
KODISAS (KOMIK DIGITAL SASTRA): TRANSFORMASI CERITA RAKYAT “NYI RAMBUT KASIH” SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN SASTRA SMA

Afina Naufalia ⁽¹⁾, Wulan Fajrideani ⁽²⁾, Levri Alivia ⁽³⁾

Universitas Padjadjaran¹

Universitas Pendidikan Indonesia²

Universitas Pendidikan Indonesia³

afina21003@mail.unpad.ac.id

wulandeani@upi.edu

levrial@upi.edu

Abstract: Folklore is one of the literary teaching materials in high school which is usually often delivered through the lecture method. This can be boring to learners and incompatible with today's millennial generation. There needs to be innovation in literary learning, one of which is technology-based media in the form of transforming folklore into a digital comic. Digital comics can be used as a medium that is in accordance with technological developments and student interests, especially learning that is carried out online during this pandemic. Based on this, this study aims to transform the folklore "Nyi Rambut Kasih" into a Literary Digital Comic (KODISAS) as a medium for learning literature in high school. The transformed folklore is a folklore from Majalengka Regency, West Java "Nyi Rambut Kasih". The results of this study will be used as a medium for learning literature in high school. This research uses a descriptive qualitative research method, which describes the transformation of the folklore "Nyi Rambut Kasih" into a Literary Digital Comic (KODISAS) and its use as a literary learning medium in high school. From the results of the study, it shows that the transformation process underwent a reduction and addition of several aspects of the story. This is because in transforming the story usually refers to things that are more important and interesting to present. The aspects that are considered in transforming the story are aspects of content, characteristics, language, visualization, and cultural values. The results of this research are expected to be useful for the world of literary education and for the preservation of one of Indonesia's cultures.

Keywords: *Folklore, digital comics, literary learning media*

PENDAHULUAN

Salah satu materi bahasa Indonesia di SMA yang yang bisa meningkatkan keterampilan adalah materi yang berkaitan dengan sastra. Sastra sebagai salah satu materi yang menyenangkan, mengandung nilai-nilai kehidupan yang tidak bisa didapat dari pelajaran lain dan mampu membangun karakter individu. Indrianti (2013) menambahkan bahwa sastra berfungsi sebagai suatu alat untuk menyampaikan pengajaran (pendidikan) yang berguna dan menyenangkan (*dulce et utile*). Salah satu materi pembelajaran sastra adalah cerita rakyat.

Indonesia memiliki berbagai cerita rakyat yang beragam. Dari zaman dulu, cerita rakyat disampaikan secara lisan oleh pencerita yang hafal alur ceritanya. Karena hal ini, cerita rakyat dikatakan sebagai salah satu jenis sastra lisan. Legenda atau cerita rakyat bisa dimanfaatkan sebagai bahan pembelajaran. Menurut Maulana et al. (2018) cerita rakyat yang digunakan sebagai bahan ajar harus memenuhi standar sesuai dengan silabus pembelajaran. Pembelajaran melalui cerita rakyat digunakan juga sebagai sarana untuk menanggulangi fenomena budaya modern yang lebih digandrungi siswa saat ini. Oleh karena itu, cerita rakyat harus dipilih dengan apik karena harus mengandung nilai pendidikan. Seperti pada Kemendiknas (dalam Maulana, 2011) yang membagi nilai pendidikan menjadi 18

yaitu: (1) religius, (2) jujur, (3) toleransi, (4) disiplin, (5) kerja keras, (6) kreatif, (7) mandiri, (8) demokratis (9) rasa ingin tahu, (10) semangat kebangsaan, (11) cinta tanah air, (12) menghargai prestasi, (13) komunikatif, (14) cinta damai, (15) gemar membaca, (16) peduli lingkungan, (17) peduli sosial, dan (18) tanggung jawab.

Meskipun pembelajaran sastra khususnya cerita rakyat cukup penting bagi siswa dan perkembangan keterampilan dan karakternya, sayangnya, pembelajaran sastra di sekolah kurang menarik disajikan dan lebih banyak melatih kemampuan mengingat. Di beberapa sekolah, pengajaran berbasis ceramah masih dipergunakan, hal ini tentu akan membosankan dan tidak menuntut siswa untuk kreatif dan aktif. Seiring dengan perkembangan zaman, segala macam aspek sudah kian berkembang, baik dari segi komunikasi, transportasi, maupun pendidikan. Dalam bidang pendidikan, media yang inovatif mesti dihadirkan agar tujuan dari pembelajaran dapat disampaikan secara efektif.

Salah satu pembelajaran inovatif adalah media komik digital. Menurut KBBI, komik adalah cerita bergambar yang umumnya mudah dicerna dan lucu, sering ada dalam majalah, surat kabar, atau berbentuk buku. Dengan adanya gambar tersebut, pembaca dapat mudah memahami penokohan, alur, dan latar sebuah cerita. Gambar juga dapat menambah ketertarikan pembaca, karena beragam bentuk kartun yang ditampilkan. Menurut Indaryati et al., (2015) salah satu keunggulan komik adalah adanya gambar yang dapat menghidupkan teks tertulis yang menggambarkan cerita. Adanya gambar atau ilustrasi tersebut, menjadikan penjelasan panjang melalui teks lebar menjadi lebih mudah dipahami. Dengan begitu, media komik ini berpotensi untuk lebih disukai siswa dibandingkan dengan media teks lainnya. Hal ini dikarenakan siswa dapat membayangkan inti cerita dari topik pelajaran yang ia baca melalui gambar yang ada.

Komik digital tidak dibuat di atas kertas, melainkan dengan sistem komputer. Hal ini dapat membebaskan pengarang dalam membuat komik digital tersebut. Komik digital memiliki kelebihan tersendiri yaitu tidak ada kerusakan atau kedaluwarsa karena komik digital dapat disimpan dan dapat dibuka ketika dibutuhkan. Saat ini komik digital banyak digandrungi oleh milenial, Hal ini dapat dilihat dari beberapa perusahaan yang membuat aplikasi berisi komik digital, contohnya Aplikasi milik Line, yaitu Webtoon. Menurut Fatimah (2018), Line webtoon merupakan salah satu platform komik digital yang berasal dari Korea Selatan. Line Webtoon diluncurkan oleh salah satu perusahaan teknologi, yaitu LINE Corporation dengan NAVER Corporation. Sedangkan, menurut Bhaskara (2019) mengatakan bahwa tahun 2017, LINE Webtoon secara global mendapatkan pendapatan sebesar 7,07 juta dolar Amerika. Hal tersebut terbukti bahwa LINE Webtoon banyak digemari oleh masyarakat di seluruh dunia. Menurut AFP (2015), 75% pembacanya berada di kisaran usia 20 tahun atau di atasnya. Selain itu, popularitas LINE Webtoon ini menimbulkan pengembang bisnis dari aplikasi komik digital. Salah satunya, yaitu LINE Webtoon dapat dinikmati tidak hanya oleh masyarakat Indonesia, tetapi negara lain pun dapat mengaksesnya, seperti Amerika, Jepang, Thailand, dan lain-lain. Dilansir dari Detikhot.com, Webtoon dirilis pada April 2015 lalu, Indonesia menjadi pasar terbesar dengan jumlah pembaca terbanyak di LINE Webtoon dibandingkan negara-negara lainnya. Dari total 88 judul komik yang rilis secara lokal dan internasional, ada 36 judul karya webtoonist Tanah Air.

Jika dihubungkan dengan pembelajaran di sekolah khususnya SMA, komik digital bisa dikombinasikan dengan materi sastra, salah satunya dengan mentransformasikan cerita rakyat menjadi komik digital. Komik digital memiliki berbagai keuntungan yang dapat meningkatkan kognisi siswa. Yang (dalam Irfana, 2017) menjelaskan bahwa kelebihan komik jika digunakan di dalam pendidikan, adalah yakni dapat memotivasi siswa karena komik dapat meningkatkan ketertarikan siswa dalam belajar serta dapat meningkatkan hubungan emosional antara siswa dengan karakter dalam cerita komik melalui visual yang disajikan melalui gambar dan teks serta warna.

Kita hidup di era modern, era digital dan era milenial. Pembelajaran konvensional

berupa ceramah sudah tidak cocok digunakan di zaman ini. Wijaya (2016) mengatakan bahwa pendidikan di abad ke-21 ini menjadi semakin penting dalam rangka menjamin peserta didik untuk memiliki keterampilan belajar dan berinovasi, keterampilan menggunakan teknologi, dan juga media informasi, serta dapat bekerja, dan bertahan dengan menggunakan keterampilan untuk hidup (life skills). Hal tersebut memperjelas bahwa media dan teknologi digital ini adalah media dalam peningkatan pengetahuan. Dalam konteks pembelajaran, peserta didik akan lebih tertarik pada hal yang berteknologi. Oleh karena itu peneliti menciptakan inovasi dalam pembelajaran sastra yang berbasis teknologi berupa komik digital.

Menurut Indaryati et al., (2015) komik yang berfungsi sebagai bahan ajar merupakan salah satu alternatif yang efektif untuk membangkitkan motivasi membaca dan belajar bagi siswa. Dengan demikian, siswa dapat giat belajar dan meningkatkan prestasi dalam pelajaran tersebut. Hal ini selaras dengan pendapat yang dikemukakan oleh Sudjana & Rivai (dalam Indriyanti, 2015) bahwa salah satu fungsi media komik adalah sebagai jembatan dalam menumbuhkan minat baca bagi siswa. Seperti yang kita ketahui, pelajar di era milenial sekarang sangat rendah dalam hal literasi. Dengan adanya media komik digital ini, dapat membantu meningkatkan minat baca.

Jika dimanfaatkan dengan efektif dan efisien, komik digital mampu menarik motivasi siswa. Komik digital sangat efisien, karena bisa dibuka melalui komputer, smartphone, dan juga tablet PC (Personal Computer). Dengan media digital, komik sudah memiliki web comic, motion comic dan komik interaktif (Rachman et al., 2017). Selain berbagai keuntungan yang bisa kita dapat dari komik digital di atas, komik digital bisa bermanfaat sebagai media dalam pembelajaran. Hal ini dijelaskan oleh Kustianingsari et al., (2015) bahwa media komik digital di dalam dunia pendidikan diharapkan dapat menciptakan pembelajaran yang inovatif, aktif, kreatif, dan dapat memudahkan siswa dalam memahami sebuah materi yang disampaikan. Dengan kecanggihan elektronik masa kini, siswa dapat mudah mengakses komik digital. Hampir semua kalangan pelajar bisa menggunakan media digital. Di era milenial ini, siswa dapat memanfaatkan media digital yang terus berkembang sampai sekarang.

Berdasarkan latar belakang penelitian tersebut, peneliti tertarik untuk bisa mengembangkan komik digital sebagai media pembelajaran sastra. Peneliti pun ingin menjadikan cerita rakyat asli Indonesia sebagai sastra klasik untuk menjadi materi pembelajaran dan pelestarian budaya, salah satu cerita rakyat adalah “Nyi Rambut Kasih” dari Majalengka, Jawa Barat. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan transformasi cerita rakyat “Nyi Rambut Kasih” menjadi Komik Digital Sastra (KODISAS).

METODE

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif. Penelitian ini merupakan suatu penelitian yang dengan tujuan untuk mendeskripsikan dan menganalisis suatu persepsi atau pemikiran orang secara individual maupun kelompok (Sukmadinata, 2016). Dalam hal ini, suatu pemikiran untuk mentransformasikan cerita rakyat ke dalam bentuk komik digital. Metode ini bersifat deskriptif karena menggunakan kata-kata atau kalimat dalam struktur yang logis untuk menjelaskan konsep-konsep dalam hubungan satu sama lain. Tujuan peneliti menggunakan metode kualitatif adalah untuk mengungkapkan dan menggambarkan sebuah inovasi pembelajaran sastra di SMA dengan media KODISAS, yaitu memanfaatkan kebudayaan Indonesia berupa cerita rakyat yang merupakan sastra klasik. Penelitian kualitatif mengutamakan kedalaman penghayatan terhadap interaksi antarkonsep yang dikaji secara empiris (Bahtiar, 2019). Penelitian kualitatif bersifat deskriptif. Menurut Dinatha (2017), penelitian deskriptif yaitu penelitian untuk memberikan uraian mengenai gejala, fenomena, atau fakta yang diteliti dengan mendeskripsikan tentang variabel mandiri, tanpa bermaksud menghubungkan atau membandingkan.

Teknik pengambilan data yang dilakukan adalah studi literatur. Menurut Bahtiar (2019), cara kerja studi literatur adalah mengambil data dari berbagai sumber, seperti buku, jurnal, dan pustaka lainnya. Dalam penelitian ini, peneliti mencari data berupa cerita legenda “Nyi Rambut Kasih” dari berbagai sumber, serta mencari literatur yang berkaitan dengan komik digital dan pembelajaran sastra. Peneliti menganalisis data yang diambil dari teori Miles dan Huberman (Bagaskara, 2017), yakni (1) reduksi data, pada langkah ini peneliti mencari dan mengidentifikasi cerita rakyat “Nyi Rambut Kasih”, (2) penyajian data, yaitu data disajikan dalam bentuk teks yang bersifat naratif dan dalam bentuk tabel berupa aspek-aspek yang ditransformasikan menjadi komik digital. Terakhir adalah (3) menarik kesimpulan/verifikasi, berfungsi untuk mengetahui inti atau hasil dari penelitian yang telah dilakukan. Kemudian, hasilnya dapat dimanfaatkan menjadi media pembelajaran sastra di SMA.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Transformasi Cerita Rakyat “Nyi Rambut Kasih” menjadi Komik Digital Sastra (KODISAS)

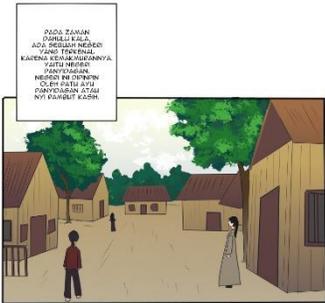
Cerita rakyat “Nyi Rambut Kasih” adalah sebuah cerita sastra klasik berjenis legenda yang mengisahkan asal-usul nama Kabupaten Majalengka, Jawa Barat. Berikut adalah cerita singkat tentang “Nyi Rambut Kasih” menurut Rahmawati (2018) Pada zaman dahulu, di daerah Kabupaten Majalengka, Provinsi Jawa Barat, terdapat beberapa kerajaan kecil, salah satunya ialah Kerajaan Sindangkasih. Kerajaan itu dipimpin oleh seorang ratu yang arif bijaksana dan cantik rupawan. Sang ratu tersebut kerap mengurai rambut panjangnya dalam kehidupan sehari-hari, sehingga rambut ratu yang indah itu menimbulkan rasa kasih, serta memuji kecantikannya oleh setiap orang yang melihatnya. Pada zaman itu, kecantikan sang ratu tak ada bandingannya. Dia juga memiliki kesaktian yang luar biasa. Oleh karena itu, masyarakat sekitar menyebutnya “Nyi Ambet Kasih” atau Ratu “Nyi Rambut Kasih”. Kerajaan Sindangkasih merupakan Kerajaan Hindu terakhir di wilayah Majalengka. Kerajaan ini berdiri sekitar tahun 1480, di Desa Sindangkasih (3 KM dari Kota Majalengka Selatan) dengan daerah kekuasaan yang meliputi: Sindangkasih, Kulur, Kawunghilir, Cieurih, Cicenang, Cigasong, Babakanjawa, Munjul, dan Cijati.

Menurut cerita rakyat, awal mula Nyi Rambut Kasih datang ke Majalengka bermula menemui saudaranya di daerah Talaga bernama Raden Munding Sariageng, suami dari Ratu Mayang Karuna yang waktu itu memerintah Kerajaan Talaga Manggung. Ketika sampai di perbatasan Majalengka tepatnya di Talaga, ratu mendengar jika saudaranya sudah memeluk Islam. Sehingga ia mengurungkan niatnya menemui saudaranya. Namun, sang ratu lebih memilih untuk singgah di Sindangkasih dan membuat pemerintahan sendiri, yaitu Kerajaan Sindangkasih. Kerajaan yang dipimpin olehnya sangat aman, makmur, damai, sentosa serta daerah ini dipenuhi hutan yang membentang ke arah utara dan selatan. Pohon berbatang lurus dan tinggi dengan bentuk daun kecil-kecil, mendominasi di hutan itu. Pohon itu dinamakan pohon maja. Pohon yang memiliki khasiat untuk menyembuhkan sakit demam. Dalam pemerintahan Ratu “Nyi Rambut Kasih” yang adil dan bijaksana itu kesejahteraan rakyat terjamin, baik petani maupun pedagang merasa aman dan tenteram menggarap pekerjaannya karena tak pernah ada pencuri dan perampok yang mengganggu kekayaannya. “Nyi Rambut Kasih” sebagai seorang ratu yang sakti ia mengetahui maksud kedatangan Pangeran Muhammad. Ia kemudian mengubah rupa hutan di Sindangkasih menjadi hutan pohon jati, bukan hutan pohon maja. Melihat pohon maja yang dicarinya sudah tidak ada, Pangeran Muhammad pun berkata “Maja Langka” yang berarti pohon maja tidak ada. Dari situlah ihwal penamaan Kota Majalengka hingga sekarang ini.

Cerita singkat di atas sudah memberikan gambaran mengenai isi dari cerita rakyat “Nyi Rambut Kasih”. Tidak ada naskah asli yang menceritakan cerita ini, karena cerita ini merupakan cerita rakyat yang disebar melalui lisan, oleh karena itu, jangan heran apabila menemukan perbedaan-perbedaan dalam cerita. Mengacu pada cerita singkat “Nyi

Rambut Kasih” tersebut, peneliti mentransformasikannya ke dalam bentuk komik digital. Dalam proses transformasi, tentu akan ada perubahan. Selain bentuknya yang berubah dari bentuk teks menjadi bentuk gambar yang menarik, transformasi ini pun mengubah beberapa aspek dalam cerita, meskipun begitu tetap saja tidak mengubah alur atau inti cerita tersebut. Berikut peneliti paparkan proses transformasi cerita rakyat “Nyi Rambut Kasih” .

Tabel 1. Transformasi Cerita Rakyat

Aspek	Transformasi		Keterangan
	Original	Hasil Transformasi	
Isi cerita	1. Cerita diawali dari perjalanan Nyi Rambut Kasih ke tempat saudaranya, namun rencana tersebut diurungkannya karena saudaranya sudah memasuki Islam. Oleh karena itu, ia membangun kerajaan sendiri di Sindangkasih.	1. Cerita langsung diawali dengan penggambaran Nyi Rambut Kasih yang cantik dan sakti.	 <p>DADA ZAMAN DIMULI KALIA ADU BERTAH NERENI YANG TERBUKA KARENA KENAKUKANNYA. TAPI MEREKA PUNYI MAMBAK NERENI INI DIPUNYI. SEBELUM ADA PANGKALAN ATAU NYI RAMBUT KASIH.</p>  <p>TUJUAN BAYU KITA MEMALANG BANGSAT GANTU. BUKAN BENTAK BANGSA MAYANG YANG TERAPAL.</p> <p>SUVANG KITA TUDUH BERKUR BERTAK VILIBAT MENCAMUKAN ALUMBU. SECEGA LITER OMN SEKAWANG.</p>  <p>NYI RAMBUT KASIH BUKAN BUKU YANG SAKTI YANG MEREMEI LINDA YANG LINDA. BUKAN SA BUKU. JEDER. KESULTAN YANG MAMON DITANG.</p>

2. Diceritakan tentang lokasi, seperti Sindangkasih, Kulur, Kawunghilir, Cieurih, Cicenang, Cigasong, Babakanjawa, Munjul dan Cijati dan tahunnya yaitu 1480.

2. Tidak disebutkan lokasi dan waktu, hanya penyebutan Cirebon sebagai kerajaan yang lain.

SEMENTARA ITU DIKERAJAAN SEBERANG SANA...



3. Kesejahteraan rakyat sangat ditonjolkan dalam cerita.

3. Hanya menampilkan kesaktian Nyi Rambut Kasih, tanpa menampilkan hubungan kehidupannya dengan rakyatnya.



Karakter istik Nyi Rambut Kasih adalah ratu yang arif bijaksana, lemah lembut, cantik rupawan, cerdas, sakti, dan membuat orang lain merasa sayang padanya.

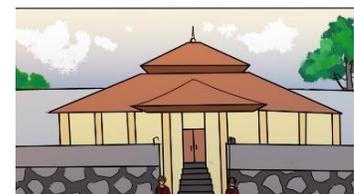
Karakter lebih dikuatkan kepada ketegasannya, dan lebih menonjolkan sifat egoismenya ketika ia ingin diperistri oleh Pangeran Muhammad.



Bahasa Mungkin bahasa asli dari cerita ini menggunakan bahasa Cirebon.

Menggunakan bahasa Indonesia yang mudah dipahami.

PADA SUATU HARI... SESUATU TERJADI.



Visualisasi Berlatar belakang Sama. Digambarkan sesuai kerajaan yang dengan suasana zaman berdiri tahun 1480, dulu, yaitu zaman tentu tergambarkan bagaimana keadaan rumah, pakaian, suasana zaman dahulu.



Nilai Budaya 1. Penghargaan dan Pengakuan. Nyi Rambut Kasih sebagai Ratu yang sangat baik hati, ahli dalam segala bidang, dan cantik rupawan.

1. Nyi Rambut Kasih yang merupakan seorang Ratu diakui dan dihargai dengan perlakuan rakyat yang mengistimewakannya, seperti bersimpuh dan memuja.



2. Hubungan antara Nyi Rambut Kasih dengan rakyatnya berlangsung harmonis meskipun dibedakan oleh status sosial dan kekuasaan.

2. Hubungan antara Nyi Rambut Kasih dengan rakyatnya dibedakan oleh status sosial dan kekuasaan. Hal ini lebih ditonjolkan dalam komik.



lebih memfokuskan terhadap kesaktian Nyi Rambut Kasih sebagai kekuatan yang dimilikinya.

Karakteristik yang ditonjolkan dalam transformasi cerita ini bertujuan untuk menguatkan karakter ketegasan Nyi Rambut Kasih, dan lebih menegaskan sifat egoismenya ketika ia ingin diperistri oleh Pangeran Muhammad. Bahasa yang digunakan adalah bahasa Indonesia yang mudah dipahami oleh peserta didik, karena dalam cerita aslinya lebih banyak menggunakan bahasa Cirebon yang akan menyulitkan penyampaian isi cerita. Visualisasi yang digambarkan dalam komik sama halnya dengan cerita asal, yaitu suasana kerajaan zaman dulu. Terakhir, ada aspek nilai-nilai budaya yang mencakup: (1) penghargaan dan pengakuan Nyi Rambut Kasih sebagai pemimpin di kerajaan tersebut, (2) hubungan antara Nyi Rambut Kasih dengan para rakyatnya untuk melihat perbedaan status antara ratu dan rakyatnya, (3) nilai dan norma yang dilakukan oleh tokoh Ratu “Nyi Rambut Kasih” dan Pangeran Muhammad, (4) kepercayaan dan sikap, pada transformasi cerita lebih memfokuskan terhadap nilai keagamaan yang ditunjukkan oleh sikap Pangeran Muhammad ketika diminta untuk menikahi Nyi Rambut Kasih. Hal tersebut untuk meyakinkan bahwa Pangeran Muhammad tetap teguh terhadap pendiriannya, yaitu tetap memeluk agama Islam.

Pemanfaatan Komik Digital Sastra (KODISAS) “Nyi Rambut Kasih” sebagai Media Pembelajaran Sastra di SMA

Sebagai media pembelajaran, KODISAS ini memiliki banyak keunggulan. Dengan KODISAS, siswa masih dapat mempelajari sastra klasik tapi sesuai dengan era digital. Dengan KODISAS sebagai media, siswa menjadi lebih tertarik dan semangat untuk belajar. Zuhrowati (2019) mengatakan bahwa komik yang menyenangkan serta praktis dalam menggunakannya berpotensi memicu peserta didik untuk belajar secara mandiri, dengan begitu peserta didik lebih mudah menangkap materi yang disampaikan.

Karakteristik KODISAS “Nyi Rambut Kasih” sebagai Media Pembelajaran

Sebagai media, komik Nyi Rambut Kasih memiliki karakteristik gambar yang jelas, berwarna, menarik dan merepresentasikan budaya itu sendiri. Bahasanya mudah dipahami sebagai media pembelajaran, sehingga komik ini dapat memotivasi siswa untuk belajar dan meningkatkan pengetahuan budaya siswa.

Keunggulan KODISAS “Nyi Rambut Kasih” sebagai Media Pembelajaran

Hal unggul KODISAS adalah bentuknya yang praktis dan menarik. Siswa bisa saja mempelajari sastra atau cerita rakyat Nyi Rambut Kasih ini melalui teks, tapi hal tersebut dirasa tidak akan efektif. Selain sudah tidak sesuai dengan zaman, juga teks yang dibukukan suatu saat akan lapuk, hilang, dan hanya menjadi pajangan. Berbeda dengan komik digital yang bisa disimpan di gawai, di laptop, di *software* apapun, sehingga siswa bisa membukanya kapan saja dan di mana saja.

KESIMPULAN DAN ATAU SARAN

Dengan media komik digital ini, siswa dapat mudah memahami tentang pembelajaran sastra di sekolah. Para pendidik lebih mudah menerangkan materi tersebut dan media ini juga sangat sesuai dengan era milenial. KODISAS sebagai inovasi pembelajaran sastra bisa dimasukkan ke dalam sebuah rancangan pembelajaran sastra di SMA. Dengan adanya KODISAS, maka menambah media pembelajaran sastra yang inovatif. Peneliti pun telah menyajikan rancangan pembelajaran yang menggunakan media KODISAS ini. Peneliti harap, dengan rancangan pembelajaran yang peneliti susun ini, bisa meningkatkan kephahaman siswa dalam pembelajaran sastra dengan memanfaatkan teknologi ini.

Saran peneliti yaitu dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat yang baik untuk penelitian masa depan dalam pembelajaran sastra di SMA serta pembelajaran yang menarik, sehingga peserta didik tidak merasa bosan. Selain itu, bagi peneliti selanjutnya, bisa mentransformasikan cerita rakyat lain, sehingga banyak ragam

cerita rakyat yang didigitalisasikan. Peneliti lain pun dapat mengembangkan media seperti *Webtoon* yang berisi komik digital khusus cerita rakyat.

DAFTAR PUSTAKA

- AFP. (2015). *Korea's new addiction - "Webtoons."* Diambil 11 Maret 2018, dari <https://www.khaleejtimes.com/lifestyle/art-culture/koreas-new-addiction---webtoons>
- Bagaskara, S. T. (2017). *Internalisasi nilai-nilai Pendidikan Agama Islam berbasis toleransi antar umat beragama di SMA Negeri 1 Kraksaan Kabupaten Probolinggo* (Doctoral dissertation, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim).
- Bahtiar, A., et al. (2019). Multiliterasi dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia untuk Penutur Asing (BIPA) Berbasis Sastra Warna Lokal Betawi Di Uin Syarif Hidayatullah Jakarta. *Jurnal Bahasa: BSIP*, 1(1), 28-43.
- Bhaskara, I. L. A. (2019). *Webtoon: Hallyu Baru setelah Kpop dan Drama Korea*. Diambil 16 Maret 2019, dari <https://tirto.id/webtoon-hallyu-baru-setelah-kpop-dan-dramakorea-dfjc>
- Dinatha. 2017. Pemanfaatan Media Facebook untuk Menilai Sikap Ilmiah (Afektif) Mahasiswa. *Jurnal of Education Technology*, 1. 211-217.
- Fatimah, S. (2018). TEACHING WRITING NARRATIVE TEXT BY USING WEBTOON. *Journal of English Language Teaching*, 7(4).
- Indaryati, at al. (2015). Pengembangan Media Komik Pembelajaran Matematika Meningkatkan Motivasi Dan Prestasi Belajar Siswa Kelas V. *Jurnal Prima Edukasia*, 3(1), 84-96
- Irfana, N., et al. (2017). Pengembangan Komik Digital "Let's Learn About Virus" Sebagai Media Pembelajaran Biologi Siswa Kelas X SMA. *Journal of Biology Education*, 6 (3), 258-264.
- Kustianingsari, N., at al. (2015). *Pengembangan Media Komik Digital pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Tema Lingkungan Sahabat Kita Materi Teks Cerita Manusia dan Lingkungan untuk Siswa Kelas V SDN Putat Jaya III/379 Surabaya*.
- Rachman, F. at al. (2017). Perancangan Media Pembelajaran Komik Digital Laboratorium Sejarah Rumah Arca sebagai Upaya Pengenalan Sejarah Lokal. *Jurnal Komunikasi*, 1(2), 162-172
- Rahmawati, IS. (2018). Cerita Rakyat Nyi Rambut Kasih sebagai Wujud Kearifan Lokal terhadap Pendidikan Sastra di Majalengka. *Jurnal Pendidikan, Kebahasaan, dan Kesusastraan Indonesia*, 2(1).
- Wijaya, E.Y., at al. (2016). *Transformasi Pendidikan Abad 21 sebagai Tuntutan*
- Zuhrowati, M., at al. (2018). Pengembangan Komik sebagai Media Pembelajaran IPA pada Materi Pemanasan Global. *Jurnal Pendidikan Fisika*, 6(2).