

**PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK AKSARA JAWA DALAM  
PEMBELAJARAN BAHASA JAWA DI KELAS V  
SD NEGERI BAWANG KECAMATAN PAKIS  
KABUPATEN MAGELANG**

ARTIKEL JURNAL

Diajukan kepada Fakultas Ilmu Pendidikan  
Universitas Negeri Yogyakarta  
untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan  
guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan



Oleh  
Ardy Fajar Setyawan  
NIM 10108241089

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
JURUSAN PENDIDIKAN PRASEKOLAH DAN SEKOLAH DASAR  
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA  
JANUARI 2015**

**PERSETUJUAN**

Jurnal yang berjudul “PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK AKSARA JAWA DALAM PEMBELAJARAN BAHASA JAWA DI KELAS V SD NEGERI BAWANG KECAMATAN PAKIS KABUPATEN MAGELANG” yang disusun oleh Ardy Fajar Setyawan, NIM 10108241089 ini telah disetujui oleh pembimbing untuk dipublikasikan.

Pembimbing I

Yogyakarta, Januari 2015  
Pembimbing II



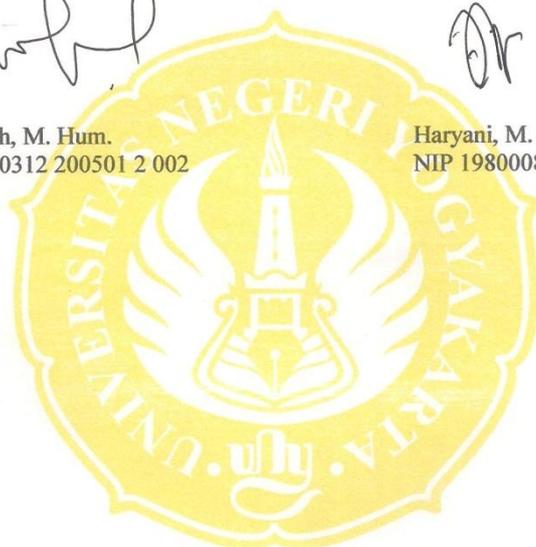
Supartinah, M. Hum.  
NIP 19800312 200501 2 002



Haryani, M. Pd.  
NIP 198000818 200604 2 001



Sekar



# **PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK AKSARA JAWA DALAM PEMBELAJARAN BAHASA JAWA DI KELAS V SD NEGERI BAWANG KECAMATAN PAKIS KABUPATEN MAGELANG**

## ***DEVELOPMENT OF AKSARA JAWA COMIC MEDIA IN JAVA LANGUAGE LEARNING IN FIFTH GRADE SD NEGERI BAWANG, PAKIS, MAGELANG***

Oleh: ardy fajar setyawan, uny  
ardylauliet@gmail.com

### **Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media komik aksara Jawa yang layak untuk digunakan sebagai media alternatif pembelajaran bahasa Jawa di SD Negeri Bawang Kecamatan Pakis Kabupaten Magelang. Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan (*development research*) mengacu pada model yang dikembangkan oleh Borg dan Gall. Penelitian dilakukan dengan langkah: studi pendahuluan, perencanaan, pengembangan produk media dan validasi, uji coba satu-satu, uji coba kelompok kecil, uji coba lapangan, penyempurnaan produk. Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data adalah pedoman wawancara, pedoman observasi, dan angket. Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil validasi ahli materi mendapat skor rata-rata 5. Hasil validasi ahli media mendapat skor rata-rata 4,4. Hasil uji coba satu-satu mendapat skor rata-rata 3,78. Hasil uji coba kelompok kecil mendapat skor rata-rata 3,76. Hasil uji coba lapangan mendapat skor rata-rata 4,08 menggunakan skala lima. Dari hasil uji coba tersebut media komik aksara Jawa layak untuk digunakan dalam pembelajaran bahasa Jawa.

Kata kunci: pengembangan media komik, aksara Jawa, pembelajaran bahasa Jawa

### **Abstract**

*This research is aimed to produces aksara Jawa comic media that is suitable used as alternative media in Java language learning in SD Negeri Bawang, Pakis, Magelang. This study used development research that referenced at Borg and Gall model. Steps of this research: preliminary study, planning, media product development and validation, one by one test, small group test, field test, and finishing product. Instrument used to collected data were interview directions, observation directions, and questionnaire. Results showed that the result of validation matery expert got average score 5. The result of validation media expert got average score 4,4. The result of one by one test got average score 3,78. The result of small group test got average score 3,76. The result of field test got average score 4,08 with five scale. From the result of that tests aksara Jawa comic media is suitable used in Java language learning.*

*Keywords: comic media development, aksara Jawa, Java language learning*

## **PENDAHULUAN**

Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 menjelaskan bahwa “Pendidikan nasional adalah pendidikan yang berdasarkan Pancasila dan Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945 yang berakar pada nilai-nilai agama, kebudayaan nasional Indonesia, dan tanggap terhadap tuntutan zaman”. Pendidikan nilai-nilai budaya bangsa di Indonesia telah terintegrasi ke dalam mata pelajaran tertentu, misalnya muatan

lokal. Muatan lokal adalah mata pelajaran tambahan yang diselenggarakan oleh lembaga pendidikan daerah. Pemerintah daerah diberikan kebebasan untuk memilih mata pelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan potensi masing-masing.

Berdasarkan Surat Keputusan Gubernur Jawa Tengah Nomor 423.5/5/2010, mata pelajaran muatan lokal bahasa Jawa wajib dilaksanakan pada jenjang pendidikan SD/MI,

SMP/MTs, dan SMA/MA. Kegiatan pembelajaran mengacu pada kurikulum dan kompetensi dasar yang telah disusun oleh tim pengembang kurikulum. Kurikulum bahasa Jawa memuat empat aspek keterampilan berbahasa, yaitu mendengar, berbicara, membaca, dan menulis. Aspek membaca dan menulis, diajarkan dengan menggunakan huruf Latin dan menggunakan aksara Jawa.

Aksara Jawa memiliki bentuk yang unik, dan memiliki bentuk yang berbeda dari huruf Latin. Aksara Jawa jarang digunakan dalam kehidupan sehari-hari. Hal tersebut sesuai dengan pernyataan Koentjaraningrat (1984: 20), penggunaan aksara Jawa dalam kehidupan sehari-hari dapat dikatakan sangat jarang digunakan pada saat ini. Permasalahan inilah yang menyebabkan siswa kurang mengenal aksara Jawa, bahkan minat siswa untuk belajar aksara Jawa bisa dikatakan cukup rendah.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan Kepala Sekolah dan Wali Kelas V SD Negeri Bawang, Kecamatan Pakis, Kabupaten Magelang pada tanggal 6 dan 28 Februari 2014, sarana dan prasarana yang mendukung pembelajaran bahasa Jawa di sekolah masih kurang, khususnya untuk materi aksara Jawa. Pihak sekolah mengakui bahwa sekolah hanya memiliki satu jenis buku dan sebuah poster aksara Jawa berukuran A3 yang biasa digunakan dalam pembelajaran. Kurangnya sarana dan prasarana akan berakibat pada proses pembelajaran menjadi kurang efektif.

Permasalahan lain yang muncul adalah aksara Jawa siswa merasa kesulitan untuk

mempelajari aksara Jawa. Hal ini dibuktikan dengan seluruh siswa yang mengikuti tes saat studi pendahuluan hanya bisa menulis dan membaca aksara Jawa hingga aksara *legena*. Minat siswa untuk belajar aksara Jawa juga masih kurang, hal ini dibuktikan dengan sebagian besar siswa mengeluh ketika guru meminta siswa untuk menulis aksara Jawa.

Menumbuhkan kembali minat siswa untuk belajar aksara Jawa sangat penting, karena aksara Jawa merupakan warisan budaya yang harus dijaga dan dilestarikan. Salah satu cara untuk menumbuhkan kembali minat siswa dalam pembelajaran adalah dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik.

Media pembelajaran yang dapat dijadikan alternatif dalam pembelajaran adalah media komik. Nana Sudjana & Ahmad Rivai (2011: 64), mengemukakan bahwa komik adalah suatu bentuk kartun yang mengungkapkan karakter dan memerankan suatu cerita dalam urutan yang erat, dihubungkan dengan gambar, dan dirancang untuk memberikan hiburan.

Media komik memiliki banyak keunggulan, yaitu komik mampu memperlihatkan secara simbolik dan artistik suatu objek atau situasi secara jelas. Media komik juga mudah untuk diperbanyak dengan harga yang relatif murah. Media komik dicetak pada kertas, sehingga mudah dipelajari kapanpun dan di manapun. Keunggulan lain dari media komik adalah tidak memerlukan alat lain saat digunakan, sehingga media komik

dapat digunakan di sekolah yang memiliki sarana dan prasarana terbatas.

Berdasarkan penjelasan di atas, maka dilaksanakan penelitian pengembangan media komik aksara Jawa dalam pembelajaran bahasa Jawa kelas V di SD Negeri Bawang. Penggunaan media ini belum pernah diterapkan pada pembelajaran, dan akan dicobakan pada kelas V di SD Negeri Bawang, Kecamatan Pakis, Kabupaten Magelang. Judul dari penelitian ini adalah “Pengembangan Media Komik Aksara Jawa dalam Pembelajaran Bahasa Jawa Kelas V di SD Negeri Bawang, Kecamatan Pakis, Kabupaten Magelang”.

## **METODE PENELITIAN**

### **Jenis Penelitian**

Penelitian dan pengembangan (*research and development*) merupakan jenis penelitian yang berorientasi pada produk. Desain penelitian menggunakan tahap pengembangan Borg dan Gall.

### **Waktu dan Tempat Penelitian**

Penelitian dilaksanakan pada bulan Oktober 2014 di Kelas V SD Negeri Bawang Kecamatan Pakis Kabupaten Magelang, Jawa Tengah.

### **Subjek Penelitian**

Uji coba dilakukan pada kelas V SD N Bawang, Kecamatan Pakis, Kabupaten Magelang. Responden adalah seluruh populasi siswa kelas V SD N Bawang. Siswa yang digunakan sebagai subjek penelitian pengembangan ini sebanyak 33 siswa.

## **Prosedur Penelitian**

Penelitian ini menggunakan 9 langkah pengembangan sesuai dengan desain pengembangan Borg dan Gall. Langkah-langkah tersebut adalah sebagai berikut. 1) Studi Pendahuluan (*Research and Information Collecting*); 2) Merencanakan Penelitian (*Planning*); 3) Pengembangan Desain (*Develop Preliminary of Product*); 4) Uji coba satu-satu (*one-to-one evaluation*); 5) Revisi I; 6) Uji coba kelompok kecil (*Small Group Evaluation*); 7) Revisi II; 8) Uji coba lapangan (*Field Trial*); 9) Revisi Akhir.

Validasi ahli media dan ahli materi dilakukan sebelum pelaksanaan uji coba. Validasi media dilakukan untuk menilai kelayakan media komik aksara Jawa yang dikembangkan agar dapat digunakan dalam pembelajaran Bahasa Jawa. Media divalidasi oleh ahli media sesuai dengan bidang dan kompetensinya, yaitu Suyantiningsih, M. Ed. dosen Teknologi Pendidikan FIP UNY.

Validasi materi oleh ahli materi dilakukan untuk menilai media yang dikembangkan dari segi materi, konsep, dan kesesuaian dengan standar kompetensi dan lain sebagainya. Untuk materi divalidasi ahli materi sesuai dengan bidang dan kompetensinya, yaitu Dra. Hesti Mulyani, M. Hum. dosen Bahasa Jawa FBS UNY.

Setelah media divalidasi oleh ahli materi dan ahli media, maka media akan diujicobakan. Uji coba dilakukan adalah (1) Uji coba satu-satu (*one-to-one evaluation*); (2) Uji

coba kelompok kecil (*Small Group Evaluation*); (3) Uji coba lapangan (*Field Trial*).

### Teknik Pengumpulan Data

Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini diperoleh dengan menggunakan teknik observasi, wawancara, dan angket.

### Teknik Analisis Data

Teknik analisis data kuantitatif dalam penelitian ini menggunakan statistik deskriptif. Skor yang diperoleh, kemudian dikonversikan menjadi data kualitatif skala lima dengan acuan rumus sebagai berikut (Eko Putro Widoyoko, 2010: 238)

Tabel 1 Konversi Data Kuantitatif

Rumus	Rerata Skor	Klasifikasi
$X > Xi + 1,8 \times sbi$	$>4,2$	Sangat Baik
$Xi + 0,6 \times sbi < X \leq Xi + 1,8 \times sbi$	$>3,4 - 4,2$	Baik
$Xi - 0,6 \times sbi < X \leq Xi + 1,8 \times sbi$	$>2,6 - 3,4$	Cukup
$Xi - 1,8 \times sbi < X \leq Xi + 0,6 \times sbi$	$>1,8 - 2,6$	Kurang
$X \leq Xi - 1,8 \times sbi$	$\leq 1,8$	Sangat Kurang

Keterangan :

$Xi$  (Rerata ideal) =  $\frac{1}{2}$  (skor maksimum ideal + skor minimum ideal)

$Sbi$  (Simpangan baku ideal) =  $\frac{1}{6}$  (skor maksimum ideal – skor minimum ideal)

$X$  = Skor empiris

## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

### A. Hasil Penelitian

#### 1. Validasi Materi

Validasi dilakukan sebanyak 4 kali dan validasi terakhir mendapatkan hasil rata-rata skor 5 dan termasuk dalam kategori sangat baik. Materi yang terdapat dalam media komik aksara Jawa dalam kategori Sangat Baik layak untuk diujicobakan tanpa revisi.

#### 2. Validasi Media

Validasi media dilakukan sebanyak 4 kali dan validasi terakhir mendapatkan hasil rata-rata skor 4,4 dan termasuk dalam kategori sangat baik. Media termasuk dalam kategori sangat baik layak untuk diujicobakan tanpa revisi.

#### 3. Uji Coba satu-satu

Setelah dilakukan validasi, maka media diujicobakan. Uji coba satu-satu dilaksanakan pada tanggal 15 Oktober 2014 yang melibatkan tiga orang siswa.

Berdasarkan data angket, komik aksara Jawa ini mendapatkan skor 3,78 termasuk dalam kategori “Baik”. Ketiga siswa tersebut menilai komik aksara Jawa ini dengan kriteria baik.

#### 4. Revisi I

Pada revisi I dilakukan penambahan pengenalan karakter yang pada cetakan sebelumnya belum ada. Hal ini dilakukan karena ada siswa yang masih bertanya tentang siapa karakter yang ada dalam komik.

## **5. Uji Coba Kelompok Kecil**

Setelah dilakukan revisi I, maka media diujicobakan pada kelompok kecil. Uji coba kelompok kecil dilaksanakan pada tanggal 16 Oktober 2014.

Uji coba kelompok kecil melibatkan sepuluh orang siswa kelas V. Siswa diberi pengarahan tentang kegiatan yang akan dilaksanakan sebelum menggunakan media komik aksara Jawa. Uji coba dibuat kelompok kecil dengan anggota lima orang siswa agar siswa mudah untuk mengubah aksara Jawa menjadi tulisan Latin. Berdasarkan data angket, media komik aksara Jawa ini mendapatkan skor 3,76 termasuk dalam kategori “Baik”.

## **6. Revisi II**

Setelah dilaksanakan uji coba kelompok kecil, media komik aksara Jawa kemudian dilakukan revisi. Pada revisi II dilakukan perbaikan pada petunjuk penggunaan media yaitu ditambahkan kalimat “*yaiku aksaralegena, pasangan, lan sandhangan.*”

## **7. Uji Coba Lapangan**

Uji coba lapangan dilaksanakan pada tanggal 22 Oktober 2014 dengan menggunakan 20 orang siswa kelas V. Berdasarkan data angket, media komik aksara Jawa ini mendapatkan skor 4,08 termasuk dalam kategori “Baik”.

## **8. Revisi Akhir**

Pada revisi akhir dilakukan perbaikan pada pengenalan tokoh komik. Hal ini

dilakukan karena pengenalan karakter sebelumnya masih kurang rapi.

## **9. Deskripsi Hasil Pengembangan Produk**

Pengembangan media komik aksara Jawa melalui beberapa tahap. Tahap yang pertama adalah melakukan studi pendahuluan untuk mengetahui kebutuhan media dalam pembelajaran aksara Jawa kelas V di SD Negeri Bawang. Tahap kedua adalah melakukan perencanaan penelitian, diantaranya adalah merumuskan tujuan pengembangan media komik aksara Jawa, perencanaan media, ilustrator. Kemudian tahap yang ketiga adalah melakukan pengembangan produk sesuai dengan perencanaan.

Setelah prototipe media sudah siap, prototipe media harus melalui uji kelayakan, maka dilakukan validasi ahli media dan ahli materi. Validasi media pada tahap pertama mendapatkan skor rata-rata 2,93 dengan kategori “cukup”. Setelah dilakukan revisi dilakukan validasi media tahap dua dan mendapatkan skor 3,2 dengan kategori “cukup”. Setelah dilakukan revisi kembali dilakukan validasi media tahap tiga dan mendapatkan skor 3,47 dengan kategori “Baik”. Karena masih ada beberapa hal yang harus diperbaiki, maka dilakukan revisi kemudian dilakukan validasi tahap ke empat dan diperoleh skor 4,4 dan masuk dalam kategori “sangat baik”. Setelah validasi media tahap keempat media sudah siap untuk diujicobakan tanpa revisi.

Validasi materi pada tahap satu memperoleh skor 3,27 dengan kategori

“Cukup”. Kemudian setelah dilakukan revisi, media kembali divalidasi. Pada validasi materi tahap dua ini diperoleh skor 3,27 dengan kategori “Cukup”. Karena masih ditemukan beberapa kesalahan maka dilakukan revisi, kemudian dilanjutkan dengan validasi materi tahap tiga dan diperoleh skor 4 dengan kategori “Baik”. Setelah dilakukan revisi, prototipe kembali divalidasi dan memperoleh skor 5 dengan kategori “Sangat Baik”.

## **B. Pembahasan**

Hasil validasi ahli media tahap I diperoleh skor 2,93 dengan kategori “cukup”. Hal ini terjadi karena prototipe yang dihasilkan masih banyak yang harus diperbaiki. Dari saran yang diberikan oleh ahli media diketahui bahwa konsistensi karakter masih kurang, sebagai contoh yaitu pakaian yang dikenakan karakter pada *cover* berbeda dengan pakaian yang dikenakan karakter pada panel cerita. Hal ini sesuai dengan teori yang dikemukakan oleh Azhar Arsyad (2013: 103) bahwa terdapat beberapa prinsip yang harus diperhatikan dalam proses desain, salah satunya adalah keterpaduan. Keterpaduan mengacu pada unsur visual yang ketika diamati akan berfungsi secara bersama-sama. Maka pada saat revisi dilakukan perubahan warna dan detail dari setiap karakter sehingga lebih konsisten.

Setelah dilakukan validasi ahli, media komik aksara Jawa dinyatakan siap untuk diuji cobakan. Uji coba satu-satu dilaksanakan dengan tiga orang siswa kelas V SD Bawang. Dari uji coba satu-satu siswa memberikan penilaian dengan rata-rata skor 3,78 dengan

kategori “baik”. Dengan berbagai pertimbangan kemudian dilakukan revisi I pada media komik aksara Jawa, yaitu penambahan pengenalan karakter komik.

Uji coba selanjutnya adalah uji coba kelompok kecil yang dilaksanakan dengan sepuluh siswa kelas V. Dari uji coba kelompok kecil diperoleh skor rata-rata total 3,76 dengan kategori “baik”. Setelah uji coba kelompok kecil selesai maka dilakukan analisis data yang diperoleh. Dari data tersebut ditemukan permasalahan indikator keempat yaitu kemudahan memahami materi memperoleh skor yang cukup rendah yaitu 2,5 termasuk dalam kategori “kurang”. Tujuan utama dari pembuatan media ini adalah membantu siswa dalam memahami materi yang diajarkan. Hal ini sesuai dengan pendapat Levie and Lenz (Arsyad, 2007: 16) bahwa salah satu fungsi media adalah fungsi kognitif yaitu untuk membantu siswa memahami materi yang diajarkan. Untuk mengatasi masalah tersebut sebelum dilaksanakan uji coba siswa harus diberi penjelasan mengenai penggunaan aksara Jawa. Selain itu pada revisi tahap II kompetensi belajar pada komik diperjelas karena poin ini memperoleh skor 3,3 yaitu masuk kategori cukup.

Uji coba lapangan dilaksanakan dengan dua puluh siswa kelas V. dari uji coba lapangan dieperoleh penilaian siswa dengan skor rata-rata 4,08 dengan kategori “baik”. Setelah uji coba lapangan, media komik aksara Jawa dilakukan revisi akhir pada bagian pengenalan karakter. Hal ini dilakukan untuk merapikan pengenalan karakter yang sebelumnya belum

begitu rapi.dengan selesainya revisi akhir, maka media komik aksara Jawa telah selesai dikembangkan.

Secara keseluruhan proses pengembangan media komik aksara Jawa selalu memperhatikan kriteria yang disampaikan oleh Rudi Susilana dan Cepi Riyana (2008: 69-72). Beberapa kriteria dalam pemilihan sebuah media pembelajaran yaitu kesesuaian dengan tujuan, kesesuaian dengan materi pembelajaran, kesesuaian dengan karakteristik pembelajaran atau siswa, kesesuaian dengan teori, kesesuaian dengan gaya belajar siswa, kesesuaian dengan kondisi lingkungan, fasilitas pendukung, dan waktu yang tersedia. Dengan perolehan nilai dari validasi dan uji coba dengan kategori baik dan sangat baik, maka media komik aksara Jawa layak untuk digunakan dalam pembelajaran Bahasa Jawa di kelas V SD N Bawang, Kecamatan Pakis, Kabupaten Magelang.

## **SIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian, maka diperoleh kesimpulan sebagai berikut. Untuk menghasilkan media komik aksara Jawa yang layak digunakan pada kelas V SD Negeri Bawang, Kecamatan Pakis, Kabupaten Magelang harus diperhatikan berbagai hal, yaitu kesesuaian dengan tujuan, kesesuaian dengan materi pembelajaran, kesesuaian dengan karakteristik pembelajaran atau siswa, kesesuaian dengan teori, kesesuaian dengan gaya belajar siswa, kesesuaian dengan kondisi lingkungan, fasilitas pendukung, dan waktu

yang tersedia. Selain itu juga harus memperhatikan langkah pengembangan yang harus dilakukan. Penelitian pengembangan ini menggunakan desain pengembangan Borg dan Gall dengan sepuluh langkah pengembangan yaitu, studi pendahuluan, perencanaan, pengembangan, uji coba satu-satu, revisi tahap I, uji coba kelompok kecil, revisi tahap II, uji coba lapangan, revisi tahap III, diseminasi. Dengan mengikuti kesepuluh langkah tersebut maka media komik aksara Jawa yang dihasilkan menjadi layak untuk digunakan pada pembelajaran aksara Jawa pada kelas V SD Negeri Bawang kecamatan Pakis, Kabupaten Magelang.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Azhar Arsyad. (2013). *Media Pembelajaran*.rev.ed. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Eko Putro Widoyoko. (2010). *Evaluasi Program Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Koentjaraningrat.(1984). *Kebudayaan Jawa*. Jakarta: PN Balai Pustaka.
- Nana Sudjana & Ahmad Rifai.(2011). *Media Pembelajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Rudi Susiliana & Cepi Riyana. (2008). *Media Pembelajaran*. Bandung: CV Wacana Prima.
- Surat Keputusan Gubernur Jawa Tengah Nomor 4235/5/2010 Tentang Muatan Lokal.*
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Pendidikan Nasional.*