

PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK DALAM PEMBELAJARAN MEMBACA TEKS CERITA RAKYAT KELAS VII-A SMP TAMANSISWA

Nama Mahasiswa : Dea Arya Sampurna
NIM : 21020114110
Prodi /Jurusan : S1 Pendidikan Bahasa Daerah (Jawa)
Email : dea.21110@mhs.unesa.ac.id

A. ABSTRAK

Penelitian dengan judul “Pengembangan Media Komik Dalam Pembelajaran Membaca Teks Cerita Rakyat Kelas VII-A SMP Tamansiswa Kota Mojokerto” merupakan penelitian yang akan menghasilkan produk berupa media pembelajaran komik. Media tersebut dapat dijadikan alternatif dalam kegiatan pembelajaran, seperti pada pembelajaran teks cerita rakyat. Media pembelajaran ini akan membuat suasana baru dalam pembelajaran karena siswa tidak hanya menggunakan buku atau papan tulis seperti yang biasa mereka lakukan melainkan belajar dengan menggunakan media pembelajaran komik. Hal tersebut akan membuat suasana belajar menjadi lebih menyenangkan. Penelitian ini bertujuan untuk membuat media pembelajaran yang berkualitas dan efektif digunakan dalam pembelajaran Bahasa Jawa, khususnya pada materi teks cerita rakyat. Maka dari itu dalam tulisan ini akan dibahas tiga hal penting, yaitu : (1) mendeskripsikan proses pengembangan media pembelajaran komik, (2) mendeskripsikan kualitas media pembelajaran komik, dan (3) mendeskripsikan pembelajaran dengan menggunakan media komik dengan hasil belajar siswa yang memuaskan. Dengan menggunakan media komik ini peserta didik kelas VII-A menjadi semakin aktif dalam kegiatan pembelajaran. Hal tersebut bisa digambarkan dari hasil perolehan nilai yang didapat, dengan rata-rata yang sangat memuaskan. Oleh sebab itu, penggunaan media sangatlah mempunyai peran yang sangat penting dalam kegiatan pembelajaran di kelas.

Kata kunci : pengembangan media pembelajaran, kualitas media pembelajaran, pembelajaran teks cerita rakyat.

B. PENDAHULUAN

Media pembelajaran merupakan salah satu bagian dalam pendidikan yang dapat menjadi alternatif sumber belajar dalam proses pembelajaran selain menggunakan buku pembelajaran. Proses pembelajaran sebagai penyalur ilmu pengetahuan dan keterampilan memiliki tiga komponen dalam menyalurkan informasi, yaitu pendidik sebagai penyampai pesan, peserta didik sebagai penerima pesan dan perantara yang digunakan dalam menyampaikan pesan atau materi yang diberikan. Sebagai seorang pendidik yang kreatif dan inovatif harus mampu memperhatikan komponen tersebut agar tujuan pendidikan tercapai secara maksimal dan mampu menimbulkan perubahan sikap atau pun perilaku peserta didik, misalnya peserta didik dari malas menjadi ingin tahu. Hal tersebut perlu diperkuat dengan perantara yang digunakan sebagai penyampai pesan yaitu berupa media pembelajaran.

Pemerolehan pengetahuan dan keterampilan, perubahan sikap dan perilaku dapat terjadi karena interaksi antara pengalaman baru dengan pengalaman yang pernah dialami sebelumnya. Menurut Bruner (dalam Sukiman 2008:30), ada 3 tingkatan utama modus belajar yaitu pengalaman langsung, pengalaman psikotorial/gambar, dan pengalaman abstrak. Salah satu contoh yang dapat memperjelas pendapat tersebut adalah belajar menulis sebuah karangan. Dalam tingkatan pengalaman langsung, untuk memperoleh pemahaman peserta didik tentang cara menulis sebuah karangan, dia harus secara langsung mempraktikkan/menulis sebuah karangan. Pada pemahaman kedua yaitu tingkat piktorial peserta didik mempelajarinya melalui langkah-langkah menulis sebuah karangan. Selanjutnya pada tingkatan terakhir atau pengalaman abstrak, peserta didik memahaminya dengan cara banyak membaca karangan-karangan yang telah ada.

Uraian diatas menggambarkan bahwa agar proses belajar mengajar dapat berjalan dengan baik, peserta didik sebaiknya diajak untuk memanfaatkan semua alat indranya. Pendidik berupaya untuk menampilkan rangsangan yang dapat diproses dengan berbagai indra. Semakin banyak alat indra yang digunakan untuk menerima dan mengolah informasi semakin besar kemungkinan informasi tersebut dimengerti dan dapat dipertahankan dalam ingatan peserta didik. Dengan demikian diharapkan peserta didik dapat menerima dengan mudah pesan-pesan dari materi yang diajarkan.

Seorang pendidik dituntut untuk kreatif dalam menyampaikan materi. Untuk itu dalam suatu pembelajaran, perlu adanya alat bantu pembelajaran atau perantara dalam menyampaikan materi agar mempermudah pendidik dalam menyampaikan informasi. Alat

bantu tersebut dapat berupa media pembelajaran. Media pembelajaran ini diharapkan mampu menumbuhkan minat dan memberi motivasi siswa dalam belajar. Media pembelajaran hendaknya bersifat menghibur dan sesuai dengan kondisi peserta didik. Sehingga dipilihlah media pembelajaran komik, karena dirasa cocok dan mudah diterapkan.

Komik bukanlah hal yang asing di masyarakat. Biasanya komik digunakan oleh sebagian orang untuk bahan bacaan yang menarik dan untuk mengisi waktu luang. Komik lebih banyak diminati oleh sebagian orang karena dilengkapi oleh gambar yang memperjelas cerita. Hal ini mempermudah pembaca untuk lebih memahami isi bacaan yang ada di dalamnya. Dengan adanya media pembelajaran komik, diharapkan siswa lebih tertarik untuk membaca dan lebih memahami isi dari komik yang akan dijadikan sebagai media pembelajaran.

Media pembelajaran komik tidak dapat diterapkan tanpa adanya peserta didik. Untuk itu penelitian ini membutuhkan peserta didik sebagai sarana untuk mengetahui kelayakan pengguna media pembelajaran komik. Peserta didik yang akan mendapatkan uji coba media pembelajaran ini adalah peserta didik kelas VII-A SMP Tamansiswa Kota Mojokerto.

SMP Tamansiswa Kota Mojokerto adalah sekolah menengah pertama yang terletak di Jalan Tamansiswa Nomer 30 Kota Mojokerto, Kecamatan Magersari, Kota Mojokerto. Sekolah ini merupakan salah satu sekolah swasta yang diminati banyak siswa siswi yang akan melanjutkan ke jenjang sekolah menengah pertama. Hal ini karena lokasi yang strategis, ruang kelas nyaman, pengajar yang kompeten, dan merupakan salah satu sekolah swasta terbesar di kota Mojokerto. Namun, dari hasil pengamatan yang dilakukan di SMP tamansiswa ini terdapat satu hal penting dalam proses pembelajaran yang seharusnya diterapkan dalam proses pembelajaran. Dalam pembelajaran di sekolah ini, jarang mengaplikasikan media pembelajaran di setiap proses belajar mengajar, terutama saat pembelajaran Bahasa Jawa. data tersebut diperoleh dari angket yang dibagikan kepada siswa kelas VII-A. Hasil dari pembagian angket tersebut menunjukkan bahwa dalam pembelajaran bahasa Jawa jarang menggunakan media pembelajaran, guru sering menggunakan buku paket dan menerangkan materi secara lisan kepada peserta didik. Hal tersebut kerap membuat peserta didik merasa bosan dan susah menerima materi dalam kegiatan pembelajaran. Oleh karena itu, penelitian pengembangan media komik ini dilakukan di SMP Tamansiswa Kota Mojokerto. Selain itu, hasil angket juga menunjukkan bahwa media pembelajaran komik juga belum pernah diaplikasikan dalam proses pembelajaran Bahasa Jawa.

Penelitian ini bertujuan untuk membuat media pembelajaran yang berkualitas dan efektif digunakan dalam pembelajaran Bahasa Jawa, khususnya dalam materi teks cerita rakyat. Oleh karena itu terdapat tiga hal yang dibahas dalam artikel ini, yaitu : (1) mendeskripsikan proses pengembangan mediapembelajaran komik, (2) mendeskripsikan kualitas media pembelajaran komik, dan (3) mendeskripsikan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran komik dengan hasil belajar siswa yang memuaskan.

C. METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan yang menghasilkan produk berupa media media pembelajaran komik. Dalam penelitian pengembangan media pembelajaran komik pada pembelajaran membaca teks cerita rakyat ini menggunakan rancangan model pengembangan menurut Sadiman dengan 8 tahap pengembangan, yaitu analisis karakter dan kebutuhan siswa, perumusan tujuan, perumusan butir-butir materi, perumusan alat pengukur media, perumusan naskah media, pelaksanaan tes, revisi dan naskah yang telah siap untuk diproduksi.

Pengembangan media pembelajaran komik dalam penelitian ini diawali dengan analisis karakter dan kebutuhan siswa dan memperoleh hasil bahwa media pembelajaran jarang digunakan dalam proses belajar mengajar, khususnya pembelajaran Bahasa Jawa sehingga terkadang membuat siswa merasa kurang semangat dalam belajar dan kesusahan dalam menerima materi. Setelah mengetahui karakter dan kebutuhan siswa, dilanjutkan dengan menentukan tujuan, materi, dan alat pengukur keberhasilan media yang mencakup tingkat pemahaman siswa dalam penguasaan materi. Apakah siswa lebih semangat dan aktif dalam belajar ketika menggunakan sebuah media, bagaimana hasil pemahaman siswa setelah menggunakan media dan sebelum menggunakan media. Kemudian barulah dibuat sebuah komik yang utuh yang siap diujicobakan kepada peserta didik dan siap mendapat penilaian dari validator.

D. HASIL DAN PEMBAHASAN

Sebelum membahas hasil penggunaan media komik pada kegiatan pembelajaran, peneliti membuat media terlebih dahulu. Adapun hal-hal yang harus dipersiapkan dalam perancangan sebuah media, yaitu menyiapkan materi, bahan dan hasil validasi media. Sehingga bisa dikatakan media tersebut bisa dan layak digunakan sebagai media dalam kegiatan pembelajaran. Berikut akan dijelaskan proses pembuatan media :

1. Menyiapkan materi untuk membuat media.

Disini peneliti akan mengambil salah satu cerita rakyat yang berjudul “Malin Kundang”. Sebelum cerita tersebut dirubah menjadi sebuah media komik, penulis perlu membuat kerangka pembuatan komik, yaitu membuat dialog percakapan antar tokoh dalam cerita.

NASKAH KOMIK MALIN KUNDANG

(gambar awal Malin Kundang lan bojone ngongkon ibune ngadoh, ibune nangis karo lungguh)

(gambar selanjutnya sesuai dialog dibawah ini)

Bapak : “buk, lan Malin anakku. Bapak arep budhal menyang segara dhisik ya, saperlu nggolek iwak kanggo di dol supaya oleh dhuwit. Ibuk lan Malin ing omah wae, ndunga kanggo bapak.”

Mande : “nggih pak, atos-atos nggih. Yen wis rampung anggone nglaut, enggal bali nggih pak!”

(Malin lan ibune nglambaiake tangane marang bapake)

Malin : “mak, bapak arep budhal menyang ngendi? Suwi gak mak, mengko sing jaga awakdhewe sinten mak? Bapak yen budhal nglaut mesthi suwi lan ora bali-bali. Malin wedi mak!”

Mande : “Malin, anakku. Bapakmu kuwi budhal nang segara saperlu nggolek iwak nak, mengko yen iwake oleh akeh kan kena di dol banjur dhuwite kanggo nyukupi kebutuhane sampeyan lan emak nak! Wis toh, ndunga wae sing apik kanggo bapak, muga-muga ora ana alangan apa-apa lan bapak cepet mulih!

(Mande lan Malin mlebu omah)

(Banjur wus pirang-pirang dina bapake ora bali mulih, Mande mung bisa nglamun lan ndunga marang Gusti supaya ora ana alangan apa-apa sing nandang bojone)

Malin : “mak, mak kok nglamun! Ana bab apa sing nggawe emak sedhik.”

Mande : “ora papa nak, emak mung kelingan bapakmu. Muga2 bapakmu sehat lan cepet mulih.”

mande : “ya wis nak, ibuk tak dagangan dhisik. Sampeyan nang omah wae, aja dolan adoh-adoh. Assalamualaikum”

(gambar ibune Malin budhal karo nggawa dagangan jajan ndesa lan Malin nyalimi ibune)

Malin : “ wa’alaikumsalam mak.”

(gambar Malin nglamun ing pinggir laut)

Malin : “yen uripku kaya mangkene, mesthi ora bakal owah uripku. Aku kudu menyang kutha nggolek gaweyan supaya bisa ngrubah uripe kulawargaku. Emaku bisa seneng lan ora ngubengi kampung dodolan jajan.”

(gambar malin lagi ngomong karo ibune ing omah)

Malin : “mak, aku arep lunga menyang kutha mak. Aku pengin kerja supaya uripe awakdhewe bisa tambah mulya mak.”

Mande : “kowe arep menyang ngendi le, kowe apa tega ninggal emak dhewean ing omah. Emak wis ora duwe sapa-sapa maneh le. Uripe awakdhewe ya wis cukup toh!”

Malin : “iya mak, aku ngerti. Nanging aku kepengin ngrubah kahanan iki mak, supaya kita bisa urip mulya lan emak ora susah-susah dodolan jajan maneh. Malin mung kepengin nggawe emak urip seneng!”

Mande : “ya wis yen kekarepanmu kaya mangkono le, emak ngrestui. Niyatanmu pancen apik, kowe anak sing berbakti marang wong tuwa. Nanging kowe kudu eling ya le, urip ing kutha kuwi ora gampang, kowe kudu njaga awakmu. Emak mung bisa ndunga kanggo awakmu, muga-muga pikantuk penggaweyan sing barokah.”

(gambar Malin budhal ninggalake emake, mak e nglambaikan tangan ing ngarep omah karo nangis terharu ditinggal anake)

Banjur Malin budhal lan ora suwi, malin tekan pelabuhan lan ketemu saudagar kang sugih banget lan dheweke nyuwun penggaweyan marang saudagar kuwi.

(gambar kapal minggir ing pelabuhan, Malin ketemu wong lanang saudagar kang sugih)

Malin : “pak, kula Malin. Kula badhe mados penggaweyan pak. Menapa wonten penggaweyan kangge kula pak?”

Saudagar : “Malin, ana penggaweyan kanggo awakmu. Yen kowe gelem, ewangana ngusungi barang daganganku ing kapal kuwi lan tulung dol en barang kuwi.”

Malin : “saestu pak. Matur nuwun sanget pak. Nggih, kula purun pak.”

malin kerja kanthi rekasa supaya bisa mujudake kecarepane

(gambar malin ngusungi barang teka kapal lan di dhukake ing dharat)

Saya suwi, kerjane malin saya apik banjur diangkat dadi mandor kapal. Ing kono dheweke uga ketemu wong wadon kang ayu banget. Malin tresna marang wong wadon kuwi lan akhire dilamar. Amarga Malin wis sugih dadi lamarane ditampa kanthi seneng banget.

(gambar Malin ngomong karo bojone ing pinggir segara kang ana kapal gedhe)

Malin : “dhik, awakdhewe iki kan wis bebojoan. Sampeyan gelem apa ora tak ajak nang omahku, tak kenalna marang ibuku. Ibuku isih enom lan sugih banget ing desaku.”

Bojone : “nggih mas, kula purun pinanggih ibuk.”

Malin : “ya wis yen kaya mangkono, ayo munggah kapal. Ayo budhal menyang desaku.”

Banjur Malin lan bojone budhal menyang desane Malin

(gambar Malin lan bojone numpak kapal wong loro)

(gambar Malin lan bojone wis tekan pinggir segara, disambut karo wong akeh)

(gambar Malin lan bojone ngadeg wong loro ing pinggir segara lan diparani emake sing wis tuwa)

Mande : “Maliiiiinn.....anakku, kowe wis bali mulih nak!”

Malin : “kowe sapa, kok ngaku-ngaku dadi ibuku. Ibuku isih enom lan sugih, ora kaya kowe, miskin rupane tuwa.”

(gambar Malin nudung ibune, lan ibune tiba nang lemah karo nangis)

Mande : “aku emakmu lin, ibukmu. Kok tega kowe ora ngakoni ibumu dhewe nak, kuwalat kowe nak”

Malin : “minggat saka ngarepku, aku dudu anakmu..!!!”

Banjur Mande budhal ngadohi Malin lan ndunga marang Gusti.

(gambar wong wadon tuwa lungguh karo nangis ndunga)

Mande : “dhuh Gusti, menawi bocah lanang kuwi mau Malin, kula nyuwun keadilan.

Panjenengan paringi ukuman kang pantes kanggo Malin. Dheweke tega wis ora ngakoni kula lan nudung kula.”

(gambar ibune Malin nyuding Malin karo nangis)

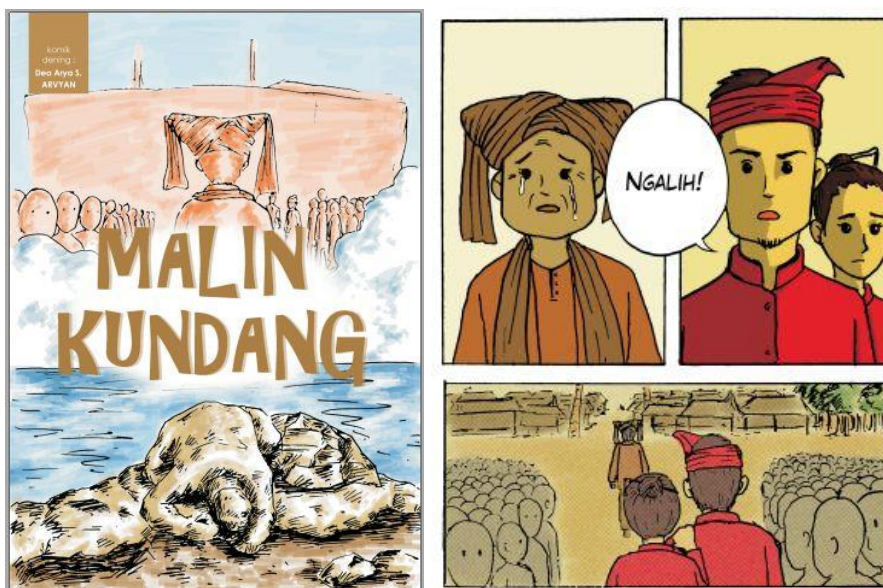
Mande : “terkutuk kowe Malin, kowe wis duraka marang emak.”

Banjur kahanan kang wiwitane cerah mau dadi peteng dhedhet lan angin banter karo petir sing pating gumleger lan Malin dadi watu.

(gambar malin sujud dadi watu, bojone nangis ing pinggire)

“Asipat kaya Malin kuwi ora pantes ditiru, wong tuwa kuwi kudu diormati lan disayangi. Ora kena gawe lara atine wong tuwa. Apik lan alane kuwi tetep wong tuwa kang wis nglairake kowe lan ngramut kowe ing alam dunya. Mula dadi bocah kuwi kudu sing bakti lan urmat marang wong tuwa supaya ora dadi bocah kang duraka kayadene Malin.”

Setelah penulis membuat rancangan bentyk dialog, kemudian mengaplikasikan dialog tersebut dalam gambar yang telah disiapkan dalam pembuatan komik. Berikut gambar komik yang telah disajikan :





Setelah proses pembuatan media komik, peneliti memberikan draf komik tersebut kepada validator untuk mengetahui hasil kelayakan media sebelum digunakan pada kegiatan pembelajaran. Berikut hasil validasi dari validator :

Nomer	Aspek kang dibiji	Andharan	Pambiji				
			5	4	3	2	1
1	Basa nonverbal-visual (gambar, simbol)	a. Ukuran gambar proposional b. Ilustrasi gambar sajrone komik c. Komposisi gambar tumrap dialog antarane paraga d. Garis gambar e. Nduweni wujud kang konkrit	√				
				√			
			√				
				√			
			√				
				√			

Dilihat hasil penilaian dari validator dapat dikatan bahwa media siap untuk dijadikan sebagai sarana dalam proses pembelajaran. Sehingga peneliti siap melaksanakan uji media pada kelas VII-A SMP Tamansiswa.

Setelah proses pembuatan media selesai, penguji melakukan uji coba terhadap siswa kelas VII-A SMP Tamansiswa. Dari hasil uji coba media tersebut mendapatkan hasil yang sangat memuaskan. Hal tersebut dapat dilihat dari keaktifan siswa dalam kegiatan pembelajaran.

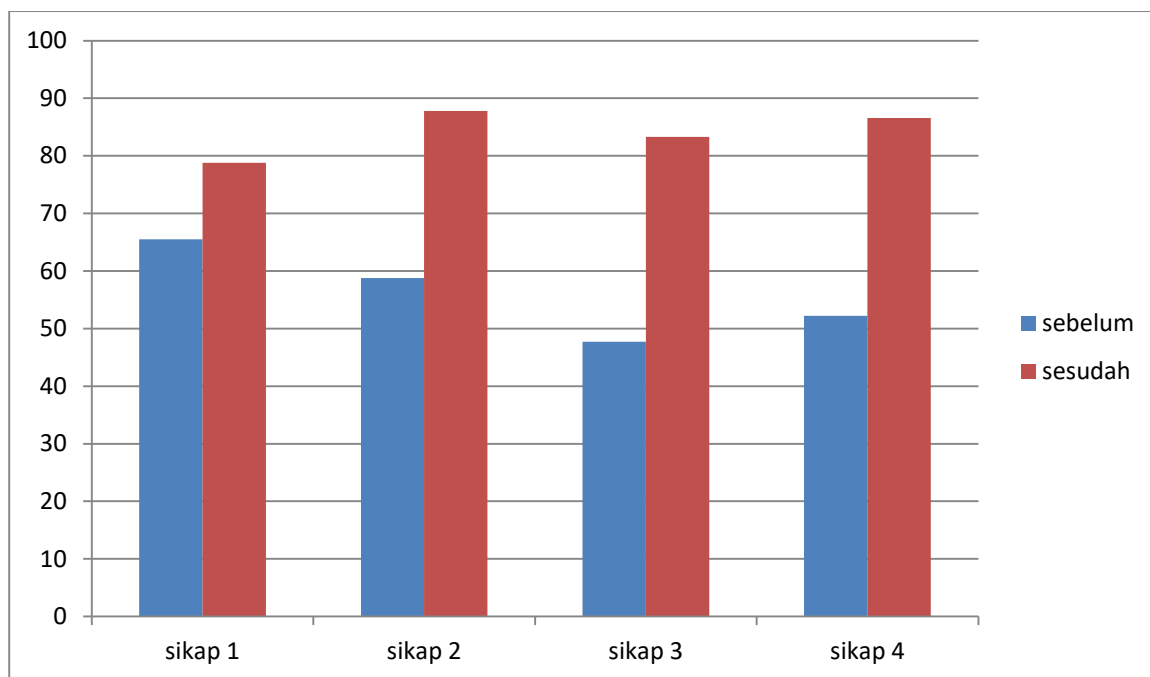
Berikut akan disampaikan hasil dari pengembangan media komik pada pembelajaran teks cerita rakyat :

Nomer	Pitakonan	Cacahe Wangsulan			Pambiji
		A	B	C	
1	<i>Apa bocah-bocah seneng yen sinau maca teks crita rakyat nganggo medhia komik?</i>	11	19	0	Baik
2	<i>Apa bocah-bocah bisa luwih paham yen sinau maca teks crita rakyat nganggo medhia komik?</i>	19	11	0	Sangat baik
3	<i>Apa bocah-bocah setuju yen guru uga nganggo medhia komik iki sajrone pasinaonan?</i>	13	17	0	Baik
4	<i>Apa bocah-bocah luwih seneng nganggo medhia komik tinimbang buku teks?</i>	15	15	0	Baik
5	<i>Apa bocah-bocah seneng yen pasinaonan ing kelas nganggo medhia komik?</i>	19	11	0	Sangat baik
6	<i>Apa bocah-bocah setuju yen medhia komik iki dianggo sajrone pasinaonan basa jawa?</i>	18	12	0	Sangat baik

Dari hasil penggunaan media komik tersebut, siswa lebih aktif dalam kegiatan belajar, itu bisa dilihat dari hasil jawaban siswa setelah diberikan angket oleh peneliti. Siswa sangat senang menggunakan media dalam kegiatan pembelajaran.

Penggunaan media dapat menunjang nilai siswa, bisa dibuktikan dengan hasil nilai akhir yang diperoleh oleh siswa. Sebelum menggunakan media, siswa lebih cenderung bosan dan kurang semangat, apalagi dalam pembelajarn teks, siswa lebih cenderung malas untuk membaca. Perhatikan tabel berikut untuk mengetahui hasil banding ketika siswa menggunakan media dan sebelum menggunakan media :

Tabel Grafik pambanding sadurunge lan sawise nganggo medhia komik



Katrangan :

Biru : kegiatan pembelajaran sebelum menggunakan media komik

Merah : kegiatan pembelajaran setelah menggunakan media komik

Sikap 1 : senang dalam kegiatan pembelajaran

Sikap 2 : aktif dalam kegiatan pembelajaran

Sikap 3 : sering memberikan pertanyaan dan jawaban

Sikap 4 : lebih mudah dalam menerima materi

Dari hasil skor tersebut dapat dikatakan bahwa pembelajaran dengan menggunakan media komik sangat mempengaruhi keaktifan peserta didik dalam menjalankan proses pembelajaran. Dengan adanya media pembelajaran ini mampu membuat peningkatan dalam menjalankan proses pembelajaran menjadi lebih baik. Selain itu peserta didik juga setuju dengan pembelajaran menggunakan media pembelajaran komik daripada pembelajaran yang hanya dengan menggunakan buku dan papan tulis aja.

Hasil belajar siswa ini dilihat dari penilaian hasil belajar siswa berdasarkan KKM yang ditentukan oleh sekolah yaitu 78. Hasil belajar siswa ini didapat dari pengujian lapangan yang dilakukan oleh 30 siswa kelas VII-A. Hasil belajar ini juga merupakan salah satu penentu apakah pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran komik ini telah

berhasil atau masih belum layak digunakan sebagai media pembelajaran. Berikut hasil nilai yang telah dicapai siswa kelas VII-A setelah menggunakan media dalam kegiatan pembelajaran :

Nomer	Nama	Nilai
1	ABDUL BASITH MAHBUBI	86
2	ACHMAD RAFLY	86
3	ADITYA FIRMANSYAH	85
4	AHMAD LUCKY ILYASA	86
5	ALISA RAHMA FADHILA	90
6	ANANDA BAYU	88
7	ANDHIKA APRELIANSYAH	86
8	AR'AN ADMA MAHENDRA	86
9	ARTIKA CAHYA SANTOSO	88
10	AURELIA TIARA	88
11	BILQIS AULIA	88
12	DAVILA DINDA NAZARQI	90
13	DICKY YULIAN PRADANA	90
14	FAHRI HELINGGA	88
15	FATMAWATI DWI PUTRI	88
16	GALIH PAMUNGKAS	90
17	LAILI RAHIMAH	90
18	LUTFIAH TIARA PUTRI	90
19	MAULANA ADHE	88
20	MOHAMMAD GAMARETO	88
21	MUCHAMMAD KRISNA	86
22	MUHAMMAD IZY	86
23	MUHAMMAD REVAL	86
24	MUKHAMMAD YUDHA	86
25	PEBIO ARGA RIFKY	86
26	RAKA PUTRA PRATAMA	88
27	REHAND BAGUS ENDHIKA	88
28	SABILLA PURY AMANAH	90
29	SAFIRA TRIA HUDA PRATAMA	90
30	TITO DANUARTA	86

Dari penilaian hasil belajar siswa tersebut diketahui seluruh penilaian peserta didik adalah diatas rata-rata yaitu diatas 78 yang merupakan KKM pelajaran Bahasa Jawa di SMP Tamansiswa Mojokerto. Rata-rata hasil belajar peserta didik ini adalah :

$$\frac{2631}{30} = 87,7$$

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa pembelajaran Bahasa Jawa dalam pelajaran teks cerita rakyat dengan menggunakan media pembelajaran komik telah berhasil dilaksanakan.

E. SIMPULAN DAN SARAN

Dari hasil penelitian pengembangan media pembelajaran komik dalam pembelajaran membaca teks cerita rakyat kelas VII-A SMP Tamansiswa Kota Mojokerto, hal ini mendapatkan respon yang sangat positif dari peserta didik. Mereka lebih mudah dalam memahami materi dan menumbuhkan rasa semangat dalam belajar. Hal itu dikarenakan media komik dirasa hal yang baru bagi peserta didik dalam pembelajaran yang dilaksanakan di kelas. Hasil belajar siswa setelah menggunakan media komik ini juga sangat memuaskan.

Adapun saran yang dapat diberikan yaitu, dalam proses belajar mengajar guru lebih aktif dan kreatif dalam penggunaan media, karena hal tersebut dapat mempermudah peserta didik dalam menerima dan memahami materi di setiap pelajaran, terutama pembelajaran Bahasa Jawa.

F. DAFTAR PUSTAKA

- Aminudin. 1991. *Pengantar Apresiasi Sastra*. Malang: Sinar Baru.
- Arsyad, Azhar. 2007. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Asyhar, Rayandra. 2011. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Gaung Persada Press
- Basir, Udjang Pr M. 2011. *Keterampilan Menulis*. Surabaya: Bintang Surabaya
- Endraswara, Suwardi. 2010. *Folklor Jawa Macam, Bentuk dan Nilainya*. Jakarta: Penaku
- Hutomo, Suripan Sadi. 1991. *Mutiara yang Terlupakan*. Jawa Timur: Hiksi.
- Nurgiyantoro, Burhan. 2007. *Teori Pengkajian Fiksi*. Yogyakarta: Gajah Mada University Press.
- Munadhi, Yudhi. 2008. *Media Pembelajaran Sebuah Pendekatan Baru*. Ciputat: Gaung Persada.
- Riduwan. 2009. *Dasar-dasar Statistik*. Bandung: Alfabeta
- Sadiman, Arif S. 2010. *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Pustekom Dikbud dan PT Raja Grafindo Persada.

McCloud, Scott. 2001. *Understanding Comics*. Jakarta: KPG (Kepustakaan Populer Gramedia).

Munadi, Yudhi. 2013. *Media Pembelajaran Sebuah Pendekatan Baru*. Jakarta: Gaung Persada (GP) Press.

Rohani, Ahmad. 1997. *Media Instruksional Edukatif*. Jakarta: PT Rineka Cipta

Rokhmansyah, Alfian. 2014. *Studi dan Pengkajian Sastra; Perkenalan Awal Terhadap Ilmu Sastra*. Yogyakarta: Graha Ilmu.

Sudjana, Nana dan Rivai, Ahmad. 2010. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.

Sudjana, Nana. 2005. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Sudjiman, Panuti. 1988. *Memahami Cerita Rekaan*. Jakarta: PT. Dunia Pustaka Jaya.

Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.

Sukardi. 2003. *Metedologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.

Sukiman. 2012. *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Pedagogia.

Tarigan, Henry Guntur. 1990. *Membaca Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.

Wellek, Rene, dkk. 1990. *Teori Kesusastraan*. Jakarta:PT Gramedia.

Internet :

[http:// pangeranarti.blogspot.co.id](http://pangeranarti.blogspot.co.id) diakses tanggal 07/02/2016