

BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

1. Penelitian Pengembangan

Penelitian merupakan suatu kegiatan pengumpulan, pengolahan, analisis dan penyajian data yang dilakukan secara sistematis dan objektif untuk memecahkan suatu persoalan atau untuk menguji suatu hipotesis untuk mengembangkan prinsip-prinsip umum, sedangkan pengembangan adalah proses yang dilakukan untuk mengembangkan sesuatu menjadi baik (Rangkuti, 2016). Maka dapat disimpulkan bahwa penelitian pengembangan yaitu proses untuk mengembangkan sesuatu menjadi baik dengan kegiatan pengumpulan data, pengolahan, analisis dan penyajian data, yang dilakukan secara sistematis.

Terdapat berbagai macam model pengembangan R&D menurut Hamdani dalam (Maydiantoro, 2020) diantaranya:

a. Model Pengembangan Borg dan Gall

Model pengembangan ini menggunakan alur air terjun pada tahap pengembangannya. Pada model ini terdapat tahapan-tahapan yang relative panjang karena terdapat 10 langkah pelaksanaan: Penelitian dan pengumpulan data, perencanaan, pengembangan draft produk, uji coba lapangan, uji pelaksanaan lapangan, penyempurnaan produk akhir dan diseminasi serta implementasi.

b. Model Pengembangan 4D

Menurut Thiagarajan, terdiri dari empat tahap pengembangan. Tahap yang pertama yaitu *Define* atau sering disebut dengan tahap analisis kebutuhan, tahap kedua *Design*, yaitu menyiapkan kerangka konseptual model dan perangkat pembelajara, tahap ketiga *Develop*, yaitu tahap pengembangan melibatkan uji validasi atau menilai kelayakan media, dan yang terakhir adalah tahap *Disseminate*, yaitu implementasi pada sasaran sesungguhnya yaitu subjek penelitian.

c. Model Pengembangan ADDIE

Menurut Dick et al. dalam (Maydiantoro, 2020) model ini memiliki lima tahapan, antara lain *Analysis*, *Design*, *Development or Production*, *Implementation or Delivery* dan *Evaluation*. Pada tahap analisis yaitu tahap perlunya menganalisis kelayakan serta syarat-syarat pengembangan produk (model, metode, media, bahan ajar). Analisis juga mengenai kebutuhan sasaran, lingkungan belajar, teknologi, karakter peserta didik dan sebagainya. Tahap *Design* merupakan proses mulai dari merancang konsep dan konten di dalam produk tersebut. Tahap *Development*, berisi kegiatan realisasi rancangan produk yang sebelumnya telah dibuat. Pada tahap ini perlu dibuat instrument untuk mengukur kinerja produk. Tahap *Implementation*, dimaksudkan untuk memperoleh umpan balik terhadap produk yang dikembangkan. Penerapan dilakukan mengacu kepada rancangan produk yang telah dibuat. Tahap *Evaluation*, dilakukan untuk memberi umpan balik kepada pengguna produk, sehingga revisi dibuat sesuai dengan hasil evaluasi atau kebutuhan yang belum dapat dipenuhi oleh produk tersebut.

2. Buku

a. Definisi Buku

Buku menurut KBBI yaitu kumpulan beberapa lembar kertas yang disatukan atau dijilid yang berisi tulisan. KBBI juga menjelaskan, tidak hanya berisi tulisan, sekumpulan beberapa lembar kosong yang dijilid juga disebut sebagai buku. Buku menurut beberapa para ahli dalam artikel deepublish (2022):

1) Sitepu

Menyatakan buku merupakan kumpulan kertas berisi informasi, tercetak, disusun secara sistematis, dijilid, serta bagian luarnya diberi pelindung terbuat dari kertas tebal, karton, atau bahan lain dengan karakter sejenis.

2) H.G Andriase

Buku adalah informasi tercetak di atas kertas yang dijilid menjadi satu kesatuan. Sehingga segala bentuk informasi yang disampaikan secara tertulis dan kemudian dijilid disebut sebagai buku.

3) Kunarsih

Kurniasih menjelaskan bahwa buku merupakan buah pikiran, dan lebih mengarah pada pengertian buku ilmiah. Baik itu buku pelajaran seperti buku teks, buku ajar, modul, dan sejenisnya. Sehingga berisi ilmu pengetahuan yang ditulis menurut kurikulum pendidikan.

Dapat penulis simpulkan dari pemaparan definisi buku menurut para ahli diatas yaitu buku merupakan sekumpulan kertas yang dijilid dengan diberi pelindung tebal atau karton dan sejenisnya, baik berisi tulisan atau kertas kosong.

b. Manfaat Buku

Buku ada bukan tanpa alasan, ada banyak alasan yang memvbuat kehadiran nya penting. Pada saat ini, buku bukan hanya dijumpai dalam bentuk cetak tetapi bisa diakses melalui internet yag berbentuk *e-book* atau *electronic book*. Adapun manfaat buku bagi kehidupan seseorang dan bisa dikatakan dalam kehidupan seluruh umat manusia, antara lain:

1) Media mengakses dan berbagi buah pikiran

buku memberi manfaat bagi setiap penulis untuk bisa menyampaikan isi pikirannya secara tertulis. Kemudian bisa dibaca atau diketahui oleh banyak orang. Buah pikiran ini bisa dalam bentuk ilmu pengetahuan, kisah inspiratif, motivasi, dan lain sebagainya.

Sebaliknya, di mata pembaca. Buku bermanfaat sebagai media untuk mengakses buah pikiran para penulis. Mereka yang menikmati setiap karya tulis dari seseorang akan mencari dan

membaca buku berisi karya tersebut. Baik untuk dijadikan media hiburan, pembelajaran, maupun tujuan yang lainnya.

2) Media mengakses dan berbagai informasi

Informasi bisa didapatkan dengan mudah dari buku, khususnya buku yang disediakan untuk menyajikan sekumpulan informasi. Misalnya adalah majalah. Buku ilmiah akan menyajikan informasi ilmiah seperti pada buku-buku pendidikan.

3) Media untuk mendukung kegiatan pembelajaran

Buku juga bermanfaat bagi kegiatan pembelajaran. Belajar di kampus atau di sekolah buku pasti terlibat di dalamnya, baik versi cetak atau elektronik.

4) Media untuk terhubung dengan dunia luar

Maksudnya, dengan mengakses informasi dari buku, dapat mengenal banyak hal, membantu untuk belajar dan melihat banyak hal di seluruh belahan dunia. Sehingga bisa menghubungkan seserang dengan dunia luar di berbagai bidang.

5) Sumber inspirasi

Dengan membaca buku, banyak hal yang bisa diselesaikan, seperti ketika stress, putus asa, itu akan dapat diatasi dengan buku. Buku non fiksi misalnya, buku non fiksi menyajikan tema yang ringan dan bisa jadi punya makna mendalam. Jika membaca buku dengan topik tertentu dan pas dengan momen yang dihadapi.

Maka buku bisa bermanfaat sebagai sumber inspirasi. Misalnya sedang stres karena di kantor *deadline* sangat mencekik. Lalu membaca novel yang menggambarkan seorang tokoh dengan kondisi serupa.

6) Media hiburan

Buku bisa menjadi hiburan bagi pecinta buku. Dengan meluangkan waktu dalam kesehariannya untuk membaca. Buku menjadi hiburan saat sedang suntuk, bosan dan merasakan stress.

c. Jenis-jenis Buku

Jenis buku menurut Kemendikbud dalam Hanifa et al. (2021) ada dua, yaitu:

1) Buku fiksi

Buku fiksi adalah buku yang dibuat berdasarkan imajinasi penulisnya, imajinasi sendiri adalah daya olah pikir yang menghasilkan khayalan, sehingga apa yang dituliskan oleh pengarangnya merupakan karya tulis yang bersifat imajinatif, seperti novel, cerpen, kumpulan puisi, komik, naskah drama.

2) Buku non fiksi

Buku non fiksi buku yang berisi kejadian sebenarnya dan bersifat informatif. Dalam buku non fiksi, membutuhkan pengamatan dan data yang benar dalam pembuatannya sehingga hasilnya dapat dipertanggungjawabkan. Contoh buku nonfiksi di antaranya buku biografi, buku sejarah, dan buku pembelajaran.

a. d. Ciri Buku yang Baik

1) Mengusung tema yang menarik dan khas

Hal ini berlaku untuk buku fiksi maupun non fiksi. Jika menemukan buku dengan tema yang dianggap menarik dan khas karena berbeda dari buku lainnya. Maka besar kemungkinan buku tersebut bagus, tinggal dibaca untuk memastikan.

2) Gaya bercerita yang tidak membosankan

Berikutnya adalah dari gaya bercerita dari penulisnya, bisa dilihat di bagian sinopsis. Kemudian di toko buku biasanya disediakan buku tanpa cover plastik, sehingga bisa dibaca di bab-bab awal. Jika di halaman pertama menarik maka halaman selanjutnya bisa menarik juga.

3) Banyak direkomendasikan

Buku yang bagus ibarat ratu lebah, saat satu pembaca menyukainya maka banyak pembaca lain ikut menyukainya. Jadi, jika pusing dalam memilih buku maka pilih buku yang banyak direkomendasikan.

4) Menyajikan informasi terkini

Buku yang bagus biasanya juga menyajikan informasi terkini. Khususnya untuk buku non fiksi yang perlu menyajikan ilmu pengetahuan hasil penelitian terbaru sehingga relevan.

5) Bukan jiplakan

Buku yang bagus sudah tentu merupakan buah pikiran sendiri, sehingga segar dan orisinal. Selain itu, pembaca perlu menghindari buku bajakan. Sebab kualitas kertas dari cover sampai isinya tentu tidak sebagus buku aslinya. Selain itu juga menjajah penulis karya tersebut.

6) Diterbitkan oleh penerbit terpercaya

Jika buku diterbitkan secara resmi di penerbit yang kredibel, maka prosesnya akan ada tahap editing dan penyuntingan. Sehingga isi buku dipastikan sudah sesuai ketentuan dan termasuk jalan ceritanya sudah dipastikan menarik dan mudah dipahami.

3. Komik

a. Pengertian komik

Komik menurut KBBI merupakan cerita bergambar dalam bentuk majalah, surat kabar, atau berbentuk buku yang mudah dicerna dan lucu. Dalam buku *Comics and Sequential Art: Principles and Practices from the Legendary Cartoonist* (1985), Will Eisner menyebutkan bahwa komik adalah sebuah bentuk bacaan yang konkret. Terdiri atas beberapa gambar yang saling berurutan atau disebut juga sequential arts, komik adalah suatu bentuk naratif yang dapat bercerita. Lebih jelasnya, sebuah komik terdiri atas urutan gambar atau ilustrasi, lalu diberi teks sebagai penjelas gambar tersebut (M. T. G. Putri & Purnengsih, 2023).

Scott McCloud dalam Patricia (2018) juga mendefinisikan komik sebagai gambar dan lambang yang bersebalahan atau berdekatan dengan urutan tertentu dan bertujuan untuk menambah informasi dan estetika pembaca. Dari pengertian tersebut dapat penulis simpulkan,

komik merupakan cerita bergambar yang disajikan secara urut dan runtut sesuai dengan alur cerita dan bertujuan untuk menambah informasi dan estetika pembaca serta mudah dididica dan lucu.

b. Karakteristik komik

Ada beberapa karakteristik menurut Danaswari dalam Wardana (2018):

- 1) Pembuatan komik untuk menggambar diperlukan adanya karakter. Karakter dalam komik, yaitu pendeskripsian dari sesuatu yang akan dijelaskan di dalam komik.
- 2) Ekspresi wajah karakter. Pada saat kita menentukan ekspresi dari perasaan sang karakter yang kita buat. Misalnya, ekspresi yang digambarkan saat tersenyum, sedih, marah, kesal, atau kaget.
- 3) Balon kata, yaitu unsur utama setiap komik gambar dan kata. Keduanya saling mendeskripsikan satu sama lain. sehingga menunjukkan dialog antar tokoh.
- 4) Garis gerak, yaitu yang digambar akan terlihat hidup dalam imajinasi pembaca.
- 5) Latar, yaitu dapat menunjukkan pada pembaca konteks materi yang disampaikan dalam komik tersebut.
- 6) Panel, yaitu sebagai urutan dari setiap gambar-gambar atau materi dan untuk menjaga kelanjutan dari cerita yang sedang berlangsung.

c. Struktur Komik

Menurut Matawu et al. (2021) dijelaskan bahwa komik terdiri dari berbagai unsur structural, sebagai berikut:

- 1) Penokohan

Dalam komik, terdapat subjek yang sengaja diberikan karakter dan tingkah laku, baik seperti manusia, binatang, tumbuhan, makhluk halus atau benda mati. Oleh komikus digunakan teknik dramatic dan teknik visual sehingga dengan adanya karakter dan tingkah laku tersebut, pembaca mengetahui bagaimana karakter dari tokoh tersebut tanpa harus dijelaskan secara lisan.

2) Alur

Alur ini dapat dikatakan sebagai rangkaian kejadian yang terjadi karena adanya hubungan sebab-akibat yang terdapat dalam kehidupan tokoh cerita. Alur ini digunakan untuk menunjukkan bagaimana alur cerita dikembangkan melalui urutan gambar.

3) Tema dan Moral

Buku komik dengan alur cerita pastinya terdapat tema dan pelajaran yang berusaha disampaikan mengenai pesan, ajaran, atau tujuan yang mempromosikan hal-hal yang positif. Tema dan moral yang terkandung dalam buku komik dapat berupa kehidupan, social, lingkungan, religious, motivasi.

4) Gambar dan Bahasa

Setiap komik memiliki gambar dan bahasa yang berbeda dan unik. Hal itulah yang akan menjadi karakteristik dari komik tersebut. Pemilihan bahasa disesuaikan dengan konteks pembicaraan dan pikiran karakter yang bersangkutan.

d. Jenis-jenis Komik

1) Komik Potongan (Strip)

Komik potongan atau strip ini biasanya singkat dan hanya berisi penggalan-penggalan dari panel komik yang dibuat dengan lanjutan-lanjutan yang terpisah atau bersambung.

2) Kartun

Komik jenis kartun ini dijelaskan hanya dalam bentuk gambar dan balon kata atau dialog box. Komik jenis ini biasanya digunakan untuk menyindir suatu pihak atau hanya sebatas hiburan.

3) Komik Tahunan

Komik berjenis ini sesuai dengan namanya hanya dirilis dalam kurun waktu tertentu, biasanya sebulan sekali atau bahkan setahun sekali.

4) Komik Web

Komik berjenis ini mulai berkembang di zaman modern ini. Dengan kemudahan akses internet melalui smartphone, komik berjenis ini mulai populer. Sesuai dengan namanya, komik ini berbasis web atau situs. Biasanya situs itu akan menyediakan cerita-cerita komik dalam berbagai macam tema dan cerita, contoh komik web adalah Webtoon dan MangaToon.

5) Komik Buku

Komik jenis ini mungkin menjadi komik yang paling sering dijumpai di toko-toko buku. Komik ini merupakan komik-komik yang disajikan dalam bentuk buku fisik.

e. Kelebihan dan kekurangan komik

1) Kelebihan

Menurut Angkowo & Kosasih dalam Kurnia Wardani (2013) kelebihan dari komik yaitu:

- a) Menggunakan bahasa sehari-hari, sehingga siswa dapat dengan cepat memahami isi dari komik.
- b) Menggunakan gambar-gambar yang dapat memperjelas kata-kata dari cerita pada komik.
- c) Menggunakan warna yang menarik dan terang sehingga siswa akan lebih termotivasi untuk membaca komik.
- d) Cerita pada komik sangat erat dengan kejadian yang dialami siswa sehari-hari, sehingga mereka akan lebih paham dengan permasalahan yang mereka alami.

2) Kekurangan

Komik sebagai media visual atau grafis tidak akan terlihat efektif jika digunakan kepada peserta didik yang tidak dapat belajar dengan media visual atau grafis, karena pasti setiap peserta didik memiliki gaya masing-masing dalam belajar. Dengan kata lain media belajar itu harus menyesuaikan gaya belajar masing-masing peserta didik. Di sisi lain komik yang berkembang saat ini kebanyakan komik yang mengedepankan aspek hiburan, dimana isi

dari komik tersebut tidaklah sesuai untuk digunakan dalam pembelajaran.

4. Cerita Rakyat

a. Definisi Cerita Rakyat

Menurut KBBI terbagi menjadi dua pengertian, yang pertama cerita merupakan tuturan bagaimana terjadinya sesuatu peristiwa atau kejadian. Yang kedua yaitu rakyat, berarti cerita zaman dahulu yang hidup di kalangan rakyat dan diwariskan secara lisan. Definisi cerita rakyat menurut KBBI berarti suatu peristiwa yang terjadi di kalangan rakyat pada zaman dahulu yang diwariskan secara lisan.

Menurut Sakillah et al. (2021) Cerita rakyat merupakan cerita yang berasal dari masyarakat dan berkembang dalam masyarakat pada masa lampau yang menjadi ciri khas disetiap bangsa yang mempunyai kultur budaya yang beraneka ragam yang mencakup kekayaan budaya dan sejarah yang dimiliki masing-masing bangsa. Pada umumnya cerita rakyat ini mengisahkan mengenai suatu kejadian di suatu tempat atau asal muasal suatu tempat. Tokoh-tokoh yang dimunculkan dalam cerita rakyat umumnya diwujudkan dalam bentuk binatang, manusia dan dewa.

b. Jenis Cerita Rakyat

Menurut Nurgiyantoro dalam Akbar (2019) ada beberapa jenis cerita rakyat, antara lain:

1) Legenda

Legenda cerita yang dipercaya oleh penduduk setempat yang dianggap suci dan sakral yang membedakannya dengan mitos. Legenda sering dikaitkan dengan sejarah dan kurang keterkaitan dengan masalah supranatural. Legenda sering dikaitkan dengan seseorang, tokoh peristiwa, dan tempat-tempat nyata.

2) Mite atau Mitos

Dalam bahasa Indonesia mite atau mitos berasal dari bahasa Yunani “mythos” yang berasal dari cerita dewata. Mitos merupakan

cerita masa lampau yang dimiliki bangsa-bangsa di dunia. Menurut Bascom berpendapat bahwa mitos merupakan prosa rakyat yang dianggap benar-benar terjadi serta dianggap suci oleh yang punya cerita. Mitos adalah cerita yang berkaitan dengan dewa-dewa atau yang berkaitan dengan supranatural yang lain, juga sering mengandung pendewaan manusia atau manusia keturunan dewa.

3) Dongeng

Dongeng pada dasarnya merupakan karya prosa rakyat yang dihasilkan oleh masyarakat yang di dalam penuh dengan hal-hal yang berupa khayalan dan diliputi unsur-unsur keajaiban. Nurgiantoro memberi batasan bahwa dongeng adalah cerita rekaan yang penuh dengan fantasi, sukar diterima dengan logika pikiran kita sekarang atau dengan kata lain merupakan cerita yang hidup dan berkembang dalam masyarakat lama. Jadi dongeng merupakan cerita prosa rakyat yang dianggap tidak benar-benar terjadi, Ia diceritakan sebagai hiburan, berisikan ajaran moral bahkan sindiran.

c. Ciri-ciri Cerita Rakyat

Menurut Dananjaja dalam Saputri (2016) cerita rakyat merupakan salah satu jenis folklor yang penyebarannya dilakukan dari mulut ke mulut dan dari generasi ke generasi berikutnya. Hal ini menyebabkan bahwa tidak diketahui lagi kapan dan siapa pencetus cerita rakyat itu sendiri. Adapun ciri-ciri cerita rakyat sebagai berikut:

- 1) Penyebarannya dilakukan secara lisan, artinya dilakukan dari mulut ke mulut dan dari generasi satu ke generasi berikutnya.
- 2) Bersifat tradisional, artinya disebarkan dalam bentuk yang relatif tetap.
- 3) Bervariasi, artinya berbeda-beda dalam ceritanya. Hal ini disebabkan oleh cara penyebarannya yang dilakukan secara lisan. Maka, inti cerita tersebut dapat bertambah ataupun berkurang.

- 4) Bersifat anonim, artinya tidak diketahui lagi siapa penciptanya dan kapan terciptanya.
- 5) Berumus dan berpola, contohnya menggunakan kata-kata klise, menggunakan kata-kata pembuka atau penutup yang baku.
- 6) Memiliki fungsi dalam masyarakat, contohnya sebagai alat pendidikan, penghibur, protes atau kritik sosial, dan lain sebagainya.
- 7) Bersifat prologis, artinya berpikir menggunakan logika sendiri bukan logika umum sehingga kerap kali sulit untuk dimengerti.
- 8) Bersifat polos dan lugu sehingga sering kali kelihatannya kasar terlalu spontan.

d. Fungsi Cerita Rakyat

Suatu karya sastra tentunya memiliki fungsi tersendiri. Begitu halnya dengan cerita rakyat. Adapun fungsi cerita rakyat adalah sebagai berikut.

- 1) Fungsi edukasi adalah memberikan pengajaran kepada pembaca mengenai nilai-nilai kebaikan yang terkandung dalam suatu cerita..
- 2) Fungsi kreatif adalah sebagai hiburan pembaca.
- 3) Fungsi moralitas adalah memiliki nilai moral agar pembaca memahami mana yang baik dan mana yang buruk.
- 4) Fungsi estetik adalah memberikan nilai keindahan.
- 5) Fungsi religius adalah mengajarkan ajaran yang dapat dijadikan suri tauladan (Saputri, 2016).

5. Hakikat Bahasa Indonesia

a. Pengertian Bahasa

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) Bahasa diartikan kedalam tiga batasan, antara lain:

- 1) System lambang bunyi berartikulasi yang dihasilkan alat ucap yang bersifat sewenang-wenang.

- 2) Perkataan-perkataan yang dipakai oleh suatu bangsa (suku, daerah, negara, dan sebagainya)
- 3) Percakapan atau perkataan yang baik, sopan santun dan tingkah laku baik.

Sedangkan Bloch dan Trager, Joseph Bram mengatakan bahwa bahasa adalah suatu system yang berstruktur dari symbol-simbol bunyi arbitrer yang digunakan oleh para anggota kelompok social sebagai alat bergaul satu sama lain (Yeti, 2018).

b. Fungsi Bahasa Indonesia

Secara umum, fungsi bahasa ada tiga, yaitu alat komunikasi, alat ekspresi, dan alat berpikir. Ketika seseorang menggunakan bahasa, ada sesuatu yang ingin disampaikan berupa informasi. Informasi tersebut bisa ditransformasi dua arah arah seperti pada dialog, dan ada juga disampaikan searah seperti pada pidato. Ekspresi seseorang ketika menyatakan senang atau susah paling lengkap dinyatakan dengan bahasa, tidak dapat hanya tersenyum atau menangis. Ekspresi yang menggunakan bahasa tubuh tidaklah lengkap. Dalam fungsinya sebagai alat berpikir, bahasa selalu dipakai baik secara lisan maupun tulis. Fungsi bahasa sebagai alat berpikir adalah bahasa yang digunakan dalam penulisan hasil penelitian, bahasa dalam buku-buku ilmu pengetahuan, bahasa dalam sminar, dana lain-lain (Yeti, 2018).

Menurut Ramlan dan Mahmudah dalam Yeti (2018) bahasa Indonesia secara khusus berfungsi sebagai alat komunikasi antaranggota masyarakat Indonesia. Fungsi tersebut digunakan dalam berbagai lingkungan, tingkatan, dan kepentingan yang beraneka ragam. Hal ini, sesuai dengan prinsip sosiologis yang menyatakan bahwa manusia tidak dapat hidup seorang diri. Dalam memenuhi kebutuhan hidupnya, manusia pasti memerlukan orang lain. Mereka pun berkomunikasi dalam berbagai lingkungan di tempat mereka berada, seperti antaranggota keluarga, antarmasyarakat, antarteman sejawat, antarilmuwan, dan sebagainya.

c. Kedudukan Bahasa Indonesia

Bahasa Indonesia memiliki kedudukan yang sangat penting, seperti yang tercantum pada ikrar ketiga Sumpah Pemuda yang berbunyi “*Kami putra dan putri Indonesia menjunjung bahasa persatuan, bahasa Indonesia*”. Yang berarti bahasa Indonesia sangat dijunjung tinggi dan berkedudukan diatas bahasa-bahasa daerah lainnya (A. Nugroho, 2015).

Menurut Arifin, dkk. Bahasa Indonesia juga berkedudukan sebagai bahasa negara, hal ini tercantum dalam Undang-Undang Dasar 1945 tercantum pada pasal khusus (Bab XV, pasal 36). Jadi dapat disimpulkan bahwa bahasa Indonesia adalah bahasa nasional dan bahasa negara (A. Nugroho, 2015).

6. Gagasan Pokok

a. Definisi Gagasan Pokok

Menurut (Herawati & Harisah, 2018) Gagasan pokok merupakan gagasan yang menjadi dasar untuk mengembangkan sebuah paragraph. Dalman dalam Nurhsliza et al. (2019) gagasan pokok merupakan ide pokok atau gagasan utama atau pikiran utama dari suatu paragraph. Sehingga dapat penulis simpulkan, gagasan pokok merupakan inti dari sebuah paragraph yang digunakan sebagai kata kunci dalam menyusun paragraph tersebut.

Gagasan pokok secara sederhana dapat diartikan sebagai inti dari kalimat utama. Pada dasarnya, gagasan pokok akan secara alami tertuang secara jelas dalam kalimat utama. Gagasan pokok tidak melulu tertuang secara konkret dalam sebuah paragraf. Gagasan pokok ini akan tertuang dalam bentuk kalimat utama. Sementara kalimat bisa beragam bentuk dan sudut pandangnya. Kita akan dengan mudah menemukan gagasan pokok sebuah paragraf ketika kalimat utama sudah ditemukan. Begitu juga sebaliknya, kalimat utama akan mudah ditemukan, ketika gagasan utama sudah bisa ditangkap (Amalia, 2015).

b. Letak Gagasan Pokok

Menurut Nurhadi dalam Maniharuk (2019) menyatakan, letak gagasan pokok biasanya terdapat di beberapa tempat seperti berikut:

1) Gagasan pokok di awal paragraf (kalimat pertama)

Ketika membaca kalimat pertama, kemudian menemukan gagasan pokok di awal paragraf. Ini merupakan ciri dari paragraf deduktif, yaitu kesimpulan yang diikuti oleh penjelasan.

2) Gagasan pokok ada pada akhir kalimat (kalimat penutup)

Ketika membaca kalimat utama tidak menemukan gagasan pokok dan ketika membaca kalimat sampai yang terakhir kemudian menemukan gagasan pokok pada kalimat yang terakhir disebut paragraf induktif.

3) Gagasan pokok terdapat pada kalimat pertama dan terakhir

Jika gagasan pokok tidak ditemukan pada awal dan akhir paragraf, kemudian lihat makna gabungan antara kalimat pertama dan kalimat terakhir.

4) Gagasan pokok paragraf menyebar di seluruh paragraf

Ketika membaca tidak menemukan gagasan pokok pada awal dan akhir paragraf, berarti gagasan pokok menyebar di seluruh paragraf. Artinya, pengarang hanya menyatakan gagasan pokok secara implisit. Pembaca sendiri yang harus membuat kesimpulan.

c. Cara Menentukan Gagasan Pokok

Menurut Nurhadi dalam Maniharuk (2019) berikut adalah cara dalam menentukan gagasan pokok suatu bacaan:

- 1) Baca judul dan paragraf pendahuluan dengan cepat dan teliti.
- 2) Untuk membuktikan ketepatan dugaan gagasan pokok yang telah dibuat, baca secara cepat paragraf-paragraf berikutnya.
- 3) Jika dugaan anda benar maka anda bisa merumuskan secara tepat gagasan pokok bacaan tersebut.

B. Rancangan Buku Komik

Pada penelitian ini buku komik digunakan sebagai buku tambahan untuk pembelajaran Bahasa Indonesia materi gagasan pokok. Spesifikasi buku komik cerita rakyat untuk pembelajaran Bahasa Indonesia adalah sebagai berikut:

1. Buku komik cerita rakyat ini dirancang menggunakan aplikasi *Ibis Paint X*. Mulai dari karakter, warna, tulisan dan lain-lain.
2. Ukuran buku komik cerita rakyat yaitu A5 (14,8 cm x 21 cm)
3. Untuk warna yang akan digunakan pada buku komik cerita rakyat yaitu perpaduan antara warna kuning dan hijau
4. Cover:
 - a. Judul: "Kisah Dibalik Nama Gresik"
 - b. Gambar cover menggunakan latar belakang makam dan gerbang kota Gresik
 - c. Font yang digunakan dalam untuk judul yaitu *Tropi Land & Vintage Rumble*.
5. Isi
 - a. Halaman 1 terdapat pengenalan tokoh yang terdapat dalam buku komik.
 - b. Font yang digunakan yaitu *Happy School* yang terdapat pada aplikasi *Ibis Paint X*.
 - c. Halaman selanjutnya berisi cerita rakyat sebagai berikut:

Kisah Dibalik Nama Gresik

Ibu: "Rangga, Cia, besok kita akan mengunjungi kakek dan nenek di Gresik"

Rangga, Cia: "Yeyy...asyiikk! Kita liburan ke rumah kakek dan nenek"

Mereka memasukkan tas ke dalam bagasi dan siap untuk mengunjungi kakek dan neneknya di Gresik. Mereka berada didalam mobil sambil bernyanyi menandakan bahwa mereka sangat bahagia akan pergi berlibur.

Rangga, Cia: "Assalamualaikum kakek nenek" (mengetok pintu)

Nenek: (Membuka pintu dengan wajah yang senang)
"Walaikumsalam, wah...Rangga, Cia kalian sudah besar ya. Iudah lama sekali nenek nggak lihat kalian"

Kakek: "Iya ya, Rangga dan Cia sudah besar"

Cia: "Iya dong, masa kecil terus"

Mereka berbincang-bincang untuk melepas rindu.

Saat berbincang, mata rangga tidak sengaja melihat foto kakek yang masih hitam putih, menandakan foto tersebut sudah lama diambil. Tiba-tiba terlintas dalam benak Rangga.

Rangga: "Kakek, aku penasaran deh, bagaimana sih asal usul Gresik?"

Cia: "Oh iyaa, aku juga penasaran, coba ceritakan kek.."

Kakek: "Baik, kakek akan menceritakan bagaimana asal-usul kota Gresik ini"

Rangga dan Cia sangat bahagia dan antusias mendengarkan cerita kakek mengenai asal usul Gresik

Kakek: "Jadi, pada zaman dahulu ditemukannya prasasti yang bernama prasasti Karang Bogem" (Berikan gambar prasasti Karang Bogem. Nanti saya kirim)

Cia: "apa itu prasasti Karang Bogem kek?"

Kakek: "Prasasti itu batu yang terdapat tulisan berupa pesan. Prasasti tersebut diberi nama Karang Bogem, karena memang pada saat itu ditemukan di daerah yang bernama Karang Bogem. Karang Bogem itu ada di sekitar Bungah"

Rangga: "Ohhh, terus kek?"

Kakek: "Pada prasasti karangbogem, terdapat tulisan 'Hana ta kawulaningong saking Gresik...' "

Cia: "Bahasa Jawa ya kek? Apa artinya kek?"

Kakek: "Iya, di prasasti tersebut terdapat tulisan aksara Jawa kuno yang artinya 'Kemudian adalah seorang warga kami berasal dari Gresik...'"

Cia: "Loh kek, jadi ketika ditemukannya prasasti itu sudah ada nama Gresik? Tertulis pada prasasti tersebut kata Gresik."

Kakek: "Betul sekali Cia, prasasti Karang Bogem itu ditemukan pada tahun 1387. Jadi, pada 1387 sudah ada nama Gresik"

Rangga: "Oh, sudah lama sekali ya kek nama Gresik itu ada?"

Kakek: "Iya Rangga. Kalian tahu? Nama Gresik disebut oleh masyarakat asing dengan nama yang berbeda-beda"

Cia: "Memang dahulu ada masyarakat asing yang datang ke Gresik kek?"

Kakek: "Banyak Cia. Banyak sekali masyarakat asing yang datang ke Gresik, seperti Arab, Cina, Inggris, Belanda, Prancis, Portugis"

Rangga: "Wah banyak sekali kek. Kenapa mereka datang ke Gresik?"

Kakek: "Pelabuhan Gresik sebagai tempat persinggahan kapal-kapal mereka. Mereka datang ke Jawa untuk berdagang melalui pelabuhan Gresik"

Rangga: "Kenapa mereka memilih pelabuhan Gresik sebagai tempat persinggahan kapal-kapal mereka kek?"

Kakek: "Karena pelabuhan Gresik itu pelabuhan yang bagus, laksana permatanya Pulau Jawa. Pelabuhan Gresik juga memiliki gelombang yang tenang, sehingga kapal-kapal mereka itu tidak mudah hanyut oleh laut"

Cia: "Ooh seperti itu, berarti pelabuhan Gresik ini pelabuhan yang bagus sekali ya kek?"

Kakek: "Iya Cia. Dengan kedatangan masyarakat asing itulah, Gresik memiliki banyak nama. Karena masyarakat asing menyebut Gresik dengan nama yang berbeda-beda"

Cia: "Apa saja kek nama-nama yang diberikan masyarakat asing kepada Gresik?"

Kakek: "Yang pertama yaitu Cina. Cina ini menyebut Gresik sebagai Cecun atau *Tsetsun* yang artinya kota Baru"

Cia: "Unik ya kek namanya. Cecun. Itu berasal dari bahasa Cina?"

Kakek: "Iya Cia, *Tsetsun* berasal dari bahasa Cina"

Rangga: "Terus kek, apa lagi?"

Kakek: "Portugis menyebut sebagai Agati dan Agace, Belanda menyebut sebagai Grissee. Lalu ada *Raffles* yang menyebut Gresik sebagai Giri dan Gisik. Giri itu merupakan gunung atau bukit dan Gisik adalah pantai."

Cia: "Wahhh, keren ya kek Gresik. Banyak sekali nama nama unik yang diberikan untuk Gresik"

Rangga: "Iya, seruu juga ceritanya"

Ayah: "Seru sekali kelihatannya. Sudah selesai ceritanya?"

Rangga, Cia: "Sudah yah."

Ayah: "Kalau begitu sekarang kalian mandi. Sudah sore."

Rangga, Cia: "Siap ayahhh." (sambil mengangkat tangan melakukan posisi hormat)

Mereka berlari untuk memperebutkan kamar mandi.

d. Pada cover belakang terdapat sinopsis

C. Penelitian Relevan

Penulis melakukan penelitian pengembangan buku komik berdasarkan penelitian pengembangan buku komik sebelumnya yang dilakukan oleh para peneliti.

1. Penelitian dengan judul "Pengembangan Buku Komik Kebudayaan sebagai Media Mengidentifikasi Nilai dan Isi Cerita Hikayat" oleh Aini & Nuryatin (2019) disimpulkan bahwa buku komik sebagai media mengidentifikasi nilai dan isi cerita hikayat masuk dalam kategori sangat baik. Dalam aspek kemasan media, buku komik tersebut mendapatkan nilai 83,3, aspek elemen 86, 3 dan aspek keseluruhan media 91,6. Dalam penelitian dan pengembangan buku komik, menjadi salah satu point yang relevansi dengan peneliti. Metode digunakan dalam penelitian ini sama,

yaitu metode pengembangan (*Research and Development*). Penelitian ini menggunakan model pengembangan *Borg and Gall*.

Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan penulis yaitu keduanya menggunakan pendekatan penelitian pengembangan (*Research and Development*). Keduanya juga menggunakan buku komik sebagai fokus penelitian. Sedangkan perbedaannya yaitu pada penelitian yang dilakukan Aini & Nuryatin menggunakan model pengembangan *Borg and Gall* sedangkan pada penelitian penulis, menggunakan model 4D (*Define, Design, Develop* dan *Disseminate*). Penelitian Aini & Nuryatin menggunakan buku komik untuk media mengidentifikasi nilai dan isi cerita hikayat, sedangkan pada penelitian penulis, buku komik digunakan untuk menentukan gagasan pokok mata pelajaran Bahasa Indonesia.

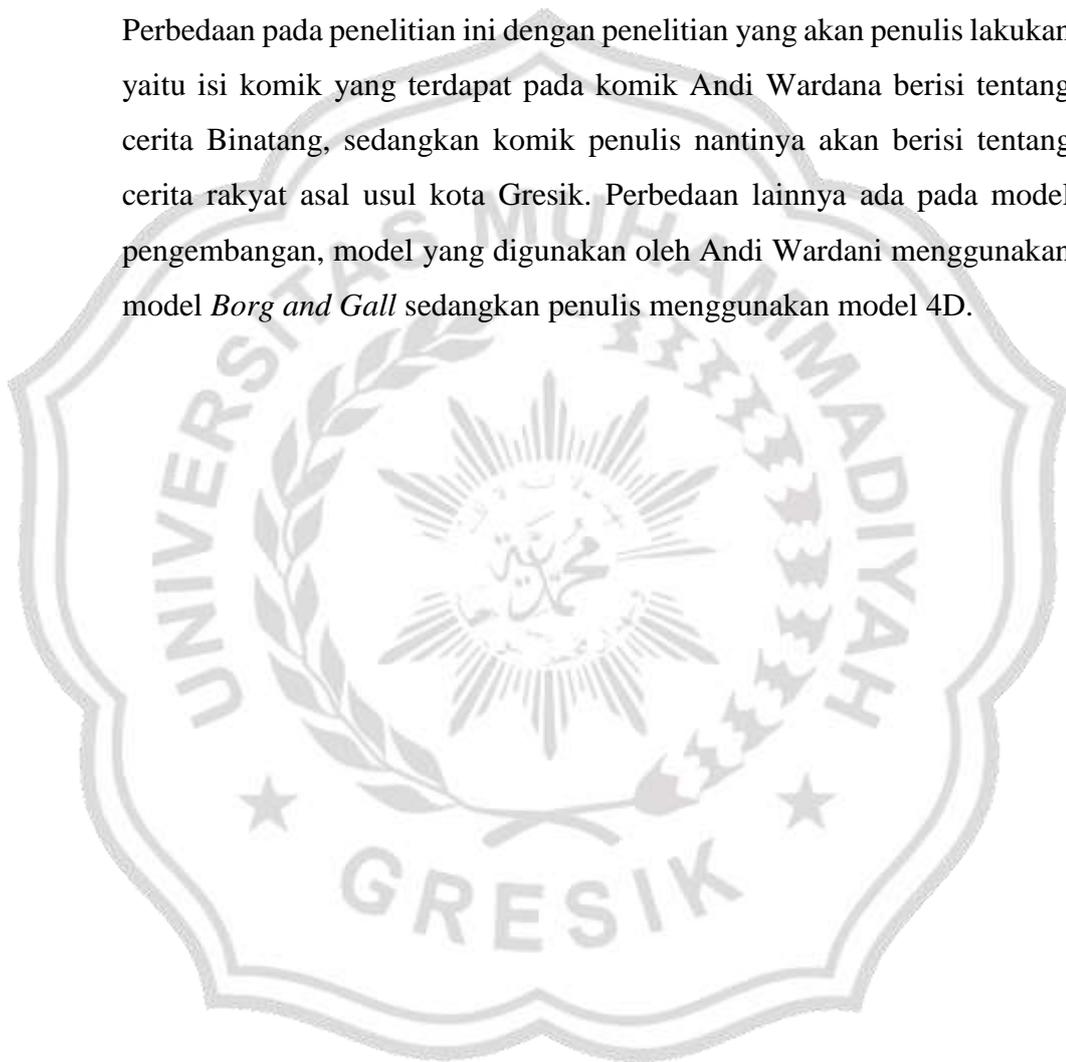
2. “Pengembangan Media Komik dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Tema Cita-Citaku di MI Hidayatun Najah Tuban” oleh I’zaati et al. (2022) disimpulkan bahwa peneelitian ini mendapatkan skor dari ahli materi 96% dan ahli media 87% dengan rata-rata hasil validasi tersebut yaitu 91,5% dengan kategori baik. Hasil angket siswa 90% dan hasil angket guru 83% yang artinya, media komik dapat meningkatkan pemahaman siswa dalam kategori baik.

Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang akan penulis lakukan yaitu keduanya menggunakan penelitian pengembangan (*Research and Development*) dengan model 4D dan fokus penelitian ada pada media pembelajaran komik untuk pembelajaran Bahasa Indonesia. Sedangkan perbedaannya, terdapat pada materi. Materi yang digunakan pada penelitian I’zaati, dkk. yaitu Tema Cita-citaku di Kurikulum 2013, sedangkan yang akan penulis lakukan yaitu materi gagasan pokok.

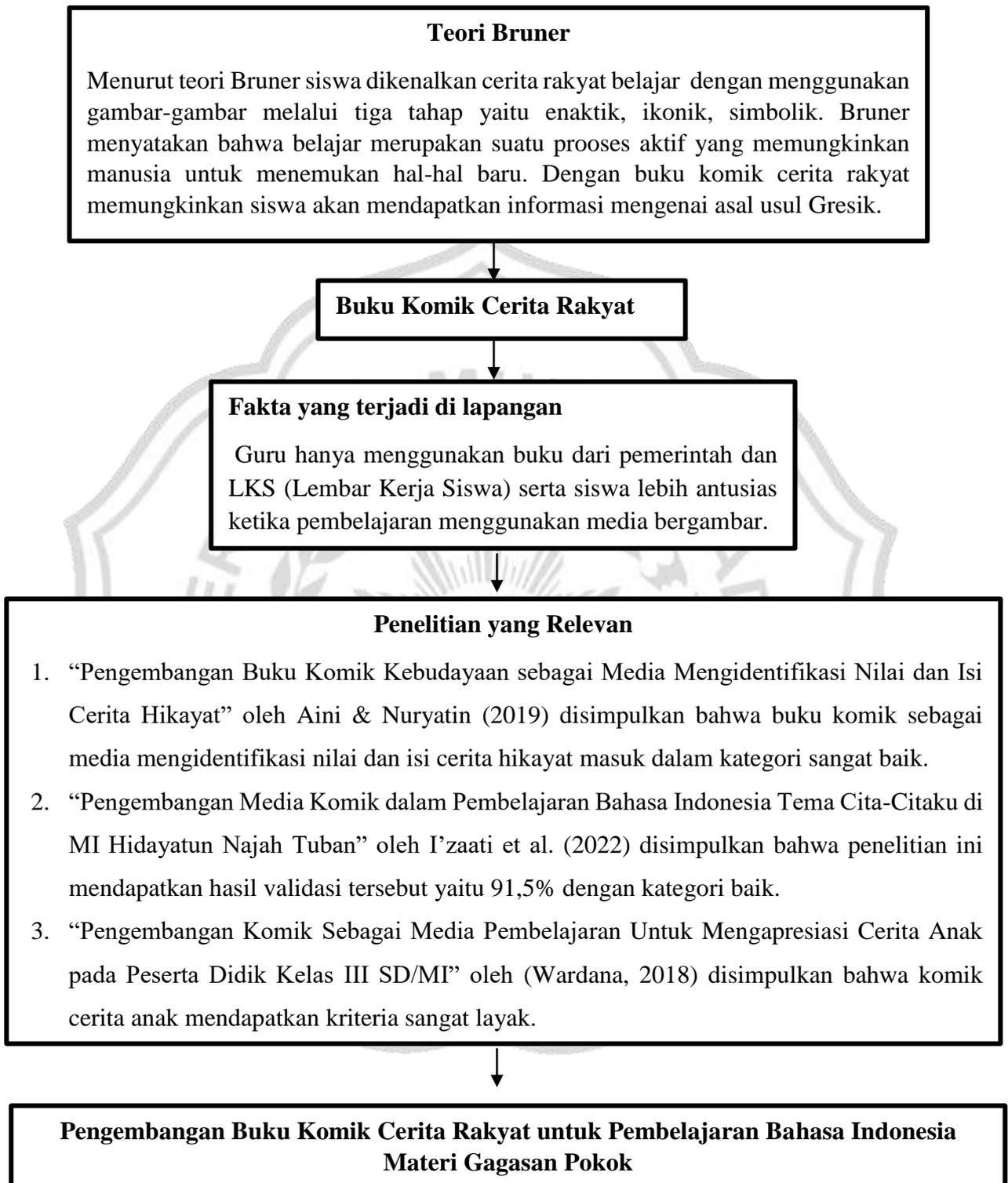
3. “Pengembangan Komik Sebagai Media Pembelajaran Untuk Mengapresiasi Cerita Anak pada Peserta Didik Kelas III SD/MI” oleh (Wardana, 2018) disimpulkan bahwa komik cerita anak memperoleh nilai dari ahli media 92,91%, memperoleh nilai 87,87% dari ahli materi, rata-

rata nilai pendidik 92,59% dan respon siswa pada uji kelompok kecil memperoleh nilai 96,27% dan uji kelompok besar dari dua sekolah mendapatkan skor 95,98% dan 91,98% dengan kriteria sangat layak.

Persamaan pada penelitian ini dengan penelitian yang akan penulis lakukan yaitu keduanya menggunakan penelitian pengembangan (*Research and Development*) dan fokus penelitian keduanya yaitu komik. Perbedaan pada penelitian ini dengan penelitian yang akan penulis lakukan yaitu isi komik yang terdapat pada komik Andi Wardana berisi tentang cerita Binatang, sedangkan komik penulis nantinya akan berisi tentang cerita rakyat asal usul kota Gresik. Perbedaan lainnya ada pada model pengembangan, model yang digunakan oleh Andi Wardani menggunakan model *Borg and Gall* sedangkan penulis menggunakan model 4D.



D. Kerangka Berpikir



Gambar 2. 1 Kerangka berpikir