



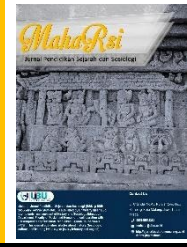
Maharsi : Jurnal Pendidikan Sejarah dan Sosiologi

ISSN 2656-2499 (print), ISSN 2684-8686 (online)

Vol. 07, No. 03, December 2025, pp. 89 – 99

Available online at:

<http://ejurnal.uibu.ac.id/index.php/maharsi>



Penggunaan Media Komik Strip Berbasis Kultural sebagai upaya Pelestarian Cerita Rakyat Indonesia pada Siswa SMA di Kabupaten Malang

Nur Hidayat^{1*}, Rizki Agung Novariyanto², Muhammad Naharuddin Arsyad³

dayhidayat594@gmail.com¹, rizkiagungnovariyanto@uibu.ac.id²,

muhhammadnahrudinarsyad@uibu.ac.id³

^{1,2,3}Universitas Insan Budi Utomo.

How to Cite

Hidayat, N., Agung Novariyanto, R., & Naharuddin Arsyad, M. (2025). Penggunaan Media Komik Strip Berbasis Kultural sebagai Upaya Pelestarian Cerita Rakyat Indonesia Pada Siswa SMA di Kabupaten Malang. *Maharsi: Jurnal Pendidikan Sejarah Dan Sosiologi*, 7(3), 89–99. <https://doi.org/10.33503/maharsi.v7i3.2074>

Copyright © 2025,
Maharsi : Jurnal
Pendidikan Sejarah dan
Sosiologi. All right
reserved

Abstrak

Cerita rakyat merupakan sebuah kisah atau cerita yang berasal dari masyarakat yang bersifat fiksi atau khayalan karena berisi imajinasi dari pengarangnya. Dewasa ini cerita rakyat jarang diminati oleh generasi muda karena isi yang disajikan monoton hanya berupa narasi teks yang panjang dan gambar yang hanya ada di awal paragraf saja. Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui kelayakan penggunaan media komik strip dalam upaya melestarikan cerita rakyat Indonesia. Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan metode kualitatif deskriptif dengan pendekatan studi kasus. Subjek dari penelitian ini adalah siswa-siswi SMA Maarif Lawang, Kabupaten Malang diantaranya 5 siswa kelas X dan 5 siswa kelas XI. Media komik yang digunakan dalam upaya pelestarian ini menggunakan media canva dengan tema cerita rakyat. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa komik strip yang digunakan sebagai media dalam upaya pelestarian cerita rakyat Indonesia sangat layak digunakan, karena disajikan dengan gambar-gambar yang berwarna dan menarik, dialog antar tokoh yang menonjol dan suasana latar yang dapat membawa pembaca ikut dalam alur cerita tersebut. Sehingga pembaca tidak mudah bosan dan cerita rakyat dapat di baca dengan mudah dan efisien. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media komik strip sebagai upaya pelestarian cerita rakyat Indonesia memberikan pengaruh baik terhadap minat baca cerita rakyat.

Kata Kunci

Cerita rakyat; Media; Komik

PENDAHULUAN

Indonesia dengan masyarakat yang pluralistik menjadi tantangan dalam menerima segala konsekuensinya, masyarakat Indonesia secara kultural memiliki kebudayaan yang bersifat majemuk. Jika dikaji secara mendalam, kemajemukan budaya tidak saja memiliki makna sosial, akan tetapi juga bisa bermakna politis. Hal ini disebabkan bukan saja karena setiap etnik mempunyai daerah asal yang jelas otonomi dan batas-batasnya, melainkan juga memiliki kultur politik yang berkembang pada masyarakat lokal bisa saja sama dan bisa berbeda dengan kultur politik Negara (Utari & parlan, 2016). Dalam kemajemukan bangsa Indonesia yang cukup tinggi peran masyarakat sangat penting dalam konsekuensi yang ada untuk melestarikan kebudayaan bangsa terutama cerita rakyat di tengah era *industry 4.0*. Dalam hal ini cerita rakyat menjadi salah satu budaya bangsa berupa karya sastra yang menjadi ciri khas daerah yang harus diperkenalkan pada generasi-generasi selanjutnya agar tidak hilang begitu saja, karena cerita rakyat berperan penting dalam menyimpan kebudayaan dan mempertahankan eksistensi aset identitas kultural.

Cerita rakyat menjadi salah satu karya sastra yang paling lama muncul yang berisi cerita-cerita tentang suatu daerah, tokoh bahkan hewan, dan termasuk kedalam cerita fiksi karena dalam penyampaiannya berdasarkan khayalan dan imajinasi dari pengarangnya yang disuguhkan bukan berdasarkan kenyataan, akan tetapi bisa mengambil inspirasi dari kejadian nyata dengan memberikan sedikit tambahan atau mengurangi kejadiannya menyesuaikan dengan keadaan sosial dan dampak yang diberikan dari cerita rakyat tersebut. Cerita rakyat sebagai salah satu budaya bangsa dalam bentuk karya sastra, menjadi identitas bangsa yang berkelanjutan.

Cerita rakyat disajikan dalam bentuk teks narasi yang panjang dan sedikit gambar penunjang. Namun kenyatannya cerita rakyat yang menjadi salah satu warisan budaya bangsa kurang diminati oleh generasi bangsa, karena berisi teks narasi panjang yang tidak dikemas secara modern dan unik, sehingga tidak dapat menarik minat baca para pembacanya. Hal ini dikarenakan cerita tersebut monoton dan membosankan serta sudah dibaca atau didengarkan berulang kali dengan penyajian cerita yang sama. Karena pembaca tidak merasakan kondisi atau alur dari cerita rakyat tersebut, dan hanya dapat berimajinasi yang mengambang. Untuk itu diperlukan media yang menarik sebagai upaya melestarikan cerita rakyat tersebut.

Berdasarkan masalah yang terjadi untuk melestarikan cerita rakyat, diperlukan upaya dengan menggunakan media sebagai alat bantu. Media yang digunakan adalah media grafis yang berbentuk komik strip berbasis kultural cerita rakyat Indonesia (Malin Kundan dan Roro Jongrang dengan Bandung Bondowoso), dalam bentuk narasi yang diubah dalam bentuk dialog, narasi singkat dan penyajian gambar-gambar berwarna dan menarik yang dihidupkan melalui peran para tokoh cerita dan latar suasana di dalam

komik tersebut. Selain itu komik strip diduga sesuai untuk menggambarkan alur cerita rakyat yang cenderung berisi teks narasi yang panjang dan memiliki kelebihan dibandingkan media grafis lainnya, yaitu selain media komik dapat memanfaatkan suatu alur cerita bergambar, menarik dan sebagai kunci utamanya mengandung unsur-unsur humor yang tinggi, karena media komik dapat dibaca kembali ketika siswa ingin mengulangi memahami materi yang tertuang dalam komik tersebut (Ella Coraima Dewi, Isroah, 2016). Penelitian terkait penggunaan media komik pernah diteliti oleh Brigida Intan Priantina, M.Pd dengan judul pemanfaatan media komik dalam pembelajaran Ais Barat Modern. Oleh karena itu peneliti terdorong untuk melakukan penelitian pada bidang yang sama dengan objek dan teknik berbeda.

Sebagai pelajar generasi bangsa Indonesia yang cinta akan warisan budaya bangsa, maka sudah selayaknya kita harus melestarikannya agar tidak pudar bahkan hilang begitu saja dan diakui oleh Negara lain sebagai warisan budaya bangsa mereka. Tidak hanya itu banyak pelajar yang kurang minat untuk membaca cerita rakyat. Dapat dilihat lebih jelas bahwa peran pelajar sebagai generasi muda sangat penting dalam melestarikan warisan budaya cerita rakyat melalui kegiatan literasi pada buku-buku cerita rakyat. Pada penelitian kali ini peneliti mengangkat topik dan menggunakan media komik strip berbasis kultural sebagai upaya pelestarian cerita rakyat Indonesia, agar tetap menjadi identitas bangsa yang berkelanjutan.

METODE

Penelitian yang dilakukan oleh peneliti termasuk dalam pendekatan penelitian kualitatif dengan jenis pendekatan deskriptif dan studi kasus yang bertujuan untuk memahami individu secara intensif yang berguna untuk mencapai penyesuaian yang lebih baik, dan juga memahami semua hal yang berkaitan dengan kasus tersebut.

Hal ini berarti bahwa peneliti terjun langsung ke lapangan dengan mempersiapkan instrumen atau *draf form* yang harus diisi terkait dengan pengetahuan dari cerita rakyat, komik strip cerita rakyat “Malin Kundang dan Roro Jonggrang dengan Bandung Bondowoso”, *form* yang harus diisi terkait dengan kegiatan refleksi dan wawancara kepada subjek penelitian untuk mendapatkan data penelitian. Adapun alasan peneliti menggunakan penelitian deskriptif kualitatif dalam penelitian ini karena peneliti harus menggali informasi terkait kelayakan media komik strip sebagai upaya pelestarian cerita rakyat Indonesia, peneliti juga akan mendapatkan informasi berupa data yang akurat serta terperinci dengan cara terjun langsung ke lapangan dengan menggunakan berbagai metode penelitian sebagai observasi, wawancara serta dokumentasi.

Fokus penelitian bermanfaat bagi pembatasan mengenai objek penelitian yang diangkat. Manfaat lainnya adalah agar peneliti tidak terjebak pada banyaknya data yang

diperoleh di lapangan dan untuk membatasi studi bagi seorang peneliti dan menentukan sasaran penelitian sehingga dapat mengklasifikasikan data yang dikumpulkan, diolah dan dianalisis dalam suatu penelitian (Moleong, 2002). Penentuan fokus penelitian lebih diarahkan pada kelayakan media komik strip berbasis kultural sebagai upaya pelestarian cerita rakyat Indonesia, ini dimaksudkan untuk membatasi studi kualitatif sekaligus membatasi penelitian guna memilih mana data yang relevan. Pembatasan dalam penelitian kualitatif lebih didasarkan pada tingkat kepentingan dan urgensi masalah yang akan dipecahkan.

Subjek penelitian ini merupakan siswa kelas X dan XI di SMA Maarif Lawang dengan jumlah 10 siswa sebagai subjek penelitian, 5 siswa kelas X dan 5 siswa kelas XI yang diambil dari masing-masing program jurusan (IPA, IPS dan IBB) dan 4 siswa selanjutnya akan menjadi responden terhadap respon siswa dari media komik strip sebagai media pelestarian cerita rakyat. Analisis data dilakukan dengan menggunakan tahapan analisis deskriptif kualitatif. Metode analisis kualitatif adalah metode yang mengeksplorasi dan memahami makna dari sebuah fenomena yang berasal dari masalah sosial atas kemanusiaan (Cresswell, 2010). Proses analisis data dimulai dengan menelaah data yang diperoleh dari beberapa sumber. Tahap ini merupakan tahap yang benar-benar menentukan suatu keberhasilan penelitian. Dimana analisis data merupakan proses mengatur urutan data. Aktivitas atau proses dalam melakukan analisis data ini dilakukan melalui beberapa tahapan yang diantaranya adalah reduksi data (*Data Reduction*), penyajian data (*Data Display*) dan verifikasi data atau menarik sebuah kesimpulan (*Conclusion Drawing/Verivication*).

PEMBAHASAN

1. Media

Media merupakan perantara atau pengantar yang digunakan oleh seseorang untuk digunakan sebagai pengantar terjadinya komunikasi. Media menjadi perantara antara sumber informasi atau pesan (*a source*) dan adanya penerima pesan atau informasi (*a receiver*) yang digunakan dalam membantu keperluan dan aktivitas yang dimana sifatnya dapat mempermudah bagi siapa saja yang memanfaatkannya. Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis atau elektronis untuk menangkap, memproses dan menyusun kembali informasi visual atau verbal. Dalam aktivitas pembelajaran, media merupakan sesuatu yang sangat baik dan bermanfaat, dimana sebagai sesuatu yang bisa menjadi penghubung komunikasi antara guru dan siswa.

Kata “media” berasal dari kata latin, merupakan bentuk jamak dari kata “*medium*”, secara harfiah kata tersebut mempunyai arti perantara atau pengantar. Media dapat berfungsi sebagai alat komunikasi yang efektif dan efisien secara tidak langsung baik dalam bentuk audio, audio-visual dan visual seperti buku, majalah, komik dan koran.

Melalui media, informasi akan lebih mudah tersampaikan dengan baik, mudah dipahami dan bersifat efisien karena hanya sekali penyampaian dapat diterima dengan baik. Media juga dapat digunakan sebagai alternatif apabila seseorang tidak dapat secara langsung bertatap muka dalam menyampaikan sebuah informasi, sehingga peran media sangat dibutuhkan, memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses belajar.

Menurut Asyhar (2012) mengemukakan bahwa media pembelajaran dapat dipahami sebagai segala sesuatu yang dapat menyampaikan atau menyalurkan pesan dari sumber secara terencana, sehingga terjadi lingkungan belajar yang kondusif dimana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif. Dalam hal ini media dapat diartikan sebagai salah satu alat peraga yang dapat menyampaikan informasi secara baik. Media pembelajaran sebagai alat peraga pada hakikatnya merupakan suatu alat yang digunakan untuk menunjukkan sesuatu yang riil sehingga memperjelas pengertian belajar. Media juga sebagai alat pelajaran yang digunakan guru maupaun siswa. Salah satu media pembelajaran adalah media visual yang dibedakan menjadi media visual yang tidak diproyeksikan dan media visual yang dirpoyeksikan. Leshin, Pollock dan Reigelth (Azhar Arsyad, 2001) mengklasifikasikan media ke dalam lima kelompok yaitu: (a) Media berbasis manusia merupakan media tertua yang digunakan untuk mengirimkan dan mengkomunikasikan pesan atau informasi; (b) Media berbasis cetak yaitu media yang proses pembuatannya melalui proses percetakan misalnya buku, surat kabar, majalah, jurnal, komik; (c) Media berbasis visual memegang peran yang sangat penting dalam proses belajar. Media visual dapat memperlancar pemahaman dan memperkuat ingatan, yang dapat menumbuhkan minat siswa. Contohnya grafik, artikel, majalah dll; (d) Media berbasis audio-visual adalah media yang menggabungkan antara media visual dengan media audio, media ini dapat berisi suara, gambar dan tulisan. Jadi penyampaian pesan menggunakan media audio-visual akan lebih menarik. Contohnya media pembelajaran film; (e) Media berbasis komputer memiliki banyak fungsi yang berbeda-beda dalam bidang pendidikan dan latihan. Komputer dapat menjadi media informasi dalam proses pembelajaran, selain sebagai media informasi komputer juga dapat sebagai media latihan. Contohnya slide, internet dll.

2. Komik

Komik merupakan sastra gambar yang memuat alur cerita menarik yang terdiri atas bagian-bagian atau episode yang tersusun secara rapi dan memiliki metode baca yang cukup unik. Secara etimologis, komik berasal dari bahasa Yunani "*Komikos*" dan bahasa latin "*comicos*" yang berarti penuh kelucuan.

Komik secara umum dapat didefinisikan sebagai serangkaian cerita bergambar yang disusun secara sistematis oleh kreator dengan tujuan menyampaikan suatu gagasan atau informasi yang menarik dan menghibur. Komik diartikan sebagai cerita bergambar (dalam majalah, surat kabar atau bentuk buku) yang umumnya mudah dicerna dan bersifat menghibur atau lucu (Depdiknas, 2005).

Menurut Nana Sudjana dan Ahmad Rivai, (2005.h.68) komik merupakan suatu bentuk bacaan yang dapat membuat peserta didik mau membaca tanpa perasaan terpaksa atau harus dibujuk. Kelebihan dari bacaan yang berbentuk komik ini telah banyak dimanfaatkan oleh negara-negara maju sebagai alat untuk meningkatkan minat baca anak pada buku-buku pelajaran. Selain itu komik juga sebagai salah satu media baca yang tidak membosankan dan tidak ketinggalan zaman dimana komik selalu memiliki ruang imajinasi yang mengikuti perkembangan zaman, visualisasi yang membawa pembaca mengikuti perkembangan zaman, visualisasi yang membawa pembaca mengikuti alur cerita dan cerita berepisode yang memunculkan rasa keingintahuan pembaca. Komik terbagi menjadi beberapa jenis, antara lain komik panel, balon kata, narasi, tokoh, komik potongan (komik strip), komik buku dan komik online. Adapun manfaat dari media baca komik bagi generasi muda adalah; (a) memperbanyak kosakata, (b) meningkatkan daya imajinasi dan kreativitas, (c) meningkatkan kemampuan literasi, (d) menumbuhkan minat baca, (d) meningkatkan kemampuan menulis dan menggambar, (e) dan mengisi waktu luang.

3. Cerita Rakyat

Cerita merupakan serangkaian kata urutan peristiwa yang bertujuan untuk menggambarkan suatu objek peristiwa atau kejadian yang mengandung makna yang bernilai seperti sosial, ajaran moral dan sejarah baik. Menurut Abdul Aziz (2001.h.8) cerita rakyat merupakan salah satu bentuk karya sastra yang memiliki keindahan dan kenikmatan tersendiri serta merupakan sebuah bentuk sastra yang bisa dibaca atau hanya didengar oleh orang yang tidak bisa membaca. Cerita dikategorikan menjadi dua, cerita fiksi dan cerita non fiksi. Cerita non fiksi merupakan cerita yang berdasarkan kisah nyata atau pengalaman yang dialami oleh penulis maupun orang lain, sedangkan cerita fiksi merupakan cerita yang dibuat berdasarkan pada imajinasi penulisnya dan bukan berdasarkan pada kenyataan yang ada. Cerita fiksi dapat dikategorikan ke dalam beberapa jenis diantaranya dongeng, fable, legenda, mitos, novel dan cerpen.

Cerita rakyat merupakan salah satu bidang yang menjadi fokus kajian tradisi lisan dimasyarakat yang telah berlangsung dari generasi ke generasi selanjutnya dan memiliki pesan moral didalamnya dan dapat dikatakan sebagai kearifan rakyat yang hidup pada lingkungan alam dan budaya tertentu. Kearifan tersebut sebagai buah pemaknaan terhadap lingkungan alam, sosial dan budayanya. Contohnya cerita Malin Kundang dan Cerita Roro Jonggrang dengan Bandung Bondowoso.

HASIL

Berdasarkan data-data dan hasil penemuan di lapangan maka dapat dijabarkan menjadi 3 bagian yaitu penggunaan media komik strip sebagai upaya pelestarian cerita rakyat Indonesia, kelayakan komik strip sebagai media pelestarian cerita rakyat Indonesia dan respon siswa terhadap komik strip sebagai media pelestarian cerita rakyat Indonesia.

1. Penggunaan komik strip sebagai media pelestarian cerita rakyat Indonesia pada siswa

Dalam penggunaan komik sebagai media pelestarian cerita rakyat, peneliti melakukan pengambilan *sample* dari siswa untuk mendeskripsikan pengetahuannya terkait cerita rakyat melalui pengisian *form* yang telah disediakan pada *link* yang telah disiapkan sebagai bentuk pengenalan cerita rakyat, apakah cerita rakyat perlu untuk dilestarikan, pendapat terkait mengapa cerita rakyat harus dilestarikan dan apa itu cerita rakyat serta contoh dari cerita rakyat itu sendiri.

Dari hasil pengisian gambaran umum siswa terhadap cerita rakyat, banyak diantaranya yang sudah mengetahui cerita rakyat sejak berada dibangku sekolah dasar dan sering mendengar ataupun membacanya, akan tetapi mereka hanya sekedar membaca sekilas karena berisi teks narasi yang sangat panjang dan membosankan, sehingga mereka tidak dapat bermain dengan imajinasinya dengan baik karena sajian teks yang sangat banyak dan panjang membuat imajinasinya menjadi mengambang. Mereka juga berpendapat bahwasanya cerita rakyat perlu dilestarikan supaya dapat dinikmati generasi selanjutnya, mengandung pesan moral dan nilai-nilai yang dapat menjadi teladan dan berperan penting dalam menyimpan kebudayaan dan mempertahankan eksistensi diri serta sebagai aset identitas kultural bangsa.

Adapun hasil dari gambaran umum yang telah diisi oleh siswa melalui *form* yang telah disediakan oleh peneliti terkait cerita rakyat dapat disimpulkan seperti cerita rakyat sudah mereka ketahui sejak kecil (berada dibangku sekolah dasar) karena telah dibacakan dan diceritakan oleh guru SD-nya, akan tetapi sudah lama mereka tidak membaca lagi cerita rakyat, hal ini dikarenakan dari cerita tersebut tetap sama dan tidak ada perubahan, narasi ceritanya yang panjang, sajian gambar yang sedikit membuat mereka tidak dapat ikut merasakan alur ceritanya sehingga hanya bermain imajinasi. Cerita rakyat yang menjadi warisan budaya bangsa harus tetap dilestarikan dengan baik agar dapat berkelanjutan ke generasi selanjutnya dan sebagai identitas kultural bangsa, didalamnya mengandung pesan moral yang bisa dijadikan teladan atau contoh bagi pembacanya. Dari sepuluh responden, mereka semua telah mengetahui seputar cerita rakyat yang ada di Indonesia seperti asal-usul Danau Toba, Bawang Merah dan Bawang Putih, Timun Emas, Lutung Kasarung dan Asal-usul Gunung Tangkuban Perahu.

Dalam penggunaan komik strip peneliti merancang terlebih dahulu komik yang nantinya akan digunakan sebagai media bacaan siswa dalam upaya melestarikan cerita rakyat, melalui (a) merumuskan ide atau gagasan cerita yang akan digunakan, (b) mengumpulkan informasi cerita tersebut melalui beberapa referensi di internet, (c) pemilihan karakter tokoh utama, latar dan suasana, penyusunan gambar, teks dan model komik melalui media *canva*, (d) dan terakhir proses pencetakan komik yang terdiri dari dua cerita rakyat “Malin Kundang dan Roro Jonggrang dengan Bandung Bondowoso”. Jenis komik yang digunakan peneliti adalah komik strip yang berisi teks dan gambar yang beragam dan berwarna sehingga memudahkan siswa dalam memahami isi dari cerita tersebut, selain itu komik strip juga lebih mudah dalam proses pembacaannya dengan sistem mengular seperti permainan ular tangga.

a. Cerita Rakyat Malin Kundang



Gambar 1. Komik cerita Malin Kundang

b. Roro Jonggrang dengan Bandung Bondowoso



Gambar 2. Komik cerita Roro Jonggrang dengan Bandung Bondowoso

2. Kelayakan komik strip sebagai media pelestarian cerita rakyat Indonesia

Peneliti menggunakan komik strip sebagai media pelestarian cerita rakyat Indonesia yang sebelumnya sudah dirancang dan disajikan kepada siswa untuk dibaca dan menuangkan pendapatnya terhadap kelayakan komik sebagai media pelestarian cerita rakyat. Dalam pelaksanaannya peneliti menyediakan *link* yang berisi umpan balik atau refleksi siswa setelah membaca komik yang berisi cerita rakyat “malin Kundang dan Roro Jonggrang dengan Bandung Bondowoso”. *Link* tersebut berisi refleksi yang wajib diisi oleh siswa setelah membaca komik, karena berkaitan dengan kelayakan komik sebagai media pelestarian cerita rakyat.

Media komik membuat cerita rakyat yang disajikan tidak membosankan dan monoton. Media komik membuat cerita tersebut sangat mudah dipahami dan enak dibaca sehingga dapat meningkatkan minat baca terhadap cerita-cerita berikutnya. Oleh karena itu media pembelajaran (sejarah) dapat digunakan untuk menyalurkan pesan sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran dan perasaan seorang siswa dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu (Sunaryo Soenarto, 2008). Selain itu komik mempunyai sifat yang sederhana dalam penyajiannya dan memiliki unsur urutan cerita yang memuat pesan besar, tetapi yang disajikan secara ringkas dan mudah dicerna, terlebih lagi komik yang dilengkapi dengan bahasa verbal yang dialogis.

Dari komik yang sudah dibaca oleh siswa, mereka menyatakan bahwa komik yang dibuat oleh peneliti sangat layak digunakan dan dibaca oleh anak-anak maupun orang dewasa, karena komik tersebut memuat sajian isi yang mudah dipahami, mengikuti perkembangan zaman dimana orang-orang menginginkan sesuatu yang cepat dan efisien, komik sebagai media tersebut sangat efektif dalam menarik perhatian terutama bagi orang-orang yang tidak terlalu suka membaca cerita rakyat karena kebanyakan hanya memuat teks narasi yang panjang, selain itu komik tersebut juga memuat gambar-gambar yang menarik sehingga imajinasi pembaca tidak mengambang dan mereka berpendapat bahwasanya setelah membaca komik tersebut dapat ikut merasakan suasana yang terjadi dalam isi cerita tersebut. Adapun kelebihan komik dalam penyajiannya, seperti: (a) mengandung unsur visual dan cerita yang kuat; (b) ekspresi yang divisualisasikan dalam komik tersebut membuat pembaca terus membacanya hingga selesai; (c) siswa saat ini tidak menyukai buku-buku teks apalagi yang tidak disertai gambar dan ilustrasi menarik, bahkan secara empirik siswa cenderung menyukai buku bergambar penuh warna dan divisualisasikan dalam bentuk realistik maupun kartun (daryanto, 2011).

3. Respon siswa sekolah menengah atas terhadap kelayakan komik strip sebagai media pelestarian cerita rakyat Indonesia di era industri 4.0.

Berdasarkan dari pengisian gambaran umum terkait komik, penyajian komik strip yang berisi cerita rakyat “Malin Kundang dan roro Jonggrang dengan Bandung Bondowoso” serta kegiatan refleksi yang telah dilakukan oleh siswa. Berikut merupakan hasil daripada respon siswa terhadap kelayakan media komik strip sebagai upaya pelestarian cerita rakyat Indonesia melalui wawancara yang dilakukan oleh peneliti kepada siswa. Berdasarkan hasil wawancara kepada beberapa subjek terkait kelayakan komik strip sebagai media pelestarian cerita rakyat Indonesia di era industri 4.0, mereka semua merespon bahwa komik strip ini layak digunakan. Beberapa respon tersebut antara lain “kehadiran komik strip menjadi terobosan baru dalam meningkatkan minat baca generasi muda terhadap cerita rakyat, cerita rakyat dalam bentuk komik strip ini bagus karena teksnya tidak terlalu panjang dan juga gambar yang berwarna-warni”, sehingga sangat menarik untuk dibaca. Hal ini dapat dilihat dari bentuk komik yang minimalis, teks yang singkat tetapi sudah mewakili dari keseluruhan isi cerita, memuat gambar-gambar yang menarik sehingga banyak peminat untuk membaca komik dan secara langsung pembaca berperan dalam melestarikan cerita rakyat tersebut, membantu pembaca dalam berimajinasi secara langsung mengenai kehidupan di masa lalu, hal ini sesuai dengan pendapat Edgar Dale mengani penggalian pengalaman belajar dari hal yang abstrak menjadi konkret melalui media pembelajaran. Dan lebih efektif apabila digunakan dimanapun dan kapanpun serta cocok untuk dibaca dari berbagai kalangan karena sifatnya yang *easy*. Dari respon layak yang disampaikan oleh responden, terdapat masukan dari subjek C terkait kekurangan dari komik strip tersebut; “kekurangan dari komik tersebut terletak dibagian alur cerita yang masih bisa untuk diperpanjang lagi agar pembaca terbawa suasana yang ada di komik tersebut”.

Komik yan dihadirkan kepada siswa juga dapat memperkuat ekspresi mendalam khususnya terkait tokoh yang diceritakan seperti Malin Kundang, Mande Rubaya, Roro Jonggrang dan Bandung Bondowoso. Hal tersebut selaras dengan gagasan Thorndike bahwa anak yang membaca komik lebih banyak misalnya dalam sebulan minimal satu buah buku komik, maka sama dengan membaca buku-buku pelajaran dalam setiap tahunnya. Dan ini dapat berdampak pada kemampuan membaca siswa dan penguasaan kosakata jauh lebih banyaj dari siswa yang tidak menyukai komik.

KESIMPULAN

Dari penelitian yang dilaksanakan ini diperoleh beberapa simpulan yaitu; (1) penggunaan media komik strip berbasis kultural meningkatkan minat baca siswa terhadap cerita rakyat, karena penyajian ceritanya yang mudah dipahami dan menarik, (2) media komik strip berbasis kultural ini layak digunakan sebagai upaya pelestarian

cerita rakyat Indonesia, karena dengan membaca komik yang memuat konten gambar yang menarik, akan menumbuhkan keinginannya untuk membaca kembali cerita-cerita di komik tersebut, dan media komik lebih efektif apabila akan digunakan dimanapun dan kapanpun dan cocok untuk dibaca dari berbagai kalangan karena sifatnya yang easy, (3) respon siswa terhadap media komik strip berbasis kultural sebagai upaya pelestarian cerita rakyat Indonesia dapat membantu dalam mengenal kembali cerita-cerita rakyat yang belum mereka ketahui sebelumnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Adnan. 2016. Pembelajaran Sastra Anak (Cerpen) Siswa Sekolah Dasar. Universitas Syiah Kuala Aceh. Vol.1 (2): 5.
- Arsyad, Azhar. 2005. *Media pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Asyhar, Rayandra. 2012. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Gaung Persada (GP) Press.
- Dewi, Coraima Ella, Isroah. 2016. "Pengembangan Media Pembelajaran Komik Akuntansi pada Materi Jurnal Penyesuaian untuk Siswa Kelas XI". *Yogyakarta: Jurnal Kajian Pendidikan Akuntansi Indonesia* Edisi 7 No.11 Juni.
- Creswell, Jhon W. 2010. *Terjemahan: Research Design Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif Dan Mixed*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Daryanto. 2011. *Media pembelajaran*. Bandung: Sarana Tutorial Nurani Sejahtera.
- Depdiknas. 2005. *Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi ketiga*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Hafid, H. Abd. 2011. *Sumber dan Media Pembelajaran*. Sulesana. Vol.6 (2): 70
- Merdiyatna, Yang Yang. 2019. "Struktur, Konteks dan Fungsi Cerita Rakyat". Karangmulyan. *Jurnal Salaka*. Vol.1 (2): 38.
- Riwanto, Mawan Akhir. Wulandari, Mey Prihandani. 2018. Efektivitas Penggunaan Media Komik Digital (Cartoon Story Maker) dalam Pembelajaran Tema Selalu Berhemat Energi. *Jurnal Pancar*. Vol.2 (1). 15.
- Setiawan, Muhammad Natsir. 2002. Menakar PanjiKoming Tafsir Komik dan Karya Dwi Koendoro. Jakarta: PT Kompas Media Nusantara. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP Universitas Sultan Ageng Tirtayasa*. Vol.2 (1): 473
- Soenarto, Sunaryo. 2008. *Pembelajaran Berbasis Komputer (PBK)*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Sudjana, N. & Rivai, A. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.