

**DIGITALISASI CERITA RAKYAT *ORANG TUO PENYELAM SEKO*
KE DALAM BENTUK KOMIK STRIP DIGITAL
SEBAGAI ALTERNATIF MEDIA PEMBELAJARAN**

SKRIPSI



**OLEH
DINDA ANUGRAH KURNIAWATI
NIM A1B120074**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA DAN SASTRA INDONESIA
JURUSAN PENDIDIKAN BAHASA DAN SASTRA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS JAMBI
JULI, 2024**

**DIGITALISASI CERITA RAKYAT *ORANG TUO PENYELAM SEKO*
KE DALAM BENTUK KOMIK STRIP DIGITAL
SEBAGAI ALTERNATIF MEDIA PEMBELAJARAN**

SKRIPSI

**Diajukan kepada Universitas Jambi
Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan dalam Menyelesaikan
Program Sarjana Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia**



OLEH

Dinda Anugrah Kurniawati

NIM A1B120074

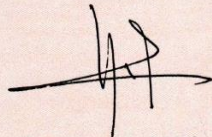
**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA DAN SASTRA INDONESIA
JURUSAN PENDIDIKAN BAHASA DAN SASTRA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS JAMBI
JULI, 2024**

HALAMAN PERSETUJUAN

Skripsi yang berjudul *Digitalisasi Cerita Rakyat "Orang Tuo Penyelam Seko" ke dalam Bentuk Komik Strip Digital sebagai Alternatif Media Pembelajaran*: Skripsi Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, yang disusun oleh Dinda Anugrah Kurniawati, Nomor Induk Mahasiswa A1B120074 telah diperiksa dan disetujui untuk diuji.

Jambi, 17 Mei 2024

Pembimbing I



Dra. Yusra D., M.Pd.
NIP 196310241988032001

Jambi, 24 Mei 2024

Pembimbing II



Nurfadilah, S.Pd., M.Pd.
NIP 19941129202203201

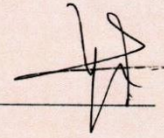
HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul *Digitalisasi Cerita Rakyat "Orang Tuo Penyelam Seko" ke dalam Bentuk Komik Strip Digital sebagai Alternatif Media Pembelajaran*: Skripsi, Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, yang disusun oleh Dinda Anugrah Kurniawati, Nomor Induk Mahasiswa A1B120074 telah dipertahankan di depan tim penguji pada 13 Juni 2024.

Tim Penguji

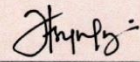
1. Dra. Yusra D., M.Pd.
NIP 196310241988032001

Ketua

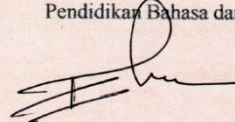


2. Nurfadilah, S.Pd., M.Pd.
NIP 199411292022032018

Sekretaris



Jambi, 13 Juni 2024
Mengetahui,
Ketua Program Studi
Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia



Drs. Eddy Pahar Harahap, M.Pd
NIP 196104081987101001

MOTTO

وَعَسَى أَنْ تَكْرَهُوا شَيْئًا وَهُوَ خَيْرٌ لَكُمْ وَعَسَى أَنْ تُحِبُّوا شَيْئًا وَهُوَ شَرٌّ لَكُمْ وَاللَّهُ يَعْلَمُ وَأَنْتُمْ لَا تَعْلَمُونَ

“Boleh jadi kamu membenci sesuatu, padahal itu baik bagimu dan boleh jadi kamu menyukai sesuatu, padahal itu buruk bagimu. Allah mengetahui, sedangkan kamu tidak mengetahui.”

(QS. Al-Baqarah:216)

“Hidup bukan untuk saling mendahului, bermimpilah sendiri-sendiri”

(Echa)

Saya persembahkan skripsi ini untuk seluruh orang-orang terkasih dalam hidup saya, teruntuk Papa Sutarso, S.Pd yang telah bekerja keras mengusahakan segalanya demi saya, Mama (Almh) Hatisah yang sudah mengantarkan saya pada pendidikan yang selayak-layaknya dan setinggi-tingginya, tidak lupa untuk ketiga saudara saya uninda Mekha Suci Handayani, uninda Yatiek Purwatiningsih, S.E, dan uninda Monalisa, S.Pd., M.Pd, Gr yang senantiasa selalu membimbing serta memotivasi saya dalam menggapai masa depan.

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama : Dinda Anugrah Kurniawati

NIM : A1B120074

Program Studi : Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

Dengan ini menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi ini benar-benar karya sendiri dan bukan merupakan jiplakan dari hasil penelitian pihak lain. Apabila di kemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan bahwa skripsi ini merupakan jiplakan atau plagiat, saya bersedia menerima sanksi dicabut gelar dan ditarik ijazah.

Demikianlah pernyataan ini dibuat dengan penuh kesadaran dan tanggung jawab.

Jambi, 13 Juli 2024

Yang membuat pernyataan,



Dinda Anugrah Kurniawati

NIM A1B120074

ABSTRAK

Kurniawati, Dinda Anugrah. 2024. *Digitalisasi Cerita Rakyat Orang Tuo Penyelam Seko ke Dalam Bentuk Komik Strip Digital sebagai Alternatif Media Pembelajaran*: Skripsi, Jurusan Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Jambi, Pembimbing: (I) Dra. Yusra D., M.Pd. (II) Nurfadilah, S.Pd., M.Pd.

Kata Kunci: Komik Strip Digital, Cerita Rakyat, Digitalisasi.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui wujud cerita rakyat *Orang Tuo Penyelam Seko* berbasis komik strip digital di SMAN 4 Sungai Penuh, untuk mengetahui spesifikasi cerita rakyat *Orang Tuo Penyelam Seko* berbasis komik strip digital di SMAN 4 Sungai Penuh, dan untuk mengetahui hasil uji coba cerita rakyat *Orang Tuo Penyelam Seko* berbasis komik strip digital di SMAN 4 Sungai Penuh. Penelitian ini merupakan jenis penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) dengan menggunakan model Borg dan Gall disederhanakan menjadi 7 tahapan. Penelitian ini dilakukan di SMAN 4 Sungai Penuh. Subjek penelitian adalah 33 orang peserta didik kelas XI D SMAN 4 Sungai Penuh untuk uji coba kelompok besar. Teknik pengumpulan data menggunakan angket validasi ahli materi, bahasa, media, angket respons pendidik, angket respons peserta didik, observasi dan wawancara. Jenis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data kualitatif dan data kuantitatif. Hasil penelitian pengembangan ini adalah (1) Komik strip digital yang dihasilkan dalam penelitian ini merupakan hasil penyederhanaan tahapan model Borg dan Gall, (2) Hasil validitas komik strip digital yang telah dikembangkan berdasarkan dari hasil validasi oleh ahli materi, media, dan bahasa. Hasil validasi dari aspek materi memperoleh rata-rata persentase sebesar 91,66% dengan kategori “Sangat Layak”, dari aspek media memperoleh rata-rata persentase sebesar 96,66% dengan kategori “Sangat Layak”, dan dari aspek bahasa memperoleh rata-rata persentase sebesar 95% dengan kategori “Sangat Layak, (3) Hasil angket respons pendidik memperoleh rata-rata persentase sebesar 82,85% dengan kategori “Sangat Menarik”, dan hasil uji coba kelompok besar kepada 33 orang peserta didik kelas XI D SMA Negeri 4 Sungai Penuh memperoleh rata-rata persentase sebesar 85,45% dengan kategori “Sangat Menarik”.

KATA PENGANTAR

Puji syukur terhadap Allah Swt yang telah mengkaruniai nikmat yang sangat luar biasa, memberikan kekuatan dan membekali penulis dengan ilmu pengetahuan, serta karunianya sehingga penulis dapat merampungkan skripsi yang berjudul “Digitalisasi Cerita Rakyat *Orang Tuo Penyelam Seko* ke dalam Bentuk Komik Strip Digital sebagai Alternatif Media Pembelajaran”. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan pendidikan S-1 pada Program Studi Bahasa dan Sastra Indonesia, Jurusan Keguruan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Jambi.

Selama penyusunan skripsi ini, penulis menerima bimbingan, dukungan, dan pengetahuan dari seluruh pihak yang turut berkontribusi dalam penyelesaian skripsi ini. Penulis ingin menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya, terutama kepada Ibu Dra. Yusra D., M.Pd. selaku Dosen Pembimbing I yang dengan kesabaran dan keikhlasan hati telah memberikan bimbingan dan arahan kepada penulis untuk menyelesaikan skripsi ini. Begitu pula dengan Ibu Nurfadilah, S.Pd., M.Pd. sebagai Dosen pembimbing II atas saran, kritik, dan bimbingannya. Serta terima kasih juga kepada dosen penguji penulis yang telah bersedia memberikan kritikan dan saran membangun demi kesempurnaan skripsi ini yaitu Bapak Dr. Drs. Maizar Karim, M.Hum., Bapak Dr. Rustam, S.Pd., M.Hum., Bapak Deri Rachmad Pratama, M.Pd., Ibu Prof. Dr. Dra. Nazurty, M.Pd., dan Bapak Oky Akbar, M.Pd., Gr.

Terima kasih kepada Bapak Hilman Yusra, S.Pd., M.Pd. selaku dosen Pembimbing Akademik. Terima kasih juga penulis ucapkan kepada seluruh Bapak dan Ibu dosen Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia beserta staf yang selama ini memberikan ilmu dengan tulus, ikhlas dan membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.

Terima kasih kepada kepala sekolah beserta guru-guru SMAN 4 Sungai Penuh yang telah memberikan izin dan membantu untuk kelancaran penelitian yang penulis lakukan. Terlebih kepada Ibu Rina Suswinta, S.Pd selaku guru Bahasa Indonesia beserta seluruh peserta didik kelas yang telah membantu penulis.

Selanjutnya, peneliti ingin mengucapkan rasa syukur dan terima kasih yang seluas-luasnya untuk keluarga tercinta, mulai dari kedua orang tua hebat peneliti, Papa Sutarso, S.Pd. dan Mama (Almh) Hatisah, atas kepercayaan yang diberikan, doa, dan dukungan baik secara emosional dan finansial yang tidak ternilai harganya sehingga penulis bisa menyelesaikan skripsi ini. Dilanjutkan untuk Saudara kandungku, Uninda Mekha Suci Handayani, Uninda Yatiek Purwatiningsih, S.E., Uninda Monalisa, S.Pd., M.Pd, Gr yang selalu mencurahkan kasih sayang dan motivasi yang tiada hentinya bagi penulis.

Teman spesial saya, Mutiara Dwi Cahayani. Terima kasih sudah meluangkan waktu serta mendukung maupun menghibur dan menyemangati untuk terus maju dalam berbagai hal demi mewujudkan impian saya. Sahabat terbaik ku, Annisaa Auliya Maghribi yang banyak berpartisipasi di dalam pembuatan skripsi ini.

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
MOTTO	iv
HALAMAN PERNYATAAN	v
ABSTRAK	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	7
1.3 Tujuan Pengembangan	7
1.4 Spesifikasi Pengembangan	8
1.5 Pentingnya Pengembangan.....	9
1.6 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan.....	10
1.7 Definisi Istilah	11

BAB II KAJIAN TEORETIS

2.1 Kajian Teori dan Hasil Penelitian Yang Relevan.....	12
2.1.1 Digitalisasi.....	12
a. Pengertian Digitalisasi.....	12
b. Tujuan Digitalisasi	13
c. Manfaat Digitalisasi	13
d. Digitalisasi Pendidikan.....	14
2.1.2 Cerita Rakyat.....	15
a. Pengertian Cerita Rakyat.....	15
b. Ciri-Ciri Cerita Rakyat	16
c. Jenis-Jenis Cerita Rakyat	17
e. Fungsi Cerita Rakyat	19
2.1.3 Komik	19
a. Pengertian Komik.....	19
b. Karakteristik Komik.....	20
c. Unsur-Unsur Komik.....	21
d. Jenis-Jenis Komik	23
e. Teknik Pembuatan Komik.....	24
f. Kelebihan dan Kekurangan Komik	27
g. Komik Strip	28
2.1.4 Penelitian Yang Relevan	30
2.2 Kerangka Berpikir	32

BAB III METODE PENELITIAN	
3.1 Model Pengembangan	34
3.2 Prosedur Pengembangan	36
3.2.1 Potensi dan Masalah	36
3.2.2 Pengumpulan Data	36
3.2.3 Desain Produk	37
3.2.4 Validasi Desain	38
3.2.5 Revisi Desain	38
3.2.6 Uji Coba Produk	38
3.2.7 Revisi Produk	39
3.3 Subjek Uji Coba Produk	39
3.4 Jenis Data dan Sumber Data	39
3.5 Instrumen Pengumpulan Data	39
3.5.1 Wawancara	40
3.5.2 Angket	40
3.6 Teknik Analisis Data	45
BAB IV HASIL PENGEMBANGAN DAN PEMBAHASAN	
4.1 Hasil Pengembangan	48
4.1.2 Prosedur Pengembangan Komik Strip Digital	48
4.2 Pembahasan	71
4.2.1 Hasil Pengembangan Komik Strip Digital	71
4.2.2 Hasil Validitas Uji Kelayakan Komik Strip Digital	74
4.2.3 Hasil Uji Coba Produk Komik Strip Digital	76
BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN	
5.1 Simpulan	79
5.2 Implikasi	80
5.3 Saran	80
DAFTAR RUJUKAN	82
LAMPIRAN	86
RIWAYAT HIDUP	154

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 3. 1 Instrumen Wawancara	40
Tabel 3. 2 Kisi-Kisi Angket Validasi Ahli Materi	41
Tabel 3. 3 Kisi-Kisi Angket Validasi Ahli Media	42
Tabel 3. 4 Kisi-Kisi Angket Validasi Ahli Bahasa	43
Tabel 3. 5 Kisi-Kisi Angket Respons Pendidik	44
Tabel 3. 6 Kisi-Kisi Angket Respons Peserta Didik	45
Tabel 3. 7 Kriteria Skor Mempergunakan Skala Likert	46
Tabel 3. 8 Kategori Validasi Kelayakan	46
Tabel 3. 9 Kriteria Skor Mempergunakan Skala Likert	47
Tabel 3. 10 Kriteria Kemenarikan	47
Tabel 4. 1 Hasil Wawancara Kebutuhan	49
Tabel 4. 2 Analisis Materi	51
Tabel 4. 3 Hasil Validasi Materi Tahap I	56
Tabel 4. 4 Hasil Validasi Materi Tahap II	57
Tabel 4. 5 Hasil Validasi Media Tahap I	58
Tabel 4. 6 Hasil Validasi Media Tahap II	59
Tabel 4. 7 Hasil Validasi Bahasa Tahap I	60
Tabel 4. 8 Hasil Validasi Bahasa Tahap II	61
Tabel 4. 9 Komentar dan Saran Ahli Materi	62
Tabel 4. 10 Hasil Revisi Ahli Materi	63
Tabel 4. 11 Komentar dan Saran Ahli Media	64
Tabel 4. 12 Hasil Revisi Ahli Media	65
Tabel 4. 13 Komentar dan Saran Ahli Bahasa	67
Tabel 4. 14 Hasil Revisi Ahli Bahasa	67
Tabel 4. 15 Data Hasil Penilaian Pendidik	69
Tabel 4. 16 Data Hasil Analisis Uji Kelompok Besar	70

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2. 1 Kerangka Berpikir	33
Gambar 3. 1 Langkah Pengembangan Model Borg and Gall (Sugiyono, 2014)..	35
Gambar 3. 2 Langkah-Langkah Penggunaan Metode Research and Development (R&D) Setelah Penyederhanaan	35
Gambar 4. 1 Desain Sketsa.....	54
Gambar 4. 2 Inking.....	55
Gambar 4. 3 Pewarnaan.....	55
Gambar 4. 4 Lettering.....	56
Gambar 4. 5 Grafik Perbandingan Hasil Validasi Ahli Materi Tahap I dan II	58
Gambar 4. 6 Grafik Perbandingan Hasil Validasi Ahli Media Tahap I dan II.....	60
Gambar 4. 7 Grafik Perbandingan Hasil Validasi Ahli Bahasa Tahap I dan II....	62

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1. Surat Izin Penelitian	87
Lampiran 2. Lembar Hasil Validasi Ahli Materi Tahap I	88
Lampiran 3. Lembar Hasil Validasi Ahli Materi Tahap II	91
Lampiran 4. Lembar Hasil Validasi Ahli Media Tahap I	94
Lampiran 5. Lembar Hasil Validasi Ahli Media Tahap II	98
Lampiran 6. Lembar Hasil Validasi Ahli Bahasa Tahap I	100
Lampiran 7. Lembar Hasil Validasi Ahli Bahasa Tahap II	103
Lampiran 8. Lembar Hasil Respons Pendidik	106
Lampiran 9. Lembar Hasil Respons Peserta Didik	109
Lampiran 10. Data Hasil Analisis Uji Coba Kelompok Besar	140
Lampiran 11. Dokumentasi Pada Saat Penelitian	144
Lampiran 12. Surat Keterangan Selesai Penelitian	146
Lampiran 13. Sketsa Media Komik Strip Digital	147
Lampiran 14. Komik Strip Digital “Orang Tuo Penyelam Seko”	149
Lampiran 15. Surat Keterangan Uji Plagiasi	152
Lampiran 16. <i>Letter of Acceptance</i> (LoA)	153