Tahun 2016.
- Cimermanova, Ivana. "Using Comics With Novice EFL Readers To Develop Reading Literacy". Dalam *Procedia (Social and Behavioral Sciences)*. Vol.174. Tahun 2014.
- Daryanto. 2013. *Media Pembelajaran (Peranannya Sangat Penting dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran)*. Yogyakarta: Penerbit Gava Media.
- Diana, Ani. "Fungsi dan Kedudukan Hikayat Nabi Bercukur". Dalam *Jurnal Pesona*, 1(1). Tahun 2015.
- Dirmawati. 2018. Nilai-nilai dalam Hikayat Sbai Nan Aluh KARYA Tulis Sutan Sati dan Skenario Pembelajarannya di Kelas X SMA IT Al Wahdah Islamiah Makassar. *Pendidikan, Budaya, Literasi dan Industri Kreatif Upaya Membangun Generasi Cerdas Berkepribadian Unggul*: 103-110. Makasar, 9 Juli 2018: Universitas Negeri Makassar.
- Ekawati, Mei. "Pembelajaran Menemukan Unsur-unsur Intrinsik Hikayat Melalui Model *Student Teams Achivement Divisions (STAD)*". Dalam *Jurnal Pesona*, 1(1). Tahun 2015.
- Fadzoli, Mochamad. "Pengembangan Media Komik Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Materi Pokok Penyampaian Cerita Untuk Siswa Kelas VII Di SMPN 2 Kunjang". Dalam *Jurnal Mahasiswa Teknologi Pendidikan (e-journal unesa)*. Tahun 2014.

- Fahmy, Zulfa, Subyantoro, Agus Nuryatin. "Pengembangan Buku Pengayaan Memproduksi Teks Fabel Bermuatan Nilai Budaya Untuk Siswa SMP". Dalam *Jurnal Seloka*, 4(2). Tahun 2015.
- Ginting, Elprida Br. "Pengaruh Model Pembelajaran *Kooperatif Tipe Think Pair And Share* Terhadap Kemampuan Menemukan Unsur-Unsur Intrinsik Hikayat "Kucing Dan Tikus" Oleh Siswa Kelas Xi SMA Swasta Raksana Medan Tahun Pembelajaran 2013/2014". Dalam *Basastra*, 3(3). Tahun 2014.
- Hadi, Dian Choirul. "Pengembangan Bahan Ajar Memahami Hikayat Bermuatan Nilai-Nilai Moral Untuk Peserta Didik SMA/MA". Dalam *Jurnal Seloka*, 4(1). Tahun 2015.
- Hasanuddin. 1996. *Drama Karya dalam Dua Dimensi*. Bandung: Angkasa.
- Hidayah, Nurul. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas IV MI Nurul Hidayah Roworejo Negerikaton Pesawaran". Dalam *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, 4(1). Tahun 2017.
- Karap, Zsuzsanna. "The possible benefits of using comic books in foreign language education: A classroom study". Dalam *Kepzes Es Gyajorlat*, vol.15 issue 1-2. Tahun 2017.
- Koentjaraningrat. 2009. *Pengantar Ilmu Antropologi*. Jakarta: Penerbit Rineka Cipta.
- _____. 2007. *Manusia dan Kebudayaan di Indonesia*. Jakarta: Djambatan.
- Kota Kediri dan Cerita Panji yang Jadi Warisan Budaya Dunia. 2018. *Berita Satu (Media Holdings)*. 19 Maret 2018.
- Kusnida, Faris, Mimi Mulyani, dan Astini Su'udi. "Keefektifan Penggunaan Media Audio Visual Dan Media Komik Strip dalam Pembelajaran Menulis Cerpen yang Bermuatan Nilai-Nilai Karakter Berdasarkan Gaya Belajar". Dalam *Jurnal Seloka*, 4(2).tahun 2015.
- Kustianingsari, Nadia dan Utari Dewi. "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". Dalam *Jurnal Mahasiswa Teknologi Pendidikan (JMTP)*, 1(2). Tahun 2015.
- Lesmana, M. Eka, Riky A Siswanto, Syarip Hidayat. "Perancangan Komunikasi Visual Komik Berbasis Cerita Rakyat Timun Mas". Dalam *e-Proceeding of Art & Design*, 2(1). Tahun 2015.
- Lubis, Sintia Santi Wisuda. "Sastra Daerah dalam Muatan Pembelajaran Bahasa Indonesia di MI". Dalam *ARICIS*. Tahun 2016.

- Maharsi, Indiria. 2011. *Komik Dunia Kreatif Tanpa Batas*. Yogyakarta: Kata Buku.
- Mccloud, Scott. 2008. *Understanding Comics (Memahami Komik)*. Jakarta: Kepustakaan Populer Gramedia.
- Negara, Hasan Sastra. "Penggunaan Komik Sebagai Media Pembelajaran Terhadap Upaya Meningkatkan Minat Matematika Siswa Sekolah Dasar (SD/MI)". Dalam *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, 1(2). Tahun 2014.
- Poerbatjaraka. 1968. *Tjeritera Pandji dalam Perbandingan*. Djakarta: Gunung Agung.
- Pranowo, Taufik Agung, DYP Sugiharto, dan Anwar Sutoyo. "Pengembangan Media Bimbingan Konseling Melalui Komik Edukasi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar". Dalam *Jurnal Bimbingan Konseling*, 3(1). Tahun 2014.
- Prasetiawati. "Pengembangan Bahan Ajar Membaca Hikayat Kelas XI Bahasa". Dalam *Jurnal BASTRA*, 3(1). Tahun 2016.
- Putriwati, Linda, Mangatur Sinaga, dan Abdul Razak. "Kemampuan Menulis Cerita Pendek Siswa Kelas XI Madrasah Aliyah Muhammadiyah Pekanbaru". Dalam *JOM FKIP*, 5(1). Tahun 2018.
- Rusnani, Atmazaki, Dudung Burhanudin."Peningkatan Proses Pembelajaran Menganalisis Unsur Intrinsik Hikayat Melalui Model Kooperatif Tipe *Jigsaw*". Dalam *Jurnal Bahasa, Sastra dan Pembelajaran*, 1(2). Tahun 2013.
- Sadiman, Arief. S, R. Rahardjo, dan Anung Haryono. 2011. *Media Pendidikan (Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya)*. Jakarta Utara: Kharisma Putra Utama Offset.
- Saputra, Fiky Indra Gunawan, Antonius Totok Priyadi, dan Agus Wartiningih. "Kajian Strukturalisme dan Nilai-Nilai pada Hikayat Hang Tuah Jilid 1 Karya Muhammad Haji Saleh". Dalam *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 6(5). Tahun 2017.
- Simandjutak, B. Simorangkir. 1958. *Kesusasteraan Indonesia I*. Jakarta: PT. Pembangunan Djakarta.
- Sugiarto, Eko. 2015. *Mengenal Sastra Lama (Jenis, Definisi, Ciri, Sejarah dan Contoh)*. Yogyakarta: Andi.
- Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian; Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sumarsari, Yoani Junita. "Analisis Unsur-Unsur Intrinsik dalam Hikayat Cerita Taifah". Dalam *Pena*. Tahun 2014.

Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 5 Tahun 2017 tentang Pemajuan Kebudayaan.

Usman, Zuber. 1962. *Kesusasteraan Lama Indonesia*. Djakarta: Gunung Agung.

Widya, Ceny. 2017. *Pembelajaran Mengidentifikasi Nilai-Nilai Kehidupan yang Terkandung dalam Teks Cerita Rakyat (Hikayat) Menggunakan Metode Talking Stick pada Siswa Kelas X SMAN 1 Rancaekek Tahun Pembelajaran 2016/2017*. Thesis, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Bandung: Universitas Pasundan.

Young, Patricia. 2014. The Presence of Culture in Learning. Dalam J.M. Spector et al (eds) *Handbook of Research on Educational Communication and Technology*: 349-361. USA: University of Maryland Baltimore Country.

LAMPIRAN

Lampiran 1 Angket Kebutuhan Siswa terhadap Kebutuhan Buku Komik Kebudayaan sebagai Media Mengidentifikasi Nilai-nilai dan Isi Teks Cerita Hikayat Kelas X

LEMBAR ANGKET KEBUTUHAN SISWA

Buku Komik Bermuatan Kebudayaan Sebagai Media Mengidentifikasi Nilai-nilai dan Isi Teks Cerita Hikayat Untuk Siswa Kelas X SMA

Petunjuk:

1. Tulislah identitas pada kolom yang disediakan.
2. Jawablah pertanyaan di bawah dengan semestinya.
3. Berikan tanda centang (✓) pada pertanyaan di bawah dengan menyatakan Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Kurang Setuju (KS), dan Tidak Setuju (TS).

Nama: Mentari Febrina Lina
 Sekolah: SMAN 1 Katiwunda / X MIP
 Tanda tangan: [Signature]

No	Pertanyaan	SS	S	KS	TS
Anggapan siswa tentang pembelajaran cerita hikayat menggunakan teks					
1	Pembelajaran mengidentifikasi nilai-nilai dan isi teks hikayat menggunakan media teks dinilai menyenangkan.			✓	
2	Pembelajaran mengidentifikasi nilai-nilai dan isi teks hikayat menggunakan media teks dinilai mudah dipahami.			✓	
3	Pembelajaran mengidentifikasi nilai-nilai dan isi teks hikayat menggunakan media teks dinilai susah dipahami		✓		
4	Pembelajaran mengidentifikasi nilai-nilai dan isi teks hikayat menggunakan media teks dinilai membosankan		✓		
5	Penggunaan bahasa Melayu pada teks cerita hikayat dapat dipahami				✓
6	Dibutuhkan media pembelajaran untuk mengidentifikasi nilai-nilai dan isi cerita hikayat.	✓			
Media pembelajaran teks cerita hikayat					
7	Guru selalu menyediakan media pembelajaran untuk materi cerita hikayat yang menarik (selain buku paket).		✓		
8	Guru selalu menyediakan media pembelajaran untuk materi cerita hikayat yang bervariasi (selain buku paket).			✓	
9	Perpustakaan menyediakan berbagai macam media pembelajaran tentang cerita hikayat	✓			
10	Pembelajaran mengidentifikasi nilai-nilai dan isi cerita hikayat membutuhkan media yang lebih baru dan menarik.	✓			
Kebutuhan pengembangan media buku komik dalam pembelajaran teks hikayat					

11	Media buku komik yang dikembangkan bersiat praktis, dapat digunakan di mana pun dan kapan pun.		✓		
12	Media buku komik yang dikembangkan mudah digunakan oleh siswa atau guru.		✓		
13	Media buku komik yang dikembangkan berisi gambar karakter tokoh dalam sebuah komik	✓			
14	Media buku komik yang dikembangkan dapat menambah minat siswa dalam pembelajaran teks hikayat.		✓		
15	Media buku komik yang dikembangkan hanya berisi kumpulan cerita hikayat			✓	
16	Media buku komik yang dikembangkan dikemas sesuai dengan konsep pembelajaran (berisi materi dan contoh cerita hikayat)	✓			
Kebutuhan isi dalam buku komik					
17	Buku komik yang dikembangkan berisi materi cerita hikayat, latihan, evaluasi, dan contoh cerita hikayat		✓		
18	Materi yang disajikan dalam buku komik berisi (1) pengertian cerita hikayat, (2) ciri-ciri cerita hikayat, (3) nilai-nilai cerita hikayat, (4) manfaat mempelajari cerita hikayat, dan (5) langkah-langkah mengidentifikasi nilai-nilai dalam cerita hikayat.		✓		
19	Materi teks cerita hikayat dijelaskan secara runtut	✓			
20	Materi teks cerita hikayat diawali dengan pengertian, ciri-ciri, nilai-nilai, manfaat, langkah mengidentifikasi nilai-nilai dan isi teks cerita hikayat, latihan mengidentifikasi nilai-nilai&isi teks cerita hikayat, serta evaluasi mengidentifikasi nilai-nilai&isi teks cerita hikayat.	✓			
21	Contoh cerita hikayat yang disediakan berjumlah 2 cerita hikayat (1 cerita untuk latihan, 1 cerita untuk evaluasi)	✓			
22	Contoh cerita hikayat yang disediakan berjumlah 3/lebih cerita hikayat (2/lebih cerita untuk latihan, 1 cerita untuk evaluasi)		✓		
23	Jalan cerita pada cerita hikayat di buku komik mencakup pengenalan, konflik, dan penyelesaiannya		✓		
24	Jalan cerita pada cerita hikayat di buku komik sesuai dengan ciri-ciri cerita hikayat		✓		
25	Jalan cerita pada cerita hikayat di buku komik termuat nilai-nilai yang dapat di ambil.	✓			
26	Soal latihan dan soal evaluasi diletakan setelah	✓			

	cerita hikayat.				
27	Disediakan panduan penggunaan media buku komik		✓		
Kebutuhan muatan nilai kebudayaan pada buku komik					
28	Cerita hikayat yang termuat dalam buku komik merupakan cerita hikayat asli Indonesia (Hikayat Panji Semirang)		✓		
29	Cerita hikayat yang termuat dalam buku komik merupakan cerita hikayat dari luar Indonesia (Hikayat HangTuah, Hikayat Bayan Budiman, dll)			✓	
30	Cerita hikayat pada buku komik memuat nilai kebudayaan	✓			
31	Nilai kebudayaan yang termuat dalam cerita buku komik berasal dari kebudayaan Indonesia (khususnya Jawa)		-	✓	
32	Nilai kebudayaan yang termuat dalam cerita buku komik berasal dari kebudayaan asing				✓
33	Diperlukan ulasan mengenai asal hikayat dalam media buku komik		✓		
Kebutuhan elemen/bagian-bagian pada buku komik					
Bagian Teks					
34	Teks percakapan/dialog dalam media buku komik disesuaikan dengan kebutuhan isi		✓		
35	Teks perasaan dalam media buku komik disesuaikan dengan kebutuhan isi		✓		
36	Teks narasi/penjelas dalam media buku komik disesuaikan dengan kebutuhan isi		✓		
37	Gaya penulisan teks dalam media buku komik disesuaikan dengan kebutuhan isi		✓		
38	Jenis font yang dalam media buku komik disesuaikan dengan kebutuhan isi		✓		
39	Ukuran font dalam media buku komik disesuaikan dengan kebutuhan isi	✓			
Bagian Gambar					
40	Ilustrasi pada setiap adegan dalam cerita hikayat disesuaikan dengan isi buku komik	✓			
41	Karakter pada setiap tokoh disesuaikan dengan isi buku komik		✓		
42	Ukuran gambar pada masing-masing adegan disesuaikan dengan panel pada isi buku komik			✓	
Bagian Balon Kata					
43	Penggunaan balon kata disesuaikan dengan kebutuhan isi cerita		✓		
44	Penggunaan balon perasaan disesuaikan dengan kebutuhan isi cerita.		✓		
45	Penggunaan <i>caption</i> /penjelas narasi disesuaikan		✓		

	dengan kebutuhan isi cerita				
	Bagian Panel				
46	Bentuk panel pada masing-masing adegan disesuaikan dengan kebutuhan isi cerita		✓		
47	Ukuran panel pada masing-masing adegan disesuaikan dengan kebutuhan isi cerita		✓		
48	Jumlah panel pada masing-masing adegan disesuaikan dengan kebutuhan isi cerita		✓		
49	Bentuk panel pada masing-masing adegan yaitu menggunakan panel tanpa sisi (tanpa bingkai)			✓	
	Bagian parit				
50	Parit/jarak ruang antara panel satu dengan panel yang lainnya disesuaikan dengan ukuran halaman cerita		✓		
	Bagian simbol				
51	Penggunaan simbolia pada buku komik disesuaikan dengan kebutuhan isi cerita	✓			
	Bagian Bunyi Huruf				
52	Bagian bunyi huruf pada buku komik disesuaikan dengan kebutuhan adegan cerita	✓			
	Bentuk/kemasan dan bahasa dalam buku komik				
	Kemasan dalam Buku Komik				
53	Ukuran media buku komik yaitu A4 (21,0 cm x 29,7 cm)			✓	
54	Ukuran media buku komik yaitu A5 (14,8 cm x 21,0 cm)		✓		
55	Ilustrasi, background dan tulisan judul untuk sampul disesuaikan dengan isi media		✓		
56	Media buku komik dikemas dan disesuaikan dengan isi cerita.		✓		
	Bahasa dalam Buku Komik				
57	Menggunakan bahasa Indonesia yang baku dan formal			✓	
58	Menggunakan bahasa Indonesia yang interaktif, komunikatif, dan lugas		✓		
59	Menggunakan bahasa Melayu (sesuai dengan kaidah kebahasaan teks cerita hikayat) pada contoh cerita hikayat			✓	
60	Memberikan catatan kecil pada istilah (Melayu) yang sulit dipahami.	✓			

Saranmu dan masukan: Dalam buku komik tersebut diberikan catatan kecil untuk istilah (Melayu) yang sulit dipahami; cerita berepisode biaranya akan menarik perhatian. gambar tidak membanakan, cover tidak hitam putih karena terkesan membanakan, alur cerita dibuat mengagumkan akan sangat menarik perhatian

LEMBAR ANGKET KEBUTUHAN SISWA

Buku Komik Bermuatan Kebudayaan Sebagai Media Mengidentifikasi Nilai-Nilai dan Isi Teks Cerita Hikayat Untuk Siswa Kelas X SMA

Petunjuk:

1. Tulislah identitas pada kolom yang disediakan.
2. Jawablah pertanyaan di bawah dengan semestinya.
3. Berikan tanda centang (✓) pada pertanyaan di bawah dengan menyatakan Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Kurang Setuju (KS), dan Tidak Setuju (TS)

Nama: Salman Darda Hikmah
 Sekolah: SMAN 1 Kendal / X.P.2
 Tanda tangan: [Signature]

No	Pertanyaan	SS	S	KS	TS
Anggapan siswa tentang pembelajaran cerita hikayat menggunakan teks					
1	Pembelajaran mengidentifikasi nilai-nilai dan isi teks hikayat menggunakan media teks dinilai menyenangkan.				✓
2	Pembelajaran mengidentifikasi nilai-nilai dan isi teks hikayat menggunakan media teks dinilai mudah dipahami.	✓			
3	Pembelajaran mengidentifikasi nilai-nilai dan isi teks hikayat menggunakan media teks dinilai susah dipahami	✓			
4	Pembelajaran mengidentifikasi nilai-nilai dan isi teks hikayat menggunakan media teks dinilai membosankan			✓	
5	Penggunaan bahasa Melayu pada teks cerita hikayat dapat dipahami				✓
6	Dibutuhkan media pembelajaran untuk mengidentifikasi nilai-nilai dan isi cerita hikayat.			✓	
Media pembelajaran teks cerita hikayat					
7	Guru selalu menyediakan media pembelajaran untuk materi cerita hikayat yang menarik (selain buku paket).		✓		
8	Guru selalu menyediakan media pembelajaran untuk materi cerita hikayat yang bervariasi (selain buku paket).	✓			
9	Perpustakaan menyediakan berbagai macam media pembelajaran tentang cerita hikayat		✓		
10	Pembelajaran mengidentifikasi nilai-nilai dan isi cerita hikayat membutuhkan media yang lebih baru dan menarik.		✓		
Kebutuhan pengembangan media buku komik dalam pembelajaran teks hikayat					

11	Media buku komik yang dikembangkan bersifat praktis, dapat digunakan di mana pun dan kapan pun		✓		
12	Media buku komik yang dikembangkan mudah digunakan oleh siswa atau guru		✓		
13	Media buku komik yang dikembangkan berisi gambar karakter tokoh dalam sebuah komik	✓			
14	Media buku komik yang dikembangkan dapat menambah minat siswa dalam pembelajaran teks hikayat	✓			
15	Media buku komik yang dikembangkan hanya berisi kumpulan cerita hikayat	✓			
16	Media buku komik yang dikembangkan dikemas sesuai dengan konsep pembelajaran (berisi materi dan contoh cerita hikayat)	✓			
Kebutuhan isi dalam buku komik					
17	Buku komik yang dikembangkan berisi materi cerita hikayat, latihan, evaluasi, dan contoh cerita hikayat		✓		
18	Materi yang disajikan dalam buku komik berisi (1) pengertian cerita hikayat, (2) ciri-ciri cerita hikayat, (3) nilai-nilai cerita hikayat, (4) manfaat mempelajari cerita hikayat, dan (5) langkah-langkah mengidentifikasi nilai-nilai dalam cerita hikayat		✓		
19	Materi teks cerita hikayat dijelaskan secara runtut	✓			
20	Materi teks cerita hikayat diawali dengan pengertian, ciri-ciri, nilai-nilai, manfaat, langkah mengidentifikasi nilai-nilai dan isi teks cerita hikayat, latihan mengidentifikasi nilai-nilai & isi teks cerita hikayat, serta evaluasi mengidentifikasi nilai-nilai & isi teks cerita hikayat.	✓			
21	Contoh cerita hikayat yang disediakan berjumlah 2 cerita hikayat (1 cerita untuk latihan, 1 cerita untuk evaluasi)		✓		
22	Contoh cerita hikayat yang disediakan berjumlah 3/lebih cerita hikayat (2/lebih cerita untuk latihan, 1 cerita untuk evaluasi)	✓			
23	Jalan cerita pada cerita hikayat di buku komik mencakup pengenalan, konflik, dan penyelesaiannya		✓		
24	Jalan cerita pada cerita hikayat di buku komik sesuai dengan ciri-ciri cerita hikayat			✓	
25	Jalan cerita pada cerita hikayat di buku komik termuat nilai-nilai yang dapat di ambil		✓		
26	Soal latihan dan soal evaluasi diletakan setelah				

	cerita hikayat			✓	
27	Disediakan panduan penggunaan media buku komik		✓		
Kebutuhan muatan nilai kebudayaan pada buku komik					
28	Cerita hikayat yang termuat dalam buku komik merupakan cerita hikayat asli Indonesia (Hikayat Panji Semirang)	✓			
29	Cerita hikayat yang termuat dalam buku komik merupakan cerita hikayat dari luar Indonesia (Hikayat Hang Tuah, Hikayat Bayan Budiman, dll)	✓			
30	Cerita hikayat pada buku komik memuat nilai kebudayaan		✓		
31	Nilai kebudayaan yang termuat dalam cerita buku komik berasal dari kebudayaan Indonesia (khususnya Jawa)		✓		
32	Nilai kebudayaan yang termuat dalam cerita buku komik berasal dari kebudayaan asing			✓	
33	Diperlukan ulasan mengenai asal hikayat dalam media buku komik			✓	
Kebutuhan elemen/bagian-bagian pada buku komik					
Bagian Teks					
34	Teks percakapan/dialog dalam media buku komik disesuaikan dengan kebutuhan isi		✓		
35	Teks perasaan dalam media buku komik disesuaikan dengan kebutuhan isi		✓		
36	Teks narasi/penjelas dalam media buku komik disesuaikan dengan kebutuhan isi		✓		
37	Gaya penulisan teks dalam media buku komik disesuaikan dengan kebutuhan isi		✓		
38	Jenis font yang dalam media buku komik disesuaikan dengan kebutuhan isi		✓		
39	Ukuran font dalam media buku komik disesuaikan dengan kebutuhan isi	✓			
Bagian Gambar					
40	Ilustrasi pada setiap adegan dalam cerita hikayat disesuaikan dengan isi buku komik		✓		
41	Karakter pada setiap tokoh disesuaikan dengan isi buku komik	✓			
42	Ukuran gambar pada masing-masing adegan disesuaikan dengan panel pada isi buku komik		✓		
Bagian Balon Kata					
43	Penggunaan balon kata disesuaikan dengan kebutuhan isi cerita		✓		
44	Penggunaan balon perasaan disesuaikan dengan kebutuhan isi cerita		✓		
45	Penggunaan <i>caption</i> /penjelas narasi disesuaikan		✓		

	dengan kebutuhan isi cerita				
	Bagian Panel				
46	Bentuk panel pada masing-masing adegan disesuaikan dengan kebutuhan isi cerita	✓			
47	Ukuran panel pada masing-masing adegan disesuaikan dengan kebutuhan isi cerita	✓			
48	Jumlah panel pada masing-masing adegan disesuaikan dengan kebutuhan isi cerita	✓			
49	Bentuk panel pada masing-masing adegan yaitu menggunakan panel tanpa sisi (tanpa bingkai)	✓			
	Bagian parit				
50	Parit/jarak ruang antara panel satu dengan panel yang lainnya disesuaikan dengan ukuran halaman cerita		✓		
	Bagian simbol				
51	Penggunaan simbolia pada buku komik disesuaikan dengan kebutuhan isi cerita		✓		
	Bagian Bunyi Huruf				
52	Bagian bunyi huruf pada buku komik disesuaikan dengan kebutuhan adegan cerita	✓			
	Bentuk/kemasan dan bahasa dalam buku komik				
	Kemasan dalam Buku Komik				
53	Ukuran media buku komik yaitu A4 (21,0 cm x 29,7 cm)	✓			
54	Ukuran media buku komik yaitu A5 (14,8 cm x 21,0 cm)		✓		
55	Ilustrasi, background dan tulisan judul untuk sampul disesuaikan dengan isi media		✓		
56	Media buku komik dikemas dan disesuaikan dengan isi cerita		✓		
	Bahasa dalam Buku Komik				
57	Menggunakan bahasa Indonesia yang baku dan formal	✓			
58	Menggunakan bahasa Indonesia yang interaktif, komunikatif, dan lugas	✓			
59	Menggunakan bahasa Melayu (sesuai dengan kaidah kebahasaan teks cerita hikayat) pada contoh cerita hikayat			✓	
60	Memberikan catatan kecil pada istilah (Melayu) yang sulit dipahami.		✓		

Saranmu dan masukan: 6.940

.....

.....

.....

LEMBAR ANGGKET KEBUTUHAN SISWA

Buku Komik Bermuatan Kebudayaan Sebagai Media Mengidentifikasi Nilai-Nilai dan Isi Teks Cerita Hikayat Untuk Siswa Kelas X SMA

Petunjuk:

1. Tulislah identitas pada kolom yang disediakan.
2. Jawablah pertanyaan di bawah dengan semestinya.
3. Berikan tanda centang (✓) pada pertanyaan di bawah dengan menyatakan Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Kurang Setuju (KS), dan Tidak Setuju (TS).

Nama: Rizda Khansa G.
 Sekolah: SMA HEGERI 1 WELERI
 Tanda tangan: [Signature]

No	Pertanyaan	SS	S	KS	TS
Anggapan siswa tentang pembelajaran cerita hikayat menggunakan teks					
1	Pembelajaran mengidentifikasi nilai-nilai dan isi teks hikayat menggunakan media teks dinilai menyenangkan.			✓	
2	Pembelajaran mengidentifikasi nilai-nilai dan isi teks hikayat menggunakan media teks dinilai mudah dipahami.				✓
3	Pembelajaran mengidentifikasi nilai-nilai dan isi teks hikayat menggunakan media teks dinilai susah dipahami	✓			
4	Pembelajaran mengidentifikasi nilai-nilai dan isi teks hikayat menggunakan media teks dinilai membosankan		✓		
5	Penggunaan bahasa Melayu pada teks cerita hikayat dapat dipahami			✓	
6	Dibutuhkan media pembelajaran untuk mengidentifikasi nilai-nilai dan isi cerita hikayat.	✓			
Media pembelajaran teks cerita hikayat					
7	Guru selalu menyediakan media pembelajaran untuk materi cerita hikayat yang menarik (selain buku paket).				✓
8	Guru selalu menyediakan media pembelajaran untuk materi cerita hikayat yang bervariasi (selain buku paket).				✓
9	Perpustakaan menyediakan berbagai macam media pembelajaran tentang cerita hikayat		✓		
10	Pembelajaran mengidentifikasi nilai-nilai dan isi cerita hikayat membutuhkan media yang lebih baru dan menarik.		✓		
Kebutuhan pengembangan media buku komik dalam pembelajaran teks hikayat					

11	Media buku komik yang dikembangkan bersifat praktis, dapat digunakan di mana pun dan kapan pun.	✓			
12	Media buku komik yang dikembangkan mudah digunakan oleh siswa atau guru.				✓
13	Media buku komik yang dikembangkan berisi gambar/karakter tokoh dalam sebuah komik		✓		
14	Media buku komik yang dikembangkan dapat menambah minat siswa dalam pembelajaran teks hikayat.		✓		
15	Media buku komik yang dikembangkan hanya berisi kumpulan cerita hikayat				✓
16	Media buku komik yang dikembangkan dikemas sesuai dengan konsep pembelajaran (berisi materi dan contoh cerita hikayat)	✓			
Kebutuhan isi dalam buku komik					
17	Buku komik yang dikembangkan berisi materi cerita hikayat, latihan, evaluasi, dan contoh cerita hikayat	✓			
18	Materi yang disajikan dalam buku komik berisi (1) pengertian cerita hikayat, (2) ciri-ciri cerita hikayat, (3) nilai-nilai cerita hikayat, (4) manfaat mempelajari cerita hikayat, dan (5) langkah-langkah mengidentifikasi nilai-nilai dalam cerita hikayat.	✓			
19	Materi teks cerita hikayat dijelaskan secara runtut	✓			
20	Materi teks cerita hikayat diawali dengan pengertian, ciri-ciri, nilai-nilai, manfaat, langkah mengidentifikasi nilai-nilai dan isi teks cerita hikayat, latihan mengidentifikasi nilai-nilai&isi teks cerita hikayat, serta evaluasi mengidentifikasi nilai-nilai&isi teks cerita hikayat.	✓			
21	Contoh cerita hikayat yang disediakan berjumlah 2 cerita hikayat (1 cerita untuk latihan, 1 cerita untuk evaluasi)	✓			
22	Contoh cerita hikayat yang disediakan berjumlah 3/lebih cerita hikayat (2/lebih cerita untuk latihan, 1 cerita untuk evaluasi)				✓
23	Jalan cerita pada cerita hikayat di buku komik mencakup pengenalan, konflik, dan penyelesaiannya		✓		
24	Jalan cerita pada cerita hikayat di buku komik sesuai dengan ciri-ciri cerita hikayat		✓		
25	Jalan cerita pada cerita hikayat di buku komik termuat nilai-nilai yang dapat di ambil.	✓			
26	Soal latihan dan soal evaluasi diletakan setelah	✓			

	cerita hikayat				
27	Disediakan panduan penggunaan media buku komik		✓		
Kebutuhan muatan nilai kebudayaan pada buku komik					
28	Cerita hikayat yang termuat dalam buku komik merupakan cerita hikayat asli Indonesia (Hikayat Panji Semarang)	✓			
29	Cerita hikayat yang termuat dalam buku komik merupakan cerita hikayat dari luar Indonesia (Hikayat Hang Tuah, Hikayat Bayan Budiman, dll)	✓			
30	Cerita hikayat pada buku komik memuat nilai kebudayaan	✓			
31	Nilai kebudayaan yang termuat dalam cerita buku komik berasal dari kebudayaan Indonesia (khususnya Jawa)	✓			
32	Nilai kebudayaan yang termuat dalam cerita buku komik berasal dari kebudayaan asing			✓	
33	Diperlukan ulasan mengenai asal hikayat dalam media buku komik		✓		
Kebutuhan elemen/bagian-bagian pada buku komik					
Bagian Teks					
34	Teks percakapan/dialog dalam media buku komik disesuaikan dengan kebutuhan isi	✓			
35	Teks perasaan dalam media buku komik disesuaikan dengan kebutuhan isi	✓			
36	Teks narasi/penjelas dalam media buku komik disesuaikan dengan kebutuhan isi	✓			
37	Gaya penulisan teks dalam media buku komik disesuaikan dengan kebutuhan isi	✓			
38	Jenis font yang dalam media buku komik disesuaikan dengan kebutuhan isi	✓			
39	Ukuran font dalam media buku komik disesuaikan dengan kebutuhan isi	✓			
Bagian Gambar					
40	Ilustrasi pada setiap adegan dalam cerita hikayat disesuaikan dengan isi buku komik	✓			
41	Karakter pada setiap tokoh disesuaikan dengan isi buku komik	✓			
42	Ukuran gambar pada masing-masing adegan disesuaikan dengan panel pada isi buku komik	✓			
Bagian Balon Kata					
43	Penggunaan balon kata disesuaikan dengan kebutuhan isi cerita	✓			
44	Penggunaan balon perasaan disesuaikan dengan kebutuhan isi cerita.	✓			
45	Penggunaan <i>caption</i> /penjelas narasi disesuaikan	✓			

	dengan kebutuhan isi cerita	✓			
	Bagian Panel				
46	Bentuk panel pada masing-masing adegan disesuaikan dengan kebutuhan isi cerita	✓			
47	Ukuran panel pada masing-masing adegan disesuaikan dengan kebutuhan isi cerita	✓			
48	Jumlah panel pada masing-masing adegan disesuaikan dengan kebutuhan isi cerita	✓			
49	Bentuk panel pada masing-masing adegan yaitu menggunakan panel tanpa sisi (tanpa bingkai)	✓			
	Bagian parit				
50	Parit/jarak ruang antara panel satu dengan panel yang lainnya disesuaikan dengan ukuran halaman cerita		✓		
	Bagian simbol				
51	Penggunaan simbolia pada buku komik disesuaikan dengan kebutuhan isi cerita		✓		
	Bagian Bunyi Huruf				
52	Bagian bunyi huruf pada buku komik disesuaikan dengan kebutuhan adegan cerita	✓			
Bentuk/kemasan dan bahasa dalam buku komik					
	Kemasan dalam Buku Komik				
53	Ukuran media buku komik yaitu A4 (21,0 cm x 29,7 cm)				✓
54	Ukuran media buku komik yaitu A5 (14,8 cm x 21,0 cm)		✓		
55	Ilustrasi, background dan tulisan judul untuk sampul disesuaikan dengan isi media	✓			
56	Media buku komik dikemas dan disesuaikan dengan isi cerita.	✓			
	Bahasa dalam Buku Komik				
57	Menggunakan bahasa Indonesia yang baku dan formal			✓	
58	Menggunakan bahasa Indonesia yang interaktif, komunikatif, dan lugas		✓		
59	Menggunakan bahasa Melayu (sesuai dengan kaidah kebahasaan teks cerita hikayat) pada contoh cerita hikayat	✓			
60	Memberikan catatan kecil pada istilah (Melayu) yang sulit dipahami.	✓			

Saranmu dan masukan: Seharusnya buku hikayat itu lebih mudah dipahami lagi dan memberikan contoh buku komik

Sekian dan Terima kasih ☺

**Lampiran 2 Angket Kebutuhan Guru terhadap Kebutuhan Buku Komik
Kebudayaan sebagai Media Mengidentifikasi Nilai-nilai dan Isi Teks Cerita
Hikayat Kelas X**

LEMBAR ANGKET KEBUTUHAN GURU

**Buku Komik Bermuatan Kebudayaan Sebagai Media Mengidentifikasi Nilai
Nilai dan Isi Teks Cerita Hikayat Untuk Siswa Kelas X SMA**

Nama: Sri Budiawati
 Guru Bidang: Bhs Indonesia
 Nama sekolah: SMA N Melati

Petunjuk:

1. Bapak/Ibu Guru diharapkan menuliskan identitas pada kolom yang disediakan.
2. Bapak/Ibu Guru diharapkan menjawab pertanyaan di bawah dengan jujur dan estinya.
3. Berikan tanda centang (✓) pada pertanyaan di bawah dengan menyatakan Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Kurang Setuju (KS), dan Tidak Setuju (TS)

No	Pertanyaan	SS	S	KS	TS
Anggapan siswa tentang pembelajaran cerita hikayat menggunakan media					
1	Pembelajaran mengidentifikasi nilai-nilai dan isi teks hikayat menggunakan media teks dinilai menyenangkan.		✓		
2	Pembelajaran mengidentifikasi nilai-nilai dan isi teks hikayat menggunakan media teks dinilai efektif		✓		
3	Pembelajaran mengidentifikasi nilai-nilai dan isi teks hikayat menggunakan media teks dinilai efisien		✓		
4	Pembelajaran mengidentifikasi nilai-nilai dan isi teks hikayat menggunakan teks dinilai membosankan			✓	
5	Penggunaan bahasa Melayu pada teks cerita hikayat dapat dipahami siswa			✓	
6	Dibutuhkan media pembelajaran untuk mengidentifikasi nilai-nilai dan isi cerita hikayat.		✓	✓	
Media pembelajaran teks cerita hikayat					
7	Saya selalu menyediakan media pembelajaran untuk materi cerita hikayat dengan menarik (selain buku paket).		✓		
8	Saya selalu menyediakan media pembelajaran untuk materi cerita hikayat dengan bervariasi (selain buku paket).		✓		
9	Perpustakaan menyediakan berbagai macam media pembelajaran tentang teks hikayat		✓		
10	Pembelajaran mengidentifikasi nilai-nilai dan isi cerita hikayat membutuhkan media yang lebih baru dan menarik.		✓		

Kebutuhan pengembangan media buku komik dalam pembelajaran teks hikayat				
11	Media yang dikembangkan bersifat praktis, dapat digunakan di mana pun dan kapan pun.	✓		
12	Media buku komik yang dikembangkan mudah digunakan oleh siswa atau guru.	✓		
13	Media yang dikembangkan berisi gambar/karakter tokoh dalam sebuah komik	✓		
14	Media buku komik yang dikembangkan dapat menambah minat siswa dalam pembelajaran teks hikayat.	✓		
15	Media yang dikembangkan hanya berisi kumpulan cerita hikayat			✓
16	Media buku komik yang dikembangkan dikemas sesuai dengan konsep pembelajaran (berisi materi dan contoh cerita hikayat)		✓	
Kebutuhan isi dalam buku komik				
17	Buku komik yang dikembangkan berisi materi cerita hikayat, latihan, evaluasi, dan contoh cerita hikayat		✓	
18	Materi yang disajikan dalam buku komik berisi (1) pengertian cerita hikayat, (2) ciri-ciri cerita hikayat, (3) nilai-nilai cerita hikayat, (4) manfaat mempelajari cerita hikayat, dan (5) langkah-langkah mengidentifikasi nilai-nilai dalam cerita hikayat.	✓		
19	Materi teks cerita hikayat dijelaskan secara runtut	✓		
20	Materi teks cerita hikayat diawali dengan pengertian, ciri-ciri, nilai-nilai, manfaat, langkah mengidentifikasi nilai-nilai dan isi teks cerita hikayat, latihan mengidentifikasi nilai-nilai&isi teks cerita hikayat, serta evaluasi mengidentifikasi nilai-nilai&isi teks cerita hikayat.		✓	
21	Contoh cerita hikayat yang disediakan berjumlah 2 cerita hikayat (1 cerita untuk latihan, 1 cerita untuk evaluasi)		✓	
22	Contoh cerita hikayat yang disediakan berjumlah 3/lebih cerita hikayat (2/lebih cerita untuk latihan, 1 cerita untuk evaluasi)		✓	
23	Jalan cerita pada cerita hikayat di buku komik mencakup pengenalan, konflik, dan penyelesaiannya		✓	
24	Jalan cerita pada cerita hikayat di buku komik sesuai dengan ciri-ciri cerita hikayat		✓	
25	Jalan cerita pada cerita hikayat di buku komik termuat nilai-nilai yang dapat di ambil.	✓		

26	Soal latihan dan soal evaluasi diletakan setelah cerita hikayat.		✓		
27	Disediakan panduan penggunaan media buku komik		✓		
Kebutuhan muatan nilai kebudayaan pada buku komik					
28	Cerita hikayat yang termuat dalam buku komik merupakan cerita hikayat asli Indonesia (Hikayat Panji Semirang)		✓		
29	Cerita hikayat yang termuat dalam buku komik merupakan cerita hikayat dari luar Indonesia (Hikayat HangTuah, Hikayat Bayan Budiman, dll)		✓		
30	Cerita hikayat pada buku komik memuat nilai kebudayaan	✓			
31	Nilai kebudayaan yang termuat dalam cerita buku komik berasal dari kebudayaan Indonesia (khususnya Jawa)			✓	
32	Nilai kebudayaan yang termuat dalam cerita buku komik berasal dari kebudayaan asing				✓
33	Diperlukan ulasan mengenai asal hikayat dalam media buku komik		✓		
Kebutuhan elemen/bagian-bagian pada buku komik					
Bagian Teks					
34	Teks percakapan/dialog dalam media buku komik disesuaikan dengan kebutuhan isi	✓			
35	Teks perasaan dalam media buku komik disesuaikan dengan kebutuhan isi	✓			
36	Teks narasi/penjelas dalam media buku komik disesuaikan dengan kebutuhan isi	✓			
37	Gaya penulisan teks dalam media buku komik disesuaikan dengan kebutuhan isi	✓			
38	Jenis font yang dalam media buku komik disesuaikan dengan kebutuhan isi		✓		
39	Ukuran font dalam media buku komik disesuaikan dengan kebutuhan isi		✓		
Bagian Gambar					
40	Ilustrasi pada setiap adegan dalam cerita hikayat disesuaikan dengan isi buku komik	✓			
41	Karakter pada setiap tokoh disesuaikan dengan isi buku komik		✓		
42	Ukuran gambar pada masing-masing adegan disesuaikan dengan panel pada isi buku komik		✓		
Bagian Balon Kata					
43	Penggunaan balon kata disesuaikan dengan kebutuhan isi cerita		✓		
44	Penggunaan balon perasaan disesuaikan dengan kebutuhan isi cerita.		✓		

45	Penggunaan <i>caption</i> /penjelas narasi disesuaikan dengan kebutuhan isi cerita	✓			
Bagian Panel					
46	Bentuk panel pada masing-masing adegan disesuaikan dengan kebutuhan isi cerita		✓		
47	Ukuran panel pada masing-masing adegan disesuaikan dengan kebutuhan isi cerita		✓		
48	Jumlah panel pada masing-masing adegan disesuaikan dengan kebutuhan isi cerita		✓		
49	Bentuk panel pada masing-masing adegan yaitu menggunakan panel tanpa sisi (tanpa bingkai)		✓		
Bagian parit					
50	Parit/jarak ruang antara panel satu dengan panel yang lainnya disesuaikan dengan ukuran halaman cerita		✓		
Bagian simbol					
51	Penggunaan simbolia pada buku komik disesuaikan dengan kebutuhan isi cerita		✓		
Bagian Bunyi Huruf					
52	Bagian bunyi huruf pada buku komik disesuaikan dengan kebutuhan adegan cerita		✓		
Bentuk/kemasan dan bahasa dalam buku komik					
Kemasan dalam Buku Komik					
53	Ukuran media buku komik yaitu A4 (21,0 cm x 29,7 cm)		✓		
54	Ukuran media buku komik yaitu A5 (14,8 cm x 21,0 cm)		✓		
55	Ilustrasi, background dan tulisan judul untuk sampul disesuaikan dengan isi media		✓		
56	Media buku komik dikemas dan disesuaikan dengan isi cerita.	✓			
Bahasa dalam Buku Komik					
57	Menggunakan bahasa Indonesia yang baku dan formal pada materi				✓
58	Menggunakan bahasa Indonesia yang interaktif, komunikatif, dan lugas	✓			
59	Menggunakan bahasa melayu (sesuai kaidah kebahasaan teks cerita hikayat) pada contoh cerita hikayat		✓		
60	Memberikan catatan kecil pada kata-kata (Melayu) yang sulit dipahami.		✓		

Saranmu dan masukan:

.....

.....

LEMBAR ANGKET KEBUTUHAN GURU

Buku Komik Bermuatan Kebudayaan Sebagai Media Mengidentifikasi Nilai
Nilai dan Isi Teks Cerita Hikayat Untuk Siswa Kelas X SMA

Nama: Kosidah Handayani
Guru Bidang: Bahasa Indonesia
Nama sekolah: SMAN 1 Kaliwangi

Petunjuk:

1. Bapak/Ibu Guru diharapkan menuliskan identitas pada kolom yang disediakan.
2. Bapak/Ibu Guru diharapkan menjawab pertanyaan di bawah dengan semestinya.
3. Berikan tanda centang (✓) pada pertanyaan di bawah dengan menyatakan Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Kurang Setuju (KS), dan Tidak Setuju (TS).

No	Pertanyaan	SS	S	KS	TS
Anggapan siswa tentang pembelajaran cerita hikayat menggunakan teks					
1	Pembelajaran mengidentifikasi nilai-nilai dan isi teks hikayat menggunakan media teks dinilai menyenangkan		✓		
2	Pembelajaran mengidentifikasi nilai-nilai dan isi teks hikayat menggunakan media teks dinilai efektif		✓		
3	Pembelajaran mengidentifikasi nilai-nilai dan isi teks hikayat menggunakan media teks dinilai efisien		✓		
4	Pembelajaran mengidentifikasi nilai-nilai dan isi teks hikayat menggunakan teks dinilai membosankan		✓		
5	Penggunaan bahasa Melayu pada teks cerita hikayat dapat dipahami siswa			✓	
6	Dibutuhkan media pembelajaran untuk mengidentifikasi nilai-nilai dan isi cerita hikayat.		✓		
Media pembelajaran teks cerita hikayat					
7	Saya selalu menyediakan media pembelajaran untuk materi cerita hikayat dengan menarik (selain buku paket).		✓		
8	Saya selalu menyediakan media pembelajaran untuk materi cerita hikayat dengan bervariasi (selain buku paket).			✓	
9	Perpustakaan menyediakan berbagai macam media pembelajaran tentang teks hikayat			✓	
10	Pembelajaran mengidentifikasi nilai-nilai dan isi cerita hikayat membutuhkan media yang lebih baru dan menarik		✓		

Kebutuhan pengembangan media buku komik dalam pembelajaran teks hikayat

11	Media yang dikembangkan bersifat praktis, dapat digunakan di mana pun dan kapan pun.		✓		
12	Media buku komik yang dikembangkan mudah digunakan oleh siswa atau guru.		✓		
13	Media yang dikembangkan berisi gambar/karakter tokoh dalam sebuah komik		✓		
14	Media buku komik yang dikembangkan dapat menambah minat siswa dalam pembelajaran teks hikayat.		✓		
15	Media yang dikembangkan hanya berisi kumpulan cerita hikayat			✓	
16	Media buku komik yang dikembangkan dikemas sesuai dengan konsep pembelajaran (berisi materi dan contoh cerita hikayat)		✓		
Kebutuhan isi dalam buku komik					
17	Buku komik yang dikembangkan berisi materi cerita hikayat, latihan, evaluasi, dan contoh cerita hikayat		✓		
18	Materi yang disajikan dalam buku komik berisi (1) pengertian cerita hikayat, (2) ciri-ciri cerita hikayat, (3) nilai-nilai cerita hikayat, (4) manfaat mempelajari cerita hikayat, dan (5) langkah-langkah mengidentifikasi nilai-nilai dalam cerita hikayat.		✓		
19	Materi teks cerita hikayat dijelaskan secara runtut		✓		
20	Materi teks cerita hikayat diawali dengan pengertian, ciri-ciri, nilai-nilai, manfaat, langkah mengidentifikasi nilai-nilai dan isi teks cerita hikayat, latihan mengidentifikasi nilai-nilai&isi teks cerita hikayat, serta evaluasi mengidentifikasi nilai-nilai&isi teks cerita hikayat.			✓	
21	Contoh cerita hikayat yang disediakan berjumlah 2 cerita hikayat (1 cerita untuk latihan, 1 cerita untuk evaluasi)			✓	
22	Contoh cerita hikayat yang disediakan berjumlah 3/lebih cerita hikayat (2/lebih cerita untuk latihan, 1 cerita untuk evaluasi)		✓		
23	Jalan cerita pada cerita hikayat di buku komik mencakup pengenalan, konflik, dan penyelesaiannya		✓		
24	Jalan cerita pada cerita hikayat di buku komik sesuai dengan ciri-ciri cerita hikayat		✓		
25	Jalan cerita pada cerita hikayat di buku komik termuat nilai-nilai yang dapat di ambil.		✓		

26	Soal latihan dan soal evaluasi diletakan setelah cerita hikayat.		✓		
27	Disediakan panduan penggunaan media buku komik		✓		
Kebutuhan muatan nilai kebudayaan pada buku komik					
28	Cerita hikayat yang termuat dalam buku komik merupakan cerita hikayat asli Indonesia (Hikayat Panji Semirang)		✓		
29	Cerita hikayat yang termuat dalam buku komik merupakan cerita hikayat dari luar Indonesia (Hikayat HangTuah, Hikayat Bayan Budiman, dll)		✓		
30	Cerita hikayat pada buku komik memuat nilai kebudayaan		✓		
31	Nilai kebudayaan yang termuat dalam cerita buku komik berasal dari kebudayaan Indonesia (khususnya Jawa)		✓		
32	Nilai kebudayaan yang termuat dalam cerita buku komik berasal dari kebudayaan asing		✓		
33	Diperlukan ulasan mengenai asal hikayat dalam media buku komik		✓		
Kebutuhan elemen/bagian-bagian pada buku komik					
Bagian Teks					
34	Teks percakapan/dialog dalam media buku komik disesuaikan dengan kebutuhan isi		✓		
35	Teks perasaan dalam media buku komik disesuaikan dengan kebutuhan isi		✓		
36	Teks narasi/penjelas dalam media buku komik disesuaikan dengan kebutuhan isi		✓		
37	Gaya penulisan teks dalam media buku komik disesuaikan dengan kebutuhan isi		✓		
38	Jenis font yang dalam media buku komik disesuaikan dengan kebutuhan isi		✓		
39	Ukuran font dalam media buku komik disesuaikan dengan kebutuhan isi		✓		
Bagian Gambar					
40	Ilustrasi pada setiap adegan dalam cerita hikayat disesuaikan dengan isi buku komik		✓		
41	Karakter pada setiap tokoh disesuaikan dengan isi buku komik		✓		
42	Ukuran gambar pada masing-masing adegan disesuaikan dengan panel pada isi buku komik		✓		
Bagian Balon Kata					
43	Penggunaan balon kata disesuaikan dengan kebutuhan isi cerita		✓		
44	Penggunaan balon perasaan disesuaikan dengan kebutuhan isi cerita.		✓		

45	Penggunaan <i>caption</i> /penjelas narasi disesuaikan dengan kebutuhan isi cerita		✓		
Bagian Panel					
46	Bentuk panel pada masing-masing adegan disesuaikan dengan kebutuhan isi cerita		✓		
47	Ukuran panel pada masing-masing adegan disesuaikan dengan kebutuhan isi cerita		✓		
48	Jumlah panel pada masing-masing adegan disesuaikan dengan kebutuhan isi cerita		✓		
49	Bentuk panel pada masing-masing adegan yaitu menggunakan panel tanpa sisi (tanpa bingkai)		✓		
Bagian parit					
50	Parit/jarak ruang antara panel satu dengan panel yang lainnya disesuaikan dengan ukuran halaman cerita		✓		
Bagian simbol					
51	Penggunaan simbolia pada buku komik disesuaikan dengan kebutuhan isi cerita		✓		
Bagian Bunyi Huruf					
52	Bagian bunyi huruf pada buku komik disesuaikan dengan kebutuhan adegan cerita		✓		
Bentuk/kemasan dan bahasa dalam buku komik					
Kemasan dalam Buku Komik					
53	Ukuran media buku komik yaitu A4 (21,0 cm x 29,7 cm)			✓	
54	Ukuran media buku komik yaitu A5 (14,8 cm x 21,0 cm)		✓		
55	Ilustrasi, background dan tulisan judul untuk sampul disesuaikan dengan isi media		✓		
56	Media buku komik dikemas dan disesuaikan dengan isi cerita.		✓		
Bahasa dalam Buku Komik					
57	Menggunakan bahasa Indonesia yang baku dan formal pada materi		✓		
58	Menggunakan bahasa Indonesia yang interaktif, komunikatif, dan lugas		✓		
59	Menggunakan bahasa melayu (sesuai kaidah kebahasaan teks cerita hikayat) pada contoh cerita hikayat		✓		
60	Memberikan catatan kecil pada kata-kata (Melayu) yang sulit dipahami.		✓		

Saranmu dan masukan:

.....

.....

.....

LEMBAR ANGKET KEBUTUHAN GURU

Buku Komik Bermuatan Kebudayaan Sebagai Media Mengidentifikasi Nilai
Nilai dan Isi Teks Cerita Hikayat Untuk Siswa Kelas X SMA

Nama: RITA NURAENI, S.Pd M.Pd
 Guru Bidang: BAHASA INDONESIA
 Nama sekolah: SMA 1 KEPDAL

Petunjuk:

1. Bapak/Ibu Guru diharapkan menuliskan identitas pada kolom yang disediakan.
2. Bapak/Ibu Guru diharapkan menjawab pertanyaan di bawah dengan semestinya.
3. Berikan tanda centang (✓) pada pertanyaan di bawah dengan menyatakan Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Kurang Setuju (KS), dan Tidak Setuju (TS).

No	Pertanyaan	SS	S	KS	TS
Anggapan siswa tentang pembelajaran cerita hikayat menggunakan teks					
1	Pembelajaran mengidentifikasi nilai-nilai dan isi teks hikayat menggunakan media teks dinilai menyenangkan.			✓	
2	Pembelajaran mengidentifikasi nilai-nilai dan isi teks hikayat menggunakan media teks dinilai efektif			✓	
3	Pembelajaran mengidentifikasi nilai-nilai dan isi teks hikayat menggunakan media teks dinilai efisien			✓	
4	Pembelajaran mengidentifikasi nilai-nilai dan isi teks hikayat menggunakan teks dinilai membosankan	✓			
5	Penggunaan bahasa Melayu pada teks cerita hikayat dapat dipahami siswa			✓	
6	Dibutuhkan media pembelajaran untuk mengidentifikasi nilai-nilai dan isi cerita hikayat.	✓			
Media pembelajaran teks cerita hikayat					
7	Saya selalu menyediakan media pembelajaran untuk materi cerita hikayat dengan menarik (selain buku paket).		✓		
8	Saya selalu menyediakan media pembelajaran untuk materi cerita hikayat dengan bervariasi (selain buku paket).		✓		
9	Perpustakaan menyediakan berbagai macam media pembelajaran tentang teks hikayat				✓
10	Pembelajaran mengidentifikasi nilai-nilai dan isi cerita hikayat membutuhkan media yang lebih baru dan menarik	✓			

Kebutuhan pengembangan media buku komik dalam pembelajaran teks hikayat				
11	Media yang dikembangkan bersifat praktis, dapat digunakan di mana pun dan kapan pun.		✓	
12	Media buku komik yang dikembangkan mudah digunakan oleh siswa atau guru.	✓		
13	Media yang dikembangkan berisi gambar/karakter tokoh dalam sebuah komik	✓		
14	Media buku komik yang dikembangkan dapat menambah minat siswa dalam pembelajaran teks hikayat.	✓		
15	Media yang dikembangkan hanya berisi kumpulan cerita hikayat		✓	
16	Media buku komik yang dikembangkan dikemas sesuai dengan konsep pembelajaran (berisi materi dan contoh cerita hikayat)	✓		
Kebutuhan isi dalam buku komik				
17	Buku komik yang dikembangkan berisi materi cerita hikayat, latihan, evaluasi, dan contoh cerita hikayat		✓	
18	Materi yang disajikan dalam buku komik berisi (1) pengertian cerita hikayat, (2) ciri-ciri cerita hikayat, (3) nilai-nilai cerita hikayat, (4) manfaat mempelajari cerita hikayat, dan (5) langkah-langkah mengidentifikasi nilai-nilai dalam cerita hikayat.		✓	
19	Materi teks cerita hikayat dijelaskan secara runtut		✓	
20	Materi teks cerita hikayat diawali dengan pengertian, ciri-ciri, nilai-nilai, manfaat, langkah mengidentifikasi nilai-nilai dan isi teks cerita hikayat, latihan mengidentifikasi nilai-nilai&isi teks cerita hikayat, serta evaluasi mengidentifikasi nilai-nilai&isi teks cerita hikayat.		✓	
21	Contoh cerita hikayat yang disediakan berjumlah 2 cerita hikayat (1 cerita untuk latihan, 1 cerita untuk evaluasi)			✓
22	Contoh cerita hikayat yang disediakan berjumlah 3/lebih cerita hikayat (2/lebih cerita untuk latihan, 1 cerita untuk evaluasi)		✓	
23	Jalan cerita pada cerita hikayat di buku komik mencakup pengenalan, konflik, dan penyelesaiannya		✓	
24	Jalan cerita pada cerita hikayat di buku komik sesuai dengan ciri-ciri cerita hikayat	✓	.	
25	Jalan cerita pada cerita hikayat di buku komik termuat nilai-nilai yang dapat di ambil.	✓		

26	Soal latihan dan soal evaluasi diletakan setelah cerita hikayat.		✓		
27	Disediakan panduan penggunaan media buku komik		✓		
Kebutuhan muatan nilai kebudayaan pada buku komik					
28	Cerita hikayat yang termuat dalam buku komik merupakan cerita hikayat asli Indonesia (Hikayat Panji Semirang)		✓		
29	Cerita hikayat yang termuat dalam buku komik merupakan cerita hikayat dari luar Indonesia (Hikayat HangTuah, Hikayat Bayan Budiman, dll)		✓		
30	Cerita hikayat pada buku komik memuat nilai kebudayaan	✓			
31	Nilai kebudayaan yang termuat dalam cerita buku komik berasal dari kebudayaan Indonesia (khususnya Jawa)			✓	
32	Nilai kebudayaan yang termuat dalam cerita buku komik berasal dari kebudayaan asing			✓	
33	Diperlukan ulasan mengenai asal hikayat dalam media buku komik		✓		
Kebutuhan elemen/bagian-bagian pada buku komik					
Bagian Teks					
34	Teks percakapan/dialog dalam media buku komik disesuaikan dengan kebutuhan isi		✓		
35	Teks perasaan dalam media buku komik disesuaikan dengan kebutuhan isi		✓		
36	Teks narasi/penjelas dalam media buku komik disesuaikan dengan kebutuhan isi		✓		
37	Gaya penulisan teks dalam media buku komik disesuaikan dengan kebutuhan isi		✓		
38	Jenis font yang dalam media buku komik disesuaikan dengan kebutuhan isi		✓		
39	Ukuran font dalam media buku komik disesuaikan dengan kebutuhan isi		✓		
Bagian Gambar					
40	Ilustrasi pada setiap adegan dalam cerita hikayat disesuaikan dengan isi buku komik		✓		
41	Karakter pada setiap tokoh disesuaikan dengan isi buku komik		✓		
42	Ukuran gambar pada masing-masing adegan disesuaikan dengan panel pada isi buku komik		✓		
Bagian Balon Kata					
43	Penggunaan balon kata disesuaikan dengan kebutuhan isi cerita		✓		
44	Penggunaan balon perasaan disesuaikan dengan kebutuhan isi cerita.		✓		

45	Penggunaan <i>caption</i> /penjelas narasi disesuaikan dengan kebutuhan isi cerita		✓		
	Bagian Panel				
46	Bentuk panel pada masing-masing adegan disesuaikan dengan kebutuhan isi cerita		✓		
47	Ukuran panel pada masing-masing adegan disesuaikan dengan kebutuhan isi cerita		✓		
48	Jumlah panel pada masing-masing adegan disesuaikan dengan kebutuhan isi cerita		✓		
49	Bentuk panel pada masing-masing adegan yaitu menggunakan panel tanpa sisi (tanpa bingkai)		✓		
	Bagian parit				
50	Parit/jarak ruang antara panel satu dengan panel yang lainnya disesuaikan dengan ukuran halaman cerita		✓		
	Bagian simbol				
51	Penggunaan simbolia pada buku komik disesuaikan dengan kebutuhan isi cerita		✓		
	Bagian Bunyi Huruf				
52	Bagian bunyi huruf pada buku komik disesuaikan dengan kebutuhan adegan cerita		✓		
	Bentuk/kemasan dan bahasa dalam buku komik				
	Kemasan dalam Buku Komik				
53	Ukuran media buku komik yaitu A4 (21,0 cm x 29,7 cm)		✓		
54	Ukuran media buku komik yaitu A5 (14,8 cm x 21,0 cm)			✓	
55	Ilustrasi, background dan tulisan judul untuk sampul disesuaikan dengan isi media		✓		
56	Media buku komik dikemas dan disesuaikan dengan isi cerita.		✓		
	Bahasa dalam Buku Komik				
57	Menggunakan bahasa Indonesia yang baku dan formal pada materi		✓		
58	Menggunakan bahasa Indonesia yang interaktif, komunikatif, dan lugas		✓		
59	Menggunakan bahasa melayu (sesuai kaidah kebahasaan teks cerita hikayat) pada contoh cerita hikayat	✓			
60	Memberikan catatan kecil pada kata-kata (Melayu) yang sulit dipahami.	✓			

Saranmu dan masukan:

Semoga produk buku komik hikayat ini dapat membantu guru dan siswa ajar pembelajaran hikayat lebih seru dan mudah dipahami

Lampiran 3 Angket Uji Validasi terhadap Kebutuhan Buku Komik Kebudayaan sebagai Media Mengidentifikasi Nilai-nilai dan Isi Teks Cerita Hikayat Kelas X

**ANGKET UJI VALIDASI AHLI MATERI
BUKU KOMIK BERMUATAN KEBUDAYAAN SEBAGAI MEDIA
MENGIDENTIFIKASI NILAI DAN ISI TEKS CERITA HIKAYAT**

IDENTITAS

Nama Lengkap : *Sumartini*

Nama Instansi : *FBS UNNES*

Hari/Tanggal : *Kamis, 9 Januari 2020*

Tanda Tangan: *[Signature]*

PETUNJUK PENGISIAN

1. Bapak/Ibu dimohon menuliskan identitas yang sudah disediakan.
2. Bapak/Ibu dimohon untuk menjawab serta memberi tanda cek (v) pada kolom skor yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu dengan ketentuan.
 Angka 4: sangat baik Angka 2 : cukup baik
 Angka 3 : baik Angka 1: kurang baik
3. Bapak/Ibu diharapkan memberi saran perbaikan media pada kolom yang sudah disediakan.
4. Isilah kolom "saran umum" yang telah disediakan berdasarkan masukan Bapak/Ibu untuk perbaikan buku komik bermuatan kebudayaan sebagai media mengidentifikasi nilai dan isi cerita hikayat untuk kelas X.

No	Aspek Penilaian	Skor			
		1	2	3	4
Aspek Materi					
1	Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar mengidentifikasi nilai-nilai dan isi teks cerita hikayat.			✓	
	Saran:				
2	Kesesuaian isi buku dengan judul buku				✓
	Saran:				
3	Ketepatan penyajian materi mengidentifikasi nilai-nilai dan isi cerita hikayat			✓	
	Saran:				
4	Kelengkapan materi mengidentifikasi nilai-nilai dan isi cerita hikayat			✓	
	Saran:				
5	Kedalaman materi mengidentifikasi nilai-nilai dan isi cerita hikayat		✓		
	Saran: Catatan : kedalaman materi sudah sesuai.				

6	Keruntutan materi mengidentifikasi nilai-nilai dan isi cerita hikayat		✓		
	Saran: Catatan : keruntutan materi cerita hikayat sudah sesuai				
7	Kesesuaian pemilihan cerita hikayat				✓
	Saran:				
Aspek Nilai-nilai Kebudayaan					
8	Materi yang disajikan sudah terintegrasi dengan nilai kebudayaan				✓
	Saran:				
9	Cerita hikayat yang disajikan sudah terintegrasi dengan nilai kebudayaan.				✓
	Saran:				
Aspek Soal dan Latihan					
10	Kejelasan petunjuk pengerjaan soal latihan				✓
	Saran:				

11	Kesesuaian jumlah soal latihan				✓
	Saran:				
Aspek Bahasa dan Keterbacaan					
12	Ketepatan penggunaan bahasa pada prakata			✓	
	Saran:				
13	Ketepatan penggunaan bahasa pada petunjuk penggunaan media				✓
	Saran:				
14	Ketepatan penggunaan bahasa pada materi				✓
	Saran:				
15	Ketepatan penggunaan bahasa pada pengenalan tokoh				✓
	Saran:				
16	Ketepatan penggunaan bahasa pada dialog dan narasi komik.			✓	

	Saran:				
17	Ketepatan penggunaan bahasa pada soal latihan				✓
	Saran:				
18	Kesesuaian pemilihan kata (diksi) dengan tingkatan kognitif siswa kelas X				✓
	Saran:				
19	Ketepatan penggunaan struktur kalimat dengan tingkatan kognitif siswa			✓	
	Saran:				
20	Kesesuaian pemilihan huruf untuk keterbacaan siswa kelas X			✓	✓
	Saran:				
21	Kesesuaian pemilihan ukuran huruf untuk keterbacaan siswa kelas X			✓	
	Saran:				

Aspek Kelayakan Media					
22	Buku komik dapat merangsang siswa untuk tertarik dalam pembelajaran cerita hikayat				✓
Saran:					
23	Buku komik dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap isi cerita hikayat				✓
Saran:					
24	Buku komik dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada materi mengidentifikasi nilai-nilai dan isi teks cerita hikayat			✓	
Saran:					

25. Saran umum perbaikan buku komik

* Perbaikan redaksi: kalimat dan ejaan.

No	Aspek Penilaian	Skor			
		1	2	3	4
Aspek Bentuk/Kemasan Media					
1	Kesesuaian penataan judul pada sampul buku komik. Saran:			✓	
2	Kesesuaian ukuran font judul pada sampul buku komik Saran:				✓
3	Kesesuaian jenis font judul pada sampul buku komik Saran:				✓
4	Keserasian antara warna judul dengan ilustrasi pada sampul Saran:				✓
5	Kesesuaian ilustrasi pada sampul terhadap isi buku komik Saran:				✓

6	Kreativitasan tampilan daftar isi				✓
	Saran:				
7	Kreativitasan tampilan prakata				✓
	Saran:				
8	Kreativitasan tampilan materi				✓
	Saran:				
9	Kreativitasan tampilan biografi penulis	✓			
	Saran:	<p>Mohon biografi penulis lebih sesuai tema.</p>			
Aspek Elemen Buku Komik					
10	Kesesuaian pemilihan jenis dan ukuran font pada media				✓
	Saran:				
11	Kesesuaian gaya penulisan dialog terhadap ilustrasi				✓
	Saran:				

12	Kesesuaian ilustrasi dengan masing-masing karakter pada penokohan cerita					✓
	Saran:					
13	Kesesuaian ukuran ilustrasi pada masing-masing adegan dalam cerita					✓
	Saran:					
14	Kesesuaian penggunaan bentuk balon kata percakapan/perasaan dan caption (narasi penjelas) pada tiap adegan					✓
	Saran:					
15	Kesesuaian ukuran dan caption (narasi penjelas) pada balon kata pada tiap panel					✓
	Saran:					
16	Kesesuaian pemilihan panel pada tiap adegan					✓
	Saran:					

17	Kesesuaian ukuran panel pada tiap adegan				✓
	Saran:				
18	Ketepatan pari/jarak antara panel pada komik				✓
	Saran:	<p><i>Kadung ada yang terlalu renggang. mungkin diperpendek lagi</i></p>			
19	Kesesuaian penggunaan simbol pada adegan dalam cerita komik				✓
	Saran:				
20	Kesesuaian penggunaan bunyi huruf pada adegan dalam cerita komik				✓
	Saran:				
Aspek Tampilan Media Secara Keseluruhan					
21	Ketepatan pemilihan kertas pada buku komik				✓
	Saran:				
22	Ketepatan pemilihan ukuran media buku				✓

	komik				
	Saran:				
23	Keserasian warna pada keseluruhan isi buku komik			✓	✓
	Saran:				

24. Saran umum perbaikan buku komik

- Pengguna tema hitungan digunakan secara menyeluruh dari layout, desain, dan saji dll.
- Saji komiknya monoton.

Lampiran 4 Surat-surat



PEMERINTAH PROVINSI JAWA TENGAH
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
SEKOLAH MENENGAH ATAS NEGERI
WELERI

Alamat : Jln. Bahari No. 17 Weleri - Kendal, Telp. (0294) 641390,
E-mail : sman1weleri@yahoo.co.id

SURAT KETERANGAN

Nomor : 070 / 361

Yang bertanda tangan di bawah ini, Kepala SMA Negeri 1 Weleri Kabupaten Kendal menerangkan bahwa :

Nama	: IRMAYANTI NUR AINI
NIM	: 201415060
Fak / Program	: Pendidikan Bahasa Indonesia
Universitas	: UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

Yang bersangkutan telah melaksanakan Observasi / Penelitian tentang " **PENGEMBANGAN BUKU KOMIK BERMUATAN KEBUDAYAAN SEBAGAI MEDIA MENGIDENTIFIKASI NILAI-NILAI DAN ISI CERITA RAKYAT (HIKAYAT) PADA SISWA KELAS X SMA " di SMA Negeri Se- Kabupaten Kendal " di SMA Negeri 1 Weleri, pada tanggal , 21 Maret 2019.**

Demikian keterangan ini dibuat untuk dapat digunakan seperlunya.

Weleri, 30 Juli 2019

Sekolah,



NOOR MOHAMAD ABIDUN, S.Pd., M.Si.
19610619 198503 1 008



PEMERINTAH PROVINSI JAWA TENGAH
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
SEKOLAH MENENGAH ATAS NEGERI 1 KENDAL
 Jalan Soekarno Hatta, Patelsari, Kabupaten Kendal Kode Pos 51151. Telepon 0294-381136
 Faksimile 0294-381136 Surat Elektronik: sma1kd@gmail.com

SURAT KETERANGAN
 Nomor : 423.4 / 221 / SMA.1.Kdl

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama	: SUNARTO, S.Pd., M.Pd
NIP	: 19700529 199301 1 002
Pangkat / Gol.Ruang	: Pembina-IV/a
Jabatan	: Kepala Sekolah
Unit Kerja	: SMA Negeri 1 Kendal

Menerangkan bahwa :

Nama	: IRMAYANTI NUR AINI
NIM	: 201415060
Program Studi	: Pendidikan Bahasa Indonesia / S1
Mahasiswa	: Universitas Negeri Semarang (UNNES)

Telah mengadakan penelitian di SMA Negeri 1 Kendal dalam rangka penyusunan skripsi dengan Judul " Pengembangan Buku Komik Bermuatan Kebudayaan Sebagai Media Mengidentifikasi Nilai-Nilai Dan Isi Cerita Rakyat (Hikayat) Pada Siswa Kelas X SMA " Pada tanggal 26 Maret 2019.

Demikian surat keterangan ini kami buat dengan sebenarnya dan dapat dipergunakan seperlunya.

Kendal, 22 Juli 2019

KEPALA SMA NEGERI 1 KENDAL


SUNARTO, S.Pd., M.Pd
 Kepala SMA
 NIP. 19700529 199301 1 002



PEMERINTAH PROVINSI JAWA TENGAH
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
**SEKOLAH MENENGAH ATAS NEGERI 1
KALIWUNGU**

Jalan : Pangeran Juminah Kaliwungu - Kendal Kode Pos 51372 Telp. (0294) 382567
Surat elektronik : smakaliwungu@yahoo.co.id Website :
www.sman1kaliwungu.sch.id

SURAT KETERANGAN

Nomor : 420 / 306 / SMA

Yang bertanda tangan di bawah ini Kepala Sekolah Menengah Atas (SMA) Negeri 1 Kaliwungu Kabupaten Kendal Provinsi Jawa Tengah, menerangkan dengan sebenarnya bahwa :

Nama : **Irmayanti Nur Aini**
NIM : 201415060
Pendidikan / Jurusan : Pendidikan Bahasa Indonesia
Universitas : Universitas Negeri Semarang

Orang tersebut diatas benar-benar telah melakukan penelitian di SMA Negeri 1 Kaliwungu Kendal dengan judul "Pengembangan Buku Komik Bermuatan Kebudayaan sebagai Media Mengidentifikasi Nilai – Nilai dan Isi Cerita Rakyat (Hikayat) Pada Siswa Kelas X SMA " pada tanggal 27 Maret 2019.

Demikian surat keterangan ini untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Kaliwungu, 31 Juli 2019
Kepala Sekolah,

Dr. NOOR AFIF
Pembina
NIP. 19640930 198903 1 006

Lampiran 5 Dokumentasi

