

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

SKRIPSI

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

Skripsi 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 diujikan.

Pembimbing I

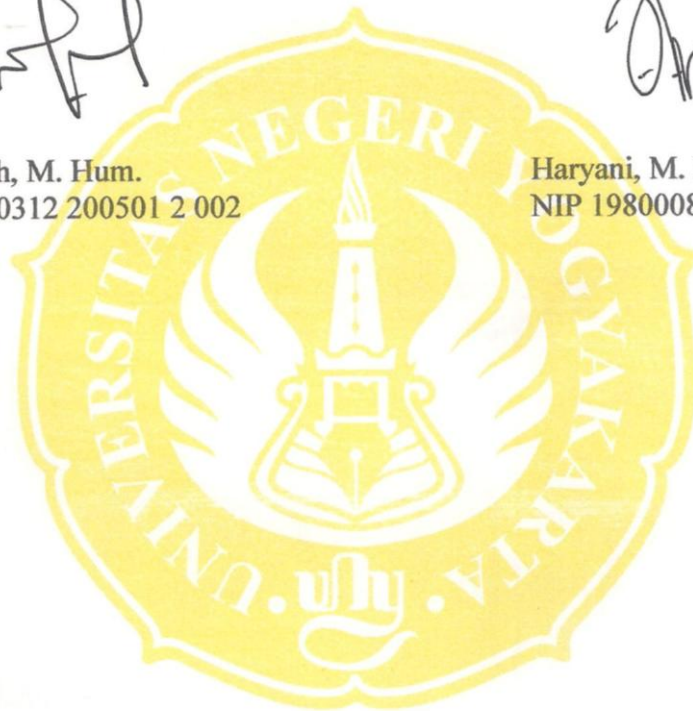
Yogyakarta, Januari 2015
Pembimbing II



Supartinah, M. Hum.
NIP 19800312 200501 2 002



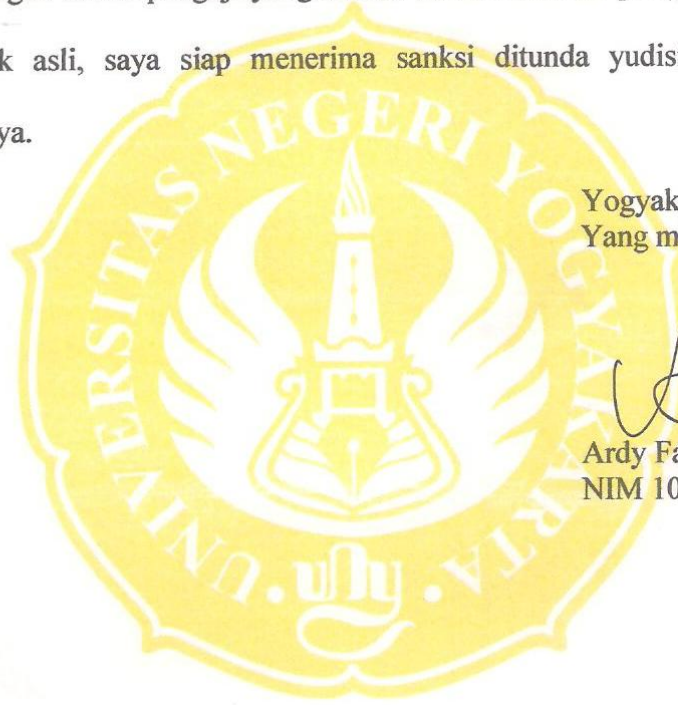
Haryani, M. Pd.
NIP 198000818 200604 2 001



PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi ini benar-benar karya saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan orang lain kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang telah lazim,

Tanda tangan dosen penguji yang tertera dalam halaman pengesahan adalah asli. Jika tidak asli, saya siap menerima sanksi ditunda yudisium pada periode selanjutnya.






Yogyakarta, Januari 2015
Yang menyatakan,

Ardy Fajar Setyawan
NIM 10108241089

PENGESAHAN


Skripsi yang berjudul “PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK AKSARA JAWA PADA PEMBELAJARAN BAHASA JAWA DI KELAS V SD NEGERI BAWANG KECAMATAN PAKIS KABUPATEN MAGELANG” yang disusun oleh Ardy Fajar Setyawan, NIM 10108241089 ini telah dipertahankan di depan Dewan Penguji pada tanggal 12 Januari 2015 dan dinyatakan lulus.

DEWAN PENGUJI

Nama	Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Haryani, M. Pd.	Ketua penguji		16/01/2015
Banu Setyo Adi, M. Pd	Sekretaris Penguji		19/01/2015
Deni Hardianto, M.Pd.	Penguji Utama		15/01/2015

Yogyakarta, 22 JAN 2015
Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Yogyakarta
Dekan,




Dr. Haryanto, M. Pd.
NIP 10600902 198702 1 001

MOTTO

Tanpa manusia, budaya tidak ada, namun lebih penting dari itu, tanpa budaya,
manusia tidak akan ada.

(Clitford Geezt)

PERSEMBAHAN

Skripsi ini kupersembahkan untuk:

1. Allah pemilik ilmu langit dan bumi.
2. Bapak dan ibuku yang memberikan segalanya untukku selama ini.
3. Universitas Negeri Yogyakarta yang menjadi tempatku menimba ilmu.
4. Negara tercinta, Negara Kesatuan Republik Indonesia

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

Oleh
Ardy Fajar Setyawan
NIM 10108241089

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*) dengan 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. Media yang dikembangkan divalidasi oleh ahli media dan ahli materi sebelum dilakukan uji coba kepada siswa. Tiga siswa saat uji coba satu-satu, sepuluh siswa saat uji coba kelompok kecil, dan dua puluh siswa saat uji coba lapangan. 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 dengan kategori sangat baik. Hasil validasi ahli media mendapat skor rata-rata 4,4 termasuk dalam kategori sangat baik. Hasil uji coba satu-satu mendapat skor rata-rata 3,78 termasuk dalam kategori baik. Hasil uji coba kelompok kecil mendapat skor rata-rata 3,76 termasuk dalam kategori baik. Hasil uji coba lapangan mendapat skor rata-rata 4,08 dengan kategori baik. Dari hasil uji coba tersebut media komik aksara Jawa yang dicetak dalam bentuk buku layak untuk digunakan dalam pembelajaran bahasa Jawa.

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

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan karuniaNya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK AKSARA JAWA PADA PEMBELAJARAN BAHASA JAWA DI KELAS V SD NEGERI BAWANG KECAMATAN PAKIS KABUPATEN MAGELANG”.

Skripsi ini disusun dan diajukan sebagai salah satu syarat menyelesaikan Studi Strata 1 untuk mencapai gelar Sarjana Pendidikan. Penulisan ini tidak lepas dari bantuan berbagai pihak, sehingga penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan izin penelitian.
2. Wakil Dekan I Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta yang telah mempermudah penelitian.
3. Ketua Jurusan Pendidikan Pra Sekolah dan Sekolah Dasar yang telah memberikan dukungan dan rekomendasi penelitian.
4. Ibu Supartinah, M. Hum. Sebagai Dosen Pendamping I yang telah memberikan dorongan, bimbingan dan arahan.
5. Ibu Haryani, M. Pd. Sebagai Dosen Pendamping II yang telah memberikan dorongan, bimbingan dan arahan.
6. Dra. Hesti Mulyani, M.Hum. sebagai ahli materi yang telah bersedia meluangkan waktu untuk mengoreksi materi media.
7. Ibu Suyantiningsih, M. Ed. sebagai ahli media yang telah memberikan masukan dalam perbaikan media.
8. Kepala Sekolah, Guru, dan Siswa SD Negeri Bawang Kecamatan Pakis Kabupaten Magelang yang telah mengizinkan untuk penelitian di sana.
9. Teman-teman kos pugeran yang selalu memberikan semangat mengerjakan skripsi.
10. Anak-anak PGSD kelas C 2010 yang telah bersama selama empat tahun menuntut ilmu.

11. Ervan, Cesi, Huri, yang telah mau berbagi buku referensi.
12. M. Kharits yang menemani saya berpetualang ke Ibu Kota Jawa Tengah.
13. Mas Jey yang mengajarkan tentang RnD.
14. Mas Rian yang telah mendukung dan selalu mengingatkanku.
15. Fredy, Saryanto, dan Arif yang telah menemani berjuang selama ini.
16. Teman-teman HIMA PGSD yang mengajarkanku tentang banyak hal.
17. Teman-teman KMIP Kampus III yang selalu mengajak kepada jalan yang benar.
18. Anak kelas D 2012 yang telah menerimaku untuk kembali belajar tentang penelitian pendidikan.
19. Ryan Kocang yang telah bersedia menjadi ilustrator media.
20. Anak IPS 5 yang telah kebersamaiku ketika pertama datang ke Yogyakarta
21. Yogyakarta yang mengajarku tentang banyak hal.
22. Almamater tercinta Universitas Negeri Yogyakarta.

Penulis berharap semoga skripsi ini bermanfaat untuk kemajuan dunia pendidikan di Indonesia pada umumnya dan pendidikan dasar pada khususnya. Amin.

Yogyakarta, Januari 2015
Penulis,



Ardy Fajar Setyawan
NIM 10108241089

DAFTAR ISI

	hal
HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PERSETUJUAN	ii
LEMBAR PERNYATAAN	iii
LEMBAR PENGESAHAN	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN	vi
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	5
C. Pembatasan Masalah	5
D. Rumusan Masalah	5
E. Tujuan Penelitian	6
F. Spesifikasi Produk	6
G. Asumsi Pengembangan	6
H. Manfaat Penelitian	7

BAB II KAJIAN TEORI

A. Kajian Tentang Pembelajaran Bahasa Jawa.....	8
1. Pembelajaran Bahasa Jawa di SD	8
2. Tujuan Pembelajaran Bahasa Jawa	9
3. Pembelajaran membaca dan Menulis Aksara Jawa di SD	11
B. Media Pembelajaran	24

1. Pengertian Media Pembelajaran	24
2. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran	25
3. Jenis Media	27
4. Aspek Kelayakan Media Pembelajaran	29
C. Komik	31
1. Definisi Komik	31
2. Unsur- Unsur Dalam Komik	33
3. Gaya Dalam Menggambar Komik	47
4. Desain	50
5. Kelebihan Media Komik	53
D. Media Komik Aksara Jawa	54
E. Karakter Siswa Sekolah Dasar	56
F. Kejian Tentang Hasil Penelitian yang Relevan	58
G. Kerangka Pikir	58
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Metode dan Desain Penelitian	60
B. Validasi dan Uji Coba Produk	61
1. Validasi	61
2. Uji Coba Produk	62
C. Subjek Penelitian	62
D. Prosedur Penelitian	62
1. Studi Pendahuluan (<i>Research and Information Collecting</i>)	62
2. Merencanakan Penelitian (<i>planning</i>)	63
3. Pengembangan Desain (<i>Develop Preliminary of Product</i>).....	64
E. Jenis Data dan Teknik Pengumpulan Data	68
1. Wawancara	69
2. Angket	69
3. Observasi	71
F. Pengembangan Instrumen Penelitian	72
1. Pedoman Wawancara	72
2. Pedoman Observasi	73

3. Angket	73
G. Teknik Analisis Data	76
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Hasil Penelitian	78
1. Studi Pendahuluan	78
B. Deskripsi Pengembangan Produk dan Hasil Uji Coba	80
1. Deskripsi Data Validasi Konseptual	80
2. Deskripsi Data Empiris	106
C. Deskripsi Hasil Pengembangan Produk	120
D. Pembahasan	121
E. Keterbatasan Penelitian	125
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	
A. Kesimpulan	126
B. Saran	127
DAFTAR PUSTAKA	128
LAMPIRAN	130

DAFTAR TABEL

	hal
Tabel 1 Aksara <i>legena</i> dan Pasangannya	13
Tabel 2 Teknik Pengumpulan Data	68
Tabel 3 Sasaran Angket	70
Tabel 4 Kisi-Kisi Validasi Ahli Materi	74
Tabel 5 Kisi-Kisi Validasi Ahli Media	75
Tabel 6 Kisi Kisi Instrument Untuk Siswa	75
Tabel 7 Konversi Data Kualitatif	76
Tabel 8 Hasil Penilaian Ahli Materi Tahap Satu	83
Tabel 9 Hasil Penilaian Ahli Materi Tahap Dua	87
Tabel 10 Hasil Penilaian Ahli Materi Tahap Tiga	90
Tabel 11 Hasil Penilaian Ahli Materi Tahap Empat	90
Tabel 12 Hasil Penilaian Ahli Media Tahap Satu	97
Tabel 13 Hasil Penilaian Ahli Media Tahap Dua	101
Tabel 14 Hasil Penilaian Ahli Media Tahap Tiga	105
Tabel 15 Hasil Penilaian Ahli Media Tahap Empat	106
Tabel 16 Hasil Angket Siswa pada Uji Coba Satu-satu	107
Tabel 17 Aspek Materi pada Uji Coba Satu-satu	107
Tabel 18 Aspek Cerita pada Uji Coba Satu-satu	108
Tabel 19 Aspek Media pada Uji Coba Satu-satu	109
Tabel 20 Hasil Angket Siswa pada Uji Coba Kelompok Kecil	112
Tabel 21 Aspek Materi pada Uji Coba Kelompok Kecil	112
Tabel 22 Aspek Cerita pada Uji Coba Satu-satu	113
Tabel 23 Aspek Media pada Uji Coba Satu-satu	114
Tabel 24 Hasil Angket Siswa pada Uji Coba Lapangan	116
Tabel 25 Aspek Materi pada Uji Coba Lapangan	117
Tabel 26 Aspek Cerita pada Uji Coba Lapangan	118
Tabel 27 Aspek Media pada Uji Coba Lapangan	118

DAFTAR GAMBAR

	hal
Gambar 1. Ruang	34
Gambar 2. Gambar.....	35
Gambar 3. Teks	35
Gambar 4. Titik	36
Gambar 5. Garis	37
Gambar 6. <i>Shape</i>	38
Gambar 7. <i>Form</i>	38
Gambar 8. <i>Tone</i> atau <i>falue</i>	39
Gambar 9. Warna	41
Gambar 10. <i>Pattern</i>	42
Gambar 11. Tekstur	42
Gambar 12. <i>Voice</i> , <i>sound</i> , dan <i>audio</i>	43
Gambar 13. Kesalahan Penulisan “ <i>Cakra</i> ” Sebelum Revisi	81
Gambar 14. Penulisan “ <i>Cakra</i> ” Setelah Revisi	82
Gambar 15. Contoh Penulisan Aksara Jawa Sebelum Revisi	82
Gambar 16. Contoh Penulisan Aksara Jawa Setelah Revisi	83
Gambar 17. Kompetensi Inti	84
Gambar 18. Petunjuk Penggunaan	85
Gambar 19. Kesalahan Penulisan Aksara Jawa Sebelum Revisi.....	85
Gambar 20. Penulisan Aksara Jawa Setelah Revisi	86
Gambar 21. <i>Background</i> Materi Sebelum Revisi	86
Gambar 22. <i>Background</i> Materi Setelah Revisi	87
Gambar 23. Panel Judul Sebelum Revisi.....	88
Gambar 24. Panel Judul Setelah Revisi	88
Gambar 25. Petunjuk Penggunaan Sebelum Revisi.....	89
Gambar 26. Petunjuk Penggunaan Setelah Revisi	89
Gambar 27. <i>Cover</i> Sebelum Revisi.....	92
Gambar 28. <i>Cover</i> Sebelum Revisi.....	92
Gambar 29. Penomoran Sebelum Revisi	93

Gambar 30. Penomoran Setelah Revisi	93
Gambar 31. Karakter Sebelum Revisi	94
Gambar 32. Karakter Setelah Revisi.....	94
Gambar 33. Panel 20 Sebelum Revisi	95
Gambar 34. Panel 20 Setelah Revisi	95
Gambar 35. Panel 4 Sebelum Revisi	96
Gambar 36. Panel 4 Setelah Revisi	96
Gambar 37. Penomoran Panel Sebelum Revisi	97
Gambar 38. Penomoran Panel Setelah Revisi	98
Gambar 39. Panel 20 Sebelum Revisi	98
Gambar 40. Panel 20 Setelah Revisi	99
Gambar 41. Deskripsi Gambar Sebelum Revisi	99
Gambar 42. Deskripsi Gambar Setelah Revisi	100
Gambar 43. Warna Sebelum Revisi	100
Gambar 44. Warna Setelah Revisi	101
Gambar 45. Warna <i>Cover</i> Sebelum Revisi	102
Gambar 46. Warna <i>Cover</i> Setelah Revisi	103
Gambar 47. Judul Komik Sebelum Revisi	103
Gambar 48. Judul Komik Setelah Revisi	104
Gambar 49. Profil Pengembang Sebelum Revisi	104
Gambar 50. Profil Pengembang Setelah Revisi	105
Gambar 51. Pengenalan Karakter Setelah Revisi	110
Gambar 52. Petunjuk Penggunaan Setelah Revisi	115
Gambar 53. Pengenalan Karakter Setelah Revisi	120
Gambar 54. Dokumentasi Uji Coba Satu-satu	171
Gambar 55. Dokumentasi Uji Coba Kelompok Kecil	171
Gambar 56. Dokumentasi Uji Coba Lapangan	171

DAFTAR LAMPIRAN

	hal
Lampiran 1. <i>Storyboard</i>	130
Lampiran 2. Hasil Uji Coba Satu-satu	150
Lampiran 3. Hasil Uji Coba Kelompok Kecil.....	151
Lampiran 4. Hasil Uji Coba Lapangan	152
Lampiran 5. Hasil Penilaian Ahli Materi	154
Lampiran 6. Hasil Penilaian Ahli Media	155
Lampiran 7. Silabus	156
Lampiran 8. Surat Pernyataan Validasi Media	162
Lampiran 9. Surat Pernyataan Validasi Materi	163
Lampiran 10. Surat Pengantar Fakultas Ilmu Pendidikan	164
Lampiran 11. Surat Pengantar Daerah Istimewa Yogyakarta.....	165
Lampiran 12. Surat Pengantar Propinsi Jawa Tengah	166
Lampiran 13. Surat Pengantar Kabupaten Magelang	169
Lampiran 14. Surat Pernyataan Telah Melakukan Penelitian.....	170
Lampiran 15. Dokumentasi.....	171
Lampiran 16. Angket Ahli Media	
.....	172Lam
Lampiran 17. Angket Ahli Materi	
.....	175Lam
Lampiran 18. Angket Siwa.....	178

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

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 juga 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. Dinas Pendidikan setempat juga belum menyediakan media pembelajaran yang layak digunakan untuk mengajarkan aksara Jawa. Sarana dan prasarana yang kurang lengkap akan berakibat pada proses pembelajaran menjadi kurang efektif.

Aksara Jawa merupakan materi yang sulit untuk dipelajari bagi siswa. Hal ini dibuktikan dengan seluruh siswa yang mengikuti tes saat studi pendahuluan hanya bisa menulis dan membaca aksara Jawa hingga aksara *legena*. Seharusnya siswa sudah bisa menulis dan membaca aksara *legena* dengan *pasangan* dan *sandhangan* sesuai dengan kurikulum yang berlaku. 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 memiliki fungsi atensi yaitu menarik perhatian siswa dalam proses pembelajaran. Ada beberapa jenis media pembelajaran yang biasa digunakan dalam proses pembelajaran yaitu media grafis atau media dua dimensi, media tiga dimensi, media proyeksi, dan penggunaan lingkungan sekitar.

Media pembelajaran yang dapat dijadikan alternatif dalam pembelajaran adalah media komik. Komik merupakan salah satu bentuk media grafis. 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. Komik biasanya dicetak di kertas dan dapat diterbitkan dalam berbagai bentuk, yaitu berbentuk komik strip yang dimuat di koran, majalah, atau dalam bentuk buku. Pewarnaan pada komik dapat dilakukan baik *black and white* (hitam putih) atau *full colour* (penuh warna). Komik *full colour* lebih menarik daripada komik *black and white*.

Komik memiliki beberapa fungsi utama, yaitu pendidikan, *advertising*, dan hiburan. Dalam dunia pendidikan, komik dapat digunakan untuk menyampaikan materi tertentu, misalnya untuk menyampaikan materi aksara Jawa. Komik juga bisa digunakan sebagai media promosi suatu produk (*advertising*), atau sekedar untuk hiburan.

Rita Eka Izzati, dkk (2008:109) mengemukakan bahwa saat kelas V siswa memiliki semangat yang sangat besar dalam membaca. Anak laki-laki menyukai

cerita seru, misterius atau petualangan, sedangkan anak perempuan lebih menyukai cerita kehidupan seputar rumah tangga. Cerita pewayangan merupakan cerita yang menarik untuk disajikan dalam bentuk komik, selain itu dalam cerita pewayangan juga mengandung pendidikan moral. Penggunaan cerita pewayangan pada media komik telah sesuai dengan kurikulum bahasa Jawa. Pada kurikulum bahasa Jawa kelas V terdapat kompetensi dasar “mendengarkan cerita tokoh wayang”.

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 dimanapun. 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”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas maka dapat diidentifikasi permasalahan yang muncul sebagai berikut.

1. Aksara Jawa adalah materi bahasa Jawa yang sulit untuk dipelajari oleh siswa SD.
2. Siswa belum mampu menulis dan membaca aksara Jawa sesuai dengan materi yang diajarkan.
3. Siswa kurang tertarik dengan pembelajaran aksara Jawa.
4. Sarana yang mendukung pembelajaran aksara Jawa masih kurang.
5. Pembelajaran belum menggunakan media pembelajaran yang efektif dan menarik.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah, perlu diadakan pembatasan masalah agar penelitian lebih fokus dan mendalam dalam menjawab permasalahan yang ada. Penelitian difokuskan pada pengembangan media komik aksara Jawa dalam pembelajaran bahasa Jawa kelas V di SD Negeri Bawang, Kecamatan Pakis, Kabupaten Magelang.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah, maka dalam penelitian ini dapat diajukan rumusan masalah sebagai berikut: Bagaimana menghasilkan media komik aksara Jawa yang layak dalam pembelajaran bahasa Jawa kelas V di SD Negeri Bawang, Kecamatan Pakis, Kabupaten Magelang?

E. Tujuan Penelitian

Penelitian ini dilakukan dengan tujuan menghasilkan media komik aksara Jawayang layak dalam pembelajaran bahasa Jawa kelas V SD Negeri Bawang, Kecamatan Pakis, Kabupaten Magelang.

F. Spesifikasi Produk

1. Spesifikasi produk yang diharapkan
 - a. Hasil produk berupa buku komik cetak dengan ukuran A5.
 - b. Komik berisi *frame* gambar berwarna dengan font hanacaraka.
 - c. Komik dilengkapi dengan kompetensi belajar, petunjuk penggunaan, pengenalan karakter, pedoman penulisan aksara Jawa yaitu aksara *legena*, pasangan, dan sandangan, dan latihan soal.
 - d. Cerita dalam komik diambil dari kisah pewayangan *babad alas wanamarta*.
 - e. Komik dicetak menggunakan kertas ivory 260 sedangkan pada cover depan dan belakang menggunakan kertas ivory 260 laminasi, komik kemudian dijilid *hard cover*.

G. Asumsi Pengembangan

Pengembangan media ini memiliki beberapa asumsi sebagai berikut.

1. Siswa telah memahami prosedur penggunaan media.
2. Produk pengembangan digunakan secara mandiri atau dengan pendamping.
3. Pembelajaran menggunakan media komik aksara Jawa ini dapat mempermudah siswa dalam belajar membaca dan menulis aksara Jawa.

H. Manfaat Penelitian

1. Manfaat teoritis

Untuk mengembangkan media komik aksara Jawa dalam pembelajaran bahasa Jawa kelas V dan menjadi bahan pertimbangan untuk penelitian selanjutnya.

2. Manfaat praktis

a. Bagi Peneliti

Mengetahui bagaimana mengembangkan media komik aksara Jawa dalam pembelajaran bahasa Jawa kelas V SD Negeri Bawang, Kecamatan Pakis, Kabupaten Magelang.

b. Bagi guru

Guru dapat memanfaatkan media komik aksara Jawa dalam pembelajaran bahasa Jawa. Pada tahap selanjutnya guru mampu mengembangkan media pembelajaran secara mandiri.

c. Bagi siswa

Melalui media komik aksara Jawa siswa akan mendapatkan pengetahuan mengenai aksara Jawa dan mendapatkan pengalaman baru dalam pembelajaran.

BAB II KAJIAN TEORI

A. Kajian Tentang Pembelajaran Bahasa Jawa

1. Pembelajaran Bahasa Jawa di SD

Sugihartono, dkk (2007: 81) berpendapat bahwa pembelajaran merupakan suatu upaya yang dilakukan dengan sengaja oleh pendidik untuk menyampaikan ilmu pengetahuan, mengorganisasi dan menciptakan sistem lingkungan dengan berbagai metode sehingga siswa dapat melakukan kegiatan belajar secara efektif, efisien dengan hasil yang maksimal. Pembelajaran Bahasa Jawa adalah usaha sadar dan terencana dari guru untuk menyampaikan materi bahasa Jawa, menciptakan lingkungan belajar yang kondusif dengan mengarahkan keterampilan mengajar yang dimiliki sehingga siswa dapat belajar bahasa Jawa secara efektif dan efisien.

Berdasarkan keputusan Gubernur Jawa Tengah No. 423.5/5/2010, lembaga pendidikan SD/MI, SMP/MTs, SMA/MA di Jawa Tengah wajib melaksanakan pembelajaran bahasa Jawa. Pembelajaran bahasa Jawa dilaksanakan berdasarkan pada kurikulum yang disusun oleh tim pengembang kurikulum.

Pemerintah daerah Jawa Tengah melalui Dinas Pendidikan telah menerbitkan kurikulum bahasa Jawa yang telah disesuaikan dengan kurikulum 2013. Pembelajaran bahasa Jawa pada jenjang pendidikan sekolah dasar difokuskan pada kemampuan berbahasa, bersastra, dan berbudaya yang meliputi empat aspek keterampilan berbahasa yaitu mendengarkan, berbicara,

membaca dan menulis. Pada kelas V terdapat empat kompetensi inti yang diharapkan. Keempat kompetensi inti tersebut adalah sebagai berikut.

- a. Menerima, menjalankan dan menghargai ajaran agama yang dianutnya
- b. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru dan tetangganya serta cinta tanah air
- c. Memahami pengetahuan faktual dan konseptual dengan cara mengamati, (mendengar, melihat, membaca), menanya dan mencoba berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, serta benda-benda yang dijumpainya di rumah, sekolah, dan di tempat bermain
- d. Menyajikan pengetahuan faktual dan konseptual dalam bahasa yang jelas, sistematis, logis, dan kritis dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.
(Tim, 2014: 127)

Kompetensi inti dikembangkan menjadi kompetensi dasar yang kemudian dikembangkan lagi menjadi indikator. Dalam kompetensi dasar disebutkan tentang perilaku berbahasa santun (*unggah-ungguh basa*) dan perilaku berkepribadian Jawa, membaca dan memahami teks cerita wayang pandawa, memahami teks tentang peristiwa alam, membaca dan memahami aksara Jawa, menulis karangan dan menulis aksara Jawa.

2. Tujuan Pembelajaran Bahasa Jawa

Tim (2006: 3) menjelaskan bahwa muatan lokal memiliki beberapa tujuan. Tujuan tersebut adalah sebagai berikut.

- a. Mengenal dan menjadi lebih akrab dengan lingkungan alam, sosial, dan budayanya.
- b. Memiliki bekal kemampuan dan keterampilan serta pengetahuan mengenai daerahnya yang berguna bagi dirinya maupun lingkungan masyarakat pada umumnya.
- c. Memiliki sikap dan perilaku yang selaras dengan nilai-nilai/aturanaturan yang berlaku di daerahnya, serta melestarikan dan

mengembangkan nilai-nilai luhur budaya setempat dalam rangka menunjang pembangunan nasional.

Mata pelajaran bahasa Jawa adalah mata pelajaran wajib khususnya di wilayah Jawa Tengah. Hal ini bertujuan untuk meningkatkan mutu pendidikan di Jawa Tengah, terutama dalam upaya penanaman nilai-nilai budi pekerti dan penguasaan bahasa Jawa bagi siswa SD/MI, SMP/MTs, dan SMA/MA.

Paku Alam IX (Mulyana, 2008: 6) mengemukakan bahwa mata pelajaran bahasa Jawa sebagai sarana pendidikan budi pekerti. Pada era globalisasi, pembelajaran bahasa Jawa merupakan benteng terakhir pengembangan unsur-unsur kearifan lokal. Disaat sosial budaya yang berkembang di tengah masyarakat semakin terbuka dalam mengadopsi budaya global, di situlah peran penting pembelajaran bahasa Jawa sebagai penyaring kebudayaan asing melalui pendidikan di sekolah.

Sutrisna Wibawa (Mulyana, 2008: 37) mengungkapkan bahwa fungsi pembelajaran bahasa Jawa dibagi menjadi dua, yang pertama adalah fungsi edukatif. Siswa dapat memperoleh nilai-nilai budaya daerah untuk keperluan pembentukan kepribadian dan identitas bangsa melalui penggunaan *unggah-ungguh basa* dalam bahasa Jawa. Kedua adalah fungsi kultural, yaitu menggali dan menanamkan kembali nilai-nilai budaya daerah sebagai upaya untuk membangun identitas dan menanamkan penyaring dalam menyeleksi pengaruh budaya luar.

Berbagai penjelasan di atas menjelaskan pentingnya pembelajaran bahasa Jawa. Di era keterbukaan seperti sekarang, pembelajaran bahasa Jawa tidak hanya berfungsi untuk mengajarkan keterampilan berbahasa saja, tetapi

mengajarkan tentang nilai-nilai budaya dan perilaku yang mencerminkan kepribadian Jawa.

3. Pembelajaran Membaca dan Menulis Aksara Jawa di SD

Membaca merupakan salah satu dari empat aspek keterampilan berbahasa. Secara sederhana membaca dapat diartikan sebagai aktivitas untuk menangkap informasi bacaan baik yang tersurat maupun tersirat dalam bentuk pemahaman bacaan (Saleh Abbas, 2006: 102). Tarigan (2008: 7) berpendapat bahwa membaca adalah suatu proses yang dilakukan serta dipergunakan oleh pembaca untuk memperoleh pesan yang hendak disampaikan oleh penulis melalui media kata-kata/bahasa tulis.

Pembelajaran membaca pada sekolah dasar digolongkan menjadi dua, yaitu pembelajaran membaca permulaan dan membaca lanjut. Menurut Herusantosa (Saleh Abbas, 2006: 103) pembelajaran membaca permulaan memiliki tujuan sebagai berikut.

- a. Pembinaan dasar-dasar mekanisme membaca.
- b. Mampu memahami dan menyuarakan kalimat sederhana yang ditulis dengan intonasi yang wajar.
- c. Siswa dapat membaca kata-kata dan kalimat sederhana dengan lancar dan tepat dalam waktu yang relatif singkat.

Proses dasar pembelajaran membaca permulaan ada tiga. Pertama, penanaman kemampuan mengidentifikasi huruf (lambang bunyi dengan bunyinya). Kedua, penanaman kemampuan mengidentifikasi struktur kata

dengan struktur bunyinya. Ketiga, penanaman kemampuan mengidentifikasi struktur kalimat sederhana.

Pembelajaran membaca aksara Jawa di sekolah dasar dimulai saat kelas IV, sehingga siswa kelas V masih dalam tahap pembelajaran membaca permulaan. Pengenalan aksara Jawa *legena* dan *sandhangan* dilakukan saat kelas IV, kemudian di kelas V siswa diperkenalkan dengan dua puluh aksara *pasangan* yang diapikasikan kedalam kata dan kalimat sederhana yang mengandung aksara *legena*, *sandhangan*, dan *pasangan*.

Menulis merupakan salah satu dari empat aspek keterampilan berbahasa. Dalam proses menulis dibutuhkan pengetahuan awal dan informasi mengenai topik. Untuk memperoleh pengetahuan yang dibutuhkan, membaca merupakan sarana yang sangat tepat. Setelah kegiatan menulis terdapat tahap revisi dan publikasi yang membutuhkan keterampilan membaca.

Dalam arti sederhana, menulis dapat diartikan sebagai kegiatan merangkai kata atau huruf menjadi kata atau paragraf (Zainuddin, 1991: 97). Sedangkan Pappas (Saleh Abbas, 1991: 127) berpendapat bahwa menulis merupakan aktifitas yang bersifat aktif, konstruktif, dan menuangkan gagasan berdasarkan pengetahuan dan pengalaman yang dimiliki secara tertulis.

Kegiatan menulis dalam pembelajaran diawali dengan pembelajaran menulis permulaan, sama dengan membaca. Pada tahap kegiatan ini siswa diperkenalkan dengan huruf dan mengidentifikasi lafal. Kemudian siswa meniru tulisan hingga menjadi kata yang bermakna dan kemudian menjadi kalimat sederhana.

Seperti yang telah diungkapkan di atas, materi pembelajaran aksara Jawa di SD kelas V adalah pengenalan aksara, kemudian membaca dan menulis kata serta kalimat sederhana yang didalamnya mengandung aksara *legena* beserta *pasangan* dari *ha* sampai *nga* dan *sandhangan*. Namun sebelum melakukan hal tersebut, siswa harus mengetahui dasar-dasar penulisan aksara Jawa.

Tim (2002: 5) menjelaskan bahwa aksara Jawa ditulis dari kiri ke kanan. Abjad yang digunakan dalam ejaan bahasa Jawa terdiri atas dua puluh aksara yang bersifat silabik (suku kataan). Masing-masing aksara memiliki *pasangan*, yaitu aksara yang berfungsi untuk menghubungkan suku kata mati, kecuali suku kata yang tertutup dengan sandhangan wignyan. Berikut ini adalah daftar aksara Jawa beserta pasangannya.

a. Aksara Legena

Tabel 1 Aksara *legena* dan Pasangannya

Nama Aksara	Aksara Pokok	Aksara Pasangan	Pemakaian dalam Kata
Ha	a	...H	<i>alon-alon</i> a[lonH[lon\ 'pelan-pelan'
Na	n	...N	<i>nanem nanas</i> nnemNns\ 'menanam nanas'
Ca	c	...C	<i>calon camat</i> c[lonCmt\ 'calon camat'

Nama Aksara	Aksara Pokok	Aksara Pasangan	Pemakaian dalam Kata
Ra	r	...R	<i>ragad rabi</i> rgfRbi ‘biaya menikah’
Ka	k	...K	<i>kapuk kapas</i> kpukKps\ ‘kapok kapas’
Da	f	...F	<i>dados damel</i> f[fosFmel\ ‘merepotkan’
Ta	t	...T	<i>tapak tilas</i> tpkTils\ ‘bekas, peninggalan’
Sa	s	...S	<i>saben sasi</i> sbenSsi ‘setiap bulan’
Wa	w	...W	<i>watuk-watuk</i> wtukWtuk\ ‘pandai bicara’
La	l	...L	<i>lamat-lamat</i> lmtLmt\ ‘sayup-sayup’
Pa	p	...P	<i>panen pari</i> p[nnPri ‘panen padi’

Nama Aksara	Aksara Pokok	Aksara Pasangan	Pemakaian dalam Kata
Dha	d	... D	<i>dhawul-dhawul</i> dwulDwul\ ‘tidak teratur’
Ja	j	... J	<i>juragan jagung</i> jurnJgu= ‘juragan jagung’
Ya	y	... Y	<i>yakin-yakinan</i> ykinYkinn\ ‘saling meyakinkan’
Nya	v	... V	<i>nyamut-nyamut</i> vmutVmut\ ‘jauh sekali’
Ma	m	... M	<i>manuk manyar</i> mnukMv/ ‘burung manyar’
Ga	g	... G	<i>gagap-gagap</i> ggpGgp\ ‘meraba-raba’
Ba	b	... B	<i>Bal-balan</i> blBlbn\ ‘sepak bola’
Tha	q	... Q	<i>thak-thakan</i> qkQkKn\ ‘buru-buru memegang’

Nama Aksara	Aksara Pokok	Aksara Pasangan	Pemakaian dalam Kata
Nga	ꦒ	...ꦒ	<i>ngajak ngaso</i> ꦒꦗꦏꦒꦱꦺ 'mengajak beristirahat'

Catatan:

- 1) *Pasangan ha* (...H), *sa* (...S) dan *pa* (...P) ditulis di belakang aksara konsonan akhir suku kata di depannya.

Contoh: *wit apel* "pohon asam"

wit Hpel\

Sedangkan *pasangan* lainnya ditulis di bawah konsonan akhir suku kata.

- 2) Aksara *ha* (a), *ca* (c), *ra* (r), *wa* (w), *dha* (d), *ja* (j), *ya* (y), *tha* (t) dan *nga* (z) tidak dapat diberi pasangan atau tidak bisa menjadi aksara *sigegan*. Aksara *sigegan ha* diganti *wignyan* (h), aksara *sigegan ra* diganti *layar* (.../), dan aksara *sigegan nga* diganti *cecak* (...=).

b. *Sandhangan* dalam Aksara Jawa

Sandhangan ialah penanda yang berfungsi sebagai pengubah bunyi aksara

Jawa, sebab dalam penulisan kata dengan aksara Jawa, aksara yang tidak

mendapat *sandhangan* diucap sebagai konsonan dan vokal "a" (Tim, 2002: 18).

Vokal "a" di dalam bahasa Jawa mempunyai dua macam variasi ucapan, yakni:

- 1) "a" dilafalkan seperti lafal "o" pada kata "pokok, tolong, tokoh" dalam bahasa Indonesia;

contoh:

ꦲꦤ꧀ an 'ada'

ꦢꦮꦲꦮꦺꦴ panjang

- 2) "a" dilafalkan seperti "a" dalam kata "ada, siapa, semua" dalam bahasa

Indonesia;

contoh:

ꦲꦧꦁ ab= 'merah'

*dalan*fln\ 'jalan'

c. Penanda vokal (*sandhangan swara*)

Penanda vokal (*sandhangan swara*) terdiri atas lima macam (Tim, 2002:

19), yakni:

- 1) *wulu* (...i).
- 2) *pepet* (...e),
- 3) *suku* (...u),
- 4) *taling* ([...]), dan
- 5) *taling tarung* ([...o]).

Adapun fungsi dari lima *sandhangan swara* tersebut diuraikan sebagai

berikut.

- 1) *Sandhangan wulu*.*Sandhanganwulu* dipakai untuk melambangkan suara/vokal *i* dalam suatu suku kata, *sandhangan wulu* ditulis di atas bagian akhir aksara dan apabila di samping *wulu* terdapat juga *sandhangan* lain, *sandhanganwulu* digeser ke kiri (Tim, 2002: 19).

Misalnya:

<i>pari</i>	<i>pri</i>	'padi'
<i>urip</i>	<i>aurip\</i>	'hidup'

- 2) *Sandhangan pepet*.*Sandhangan pepet* dipakai untuk melambangkan suara/vokal *e* di dalam suatu suku kata dan ditulis di atas bagian akhir aksara, dan apabila selain *pepet* juga terdapat *sandhangan* layar, *sandhanganpepet* digeser sedikit ke kiri dan *sandhangan* layar ditulis di sebelah kanan *pepet*, dan apabila selain *pepet* terdapat *sandhangancecak*, *sandhangancecak* ditulis di dalam *sandhanganpepet* (Tim, 2002: 19-20).

Misalnya:

<i>seger</i>	sege/	Segar
<i>meneng</i>	men_	Diam

Sandhanganpepet tidak dipakai untuk menuliskan suku kata *re* dan *le* yang bukan sebagai pasangan, sebab suku kata *re* dan *le* dilambangkan dengan x (*pa cerek*) dan X (*nga lelet*) (Tim, 2002: 20). Misalnya:

<i>marem tenan</i>	mxmTenn\	sungguh puas
--------------------	----------	--------------

Sandhanganpepet pada *pasanganha*, *sa*, dan *pa* diletakkan di atas bagian akhir masing-masing aksara pasangan itu, sedangkan penulisan *sandhangan pepet* selain pada *pasanganha*, *sa*, dan *pa* diletakkan di atas bagian akhir aksara yang mendapat *pasangan* dan aksara pasangannya diletakkan di bawah aksara yang mendapat *pasangan* itu (Tim, 2002: 20). Misalnya:

<i>salak sepet</i>	sakSepet\	salak kelat (sepat)
--------------------	-----------	---------------------

- 3) *Sandhangan suku*. *Sandhangansuku* dipakai untuk melambangkan bunyi vokal *u* yang bergabung dengan bunyi konsonan di dalam suatu suku kata atau vokal *u* yang tidak ditulis dengan aksara *swara* (Tim, 2002: 21). *Sandhangan* ini ditulis serangkai dibawah bagian akhir aksara yang mendapatkan *sandhangan*. Misalnya:

<i>tugu kuna</i>	tugukun	tugu kuna
<i>wusana</i>	wusn	Akhirnya

Sandhangan suku juga dapat ditulis serangkai dengan *pasangan*. Apabila yang diberi *sandhangansuku* itu *pasanganka*, *ta*, *la* bentuknya diubah seperti aksara pokok masing-masing (Tim, 2002: 21). Misalnya:

<i>samak buku</i>	smkBuku	sampul buku
<i>manuk nuri</i>	mnukNuri	burung nuri

- 4) *Sandhangan taling*. *Sandhangan taling* dipakai untuk melambangkan suara vokal *é* atau *è* di dalam suatu suku kata dan ditulis di depan aksara yang dibubuhi *sandhangan* itu (Tim, 2002: 23). Misalnya:

<i>réné dhéwé</i>	[r[n[d[w	kemari sendiri
<i>èdi pèni</i>	[afi[pni	indah permai.

- 5) *Sandhangan taling tarung*. *Sandhangantaling tarung* dipakai untuk melambangkan suara vokal *o* yang tidak ditulis dengan aksara suara di dalam suatu suku kata dan ditulis di depan dan di belakang (mengapit) aksara (Tim, 2002: 23). Misalnya:

<i>odhol</i>	[ao[dol\	pasta gigi
<i>ora</i>	[lor	tidak.

Sandhangantaling tarung yang melambangkan suara vokal *o* pada aksara pasangan, ditulis mengapit aksara mati dan pasangannya (Tim, 2002: 23).

Misalnya:

<i>bis kota</i>	bi[sKot	bus kota
<i>kiyos rokok</i>	ki[yo[sRo[kok\	kios rokok.

d. Penanda Konsonan Mati (*Sandhangan Panyigeg Wanda*)

Penanda konsonan mati (*sandhangan panyigeg wanda*) terdiri atas empat macam (Tim, 2002: 24), yaitu:

- 1) *wignyan* (h)
- 2) *layar* (/)
- 3) *cecak* (=)
- 4) *pangkon* (\)

Adapun rinciannya sebagai berikut.

- 1) *Sandhangan wignyan*. *Sandhanganwignyan* adalah pengganti *sigegan ha*. *Sandhanganwignyan* dipakai untuk melambangkan konsonan *h* sebagai penutup suku kata dan ditulis di belakang aksara (Tim, 2002: 24).

Misalnya:

<i>cahya</i>	chy	cahaya, sinar
<i>kawah</i>	kwh	Kawah.

- 2) *Sandhangan layar*. *Sandhanganlayar* adalah pengganti *sigegan ra* yaitu *sandhangan* yang pakai untuk melambangkan konsonan mati *r* (sebagai penutup suku kata) dan ditulis di atas bagian akhir aksara yang dibubuhi *sandhangan* itu (Tim, 2002: 24). Misalnya:

<i>pager</i>	pge/	Pagar
<i>peisir</i>	pesis/i	Pantai.

- 3) *Sandhangan Cecak*. *Sandhangancecak* adalah pengganti *sigegan nga* yaitu *sandhangan* yang dipakai untuk melambangkan konsonan *ng* (sebagai penutup suku kata) dan ditulis di atas bagian akhir aksara (Tim, 2002: 25). Misalnya:

<i>wayang wong</i>	wy= [w=o	wayang orang.
--------------------	----------	---------------

Jika *sandhangancecak* digunakan bersamaan dengan *sandhanganwulu* dalam suku kata bersuara *i* maka *sandhangan* wulu bergeser ke kiri (Tim, 2002: 25). Misalnya:

ing wingking a di belakang.

Jika *sandhangancecak* digunakan bersamaan dengan *sandhanganpepet*, maka *sandhangan* cecak ditulis di dalam *sandhanganpepet* (Tim, 2002: 26). Misalnya:

sugeng rawuh sug_rwuh selamat datang
sengkang s_k= subang.

4) *Sandhangan Pangkon*. Tim (2002: 26-27) mengemukakan bahwa *sandhanganpangkon* dalam aksara Jawa memiliki tiga fungsi, sebagai berikut.

a) *Sandhanganpangkon* dipakai untuk menyatakan konsonan mati/penutup dalam suatu suku kata atau *penyigeging wanda* yang ditulis di belakang aksara yang dimatikan. Misalnya:

tangan tzn\ Tangan

b) *Sandhanganpangkon* sebagai batas bagian kalimat atau rincian yang belum selesai, senilai dengan *pada lingsa* atau tanda koma (,) di dalam ejaan latin. Misalnya:

Bapak lagi macul, simbok masak, aku angon sapi.

‘Bapak sedang mencangkul, ibu memasak, saya menggembala sapi’.

?b?kLgimcul\ si[mBokMsk\ akua[zonSpi.

Saka Kraton, aku terus menyang samas.

‘Dari Keraton, aku terus ke Samas’.

?skk][ton\ akuterusMev=\$ms\,

c) *Sandhangan pangkon* dipakai untuk menghindari tulisan aksara Jawa bersusun lebih dari dua tingkat. Misalnya:

benik klambi

benik\kLmbi

kancing baju.

e. Pemakaian *Pada* (Tanda Baca)

Tanda baca pada aksara Jawa diantaranya (Tim, 2002: 49-51):

- 1) *Adeg-adeg* (?) digunakan di depan kalimat pada tiap-tiap awal alinea.

Contoh :

?.....
.....

- 2) *Pada lingsa* (,) digunakan di akhir bagian kalimat sebagai tanda intonasi setengah selesai, digunakan di antara bagian-bagian dalam pemerian, dan digunakan di akhir singkatan nama orang, gelar, singkatan lain yang bukan akronim.

- 3) *Pada lungsi* (.) digunakan pada akhir kalimat.

Tanda baca pada aksara Jawa sebenarnya belum diajarkan di tingkat sekolah dasar, namun pada beberapa bacaan beraksara Jawa di buku teks kelas V SD sudah muncul beberapa tanda baca seperti *adeg-adeg*, *pada lingsa* dan *pada lungsi*. Hal ini hanya untuk memperkenalkan beberapa tanda baca ini pada siswa, namun tidak masuk dalam kompetensi yang harus dikuasai oleh siswa kelas V SD. Kompetensi aksara Jawa yang harus dikuasai siswa kelas V SD hanya sebatas pada *aksara legena*, *pasangan* dan *sandhangan*.

Pemilihan kosa kata yang digunakan pada komik aksara Jawa disesuaikan dengan aksara yang dikenalkan pada siswa. Hal ini dilakukan agar siswa lebih fokus dalam mempelajari aksara *legena*, *pasangan*, dan *sandhangan*. Setiap dialog menggunakan aksara *legena* dan *sandhangan*. Penggunaan aksara pasangan disesuaikan dengan kata yang digunakan, sehingga tidak semua pasangan digunakan pada dialog.

B. Media Pembelajaran

1. Pengertian Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa Latin dan merupakan bentuk jamak dari kata medium, yang secara harfiah dapat diartikan sebagai perantara atau pengantar. Menurut Gagne (Arief S dkk, 2009: 6) media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsangnya untuk belajar. Sedangkan menurut Gerlach dan Ely (Arsyad, 2007: 3) media jika dipahami secara garis besar merupakan manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain (2010: 121) mengemukakan bahwa media adalah alat bantu apa saja yang dapat dijadikan sebagai penyalur pesan untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Berdasarkan uraian di atas dapat dipahami bahwa media pembelajaran merupakan semua yang mengandung pesan atau informasi dan digunakan sebagai penyalur pesan dalam proses pembelajaran untuk membantu siswa memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap serta merangsang siswa untuk belajar. Media pembelajaran memiliki peranan penting dalam proses pembelajaran, salah satunya adalah membantu siswa untuk memperoleh gambaran nyata tentang suatu konsep yang abstrak, sehingga akan mempermudah siswa untuk menerima pesan yang disampaikan.

Dalam hal ini media pembelajaran yang dikembangkan adalah media komik aksara Jawa. Menggunakan media komik aksara Jawa diharapkan

memudahkan siswa untuk memahami materi aksara Jawa. Menggunakan media pembelajaran yang menarik juga akan menarik minat siswa untuk belajar.

2. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran

Media pembelajaran memiliki banyak fungsi dan manfaat bagi kelancaran proses pembelajaran. Menurut Levie and Lentz (Arsyad, 2007:16) media pembelajaran memiliki empat fungsi, diantaranya fungsi atensi, fungsi afektif, fungsi kognitif, dan fungsi kompensatoris.

Fungsi atensi, yaitu menarik perhatian dan mengarahkan perhatian siswa agar berkonsentrasi terhadap pelajaran yang disampaikan melalui media visual yang ditampilkan. Siswa kadang tidak tertarik pada mata pelajaran yang tidak disukai. Media pembelajaran akan menarik perhatian sehingga siswa akan mengarahkan perhatian pada pembelajaran yang dilaksanakan.

Fungsi afektif terlihat ketika siswa menggunakan media dalam pembelajaran. Misalnya ketika siswa mempelajari sebuah cerita bergambar, seperti fabel, komik, atau cerita rakyat. Dengan adanya penggambaran dalam bentuk visual, maka emosi siswa akan lebih tergugah.

Fungsi kognitif, Media pembelajaran akan memperlancar siswa dalam memahami materi. Ingatan siswa terhadap informasi yang disampaikan juga akan bertahan lebih lama.

Fungsi kompensatoris adalah membantu siswa yang memiliki kekurangan dalam memahami pelajaran yang disampaikan secara teks atau verbal. Sehingga perbedaan gaya belajar setiap individu akan terakomodasi.

Arief S,dkk (2012:17) menjelaskan bahwa media pembelajaran memiliki beberapa fungsi. Fungsi-fungsi tersebut adalah sebagai berikut.

- a. Memperjelas penyampaian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalistik atau hanya berupa kata-kata yang ditulis kedalam teks atau disampaikan secara lisan saja.
- b. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan kemampuan indra. Misalnya untuk menyampaikan materi tentang sejarah kemerdekaan yang telah terjadi pada masa lalu sehingga tidak mungkin untuk ditunjukkan pada saat pembelajaran kecuali dengan menggunakan media.
- c. Penggunaan media pembelajaran secara tepat dan bervariasi dapat meningkatkan antusias siswa dalam mengikuti proses pembelajaran.
- d. Perbedaan pada setiap individu siswa, baik berupa pengalaman, latar belakang, dan lingkungan yang berbeda sedangkan kurikulum yang digunakan sama, tentu akan menyulitkan guru. Masalah ini dapat diatasi dengan media pembelajaran, yaitu dengan kemampuan media untuk memberikan perangsang yang sama, menyamakan pengalaman, dan menyamakan persepsi.

Selain fungsi yang telah diuraikan di atas, Rudi Susilana dan Cepi Riana (2008:10) menyatakan bahwa media pembelajaran juga memiliki beberapa fungsi. Fungsi-fungsi tersebut adalah sebagai berikut.

- a. Membuat konkrit konsep-konsep yang abstrak. Konsep yang dianggap bersifat abstrak dapat dikonkritkan dengan menggunakan media pembelajaran. Misalnya untuk menjelaskan tentang atmosfer dan tata surya dapat menggunakan media gambar atau media visual lainnya.
- b. Memperlihatkan objek yang terlalu berbahaya atau sukar didapat di lingkungan belajar siswa. Misalnya menjelaskan tentang binatang buas maka guru tidak bisa menghadirkan objek secara langsung ke hadapan siswa, namun guru dapat menggantikannya dengan media pembelajaran, yaitu *video* atau gambar.

- c. Menampilkan objek yang terlalu besar atau terlalu kecil. Misalnya untuk menjelaskan tentang candi, gunung berapi, virus, dan benda yang mungkin terlalu besar atau terlalu kecil untuk diperlihatkan dan didatangkan ke hadapan siswa secara langsung.
- d. Memperlihatkan gerakan yang terlalu cepat atau terlalu lambat. Misalnya untuk melihat mekarnya bunga yang tidak mungkin untuk diamati secara langsung karena berjalan sangat lambat. Dalam kasus ini dapat diatasi dengan menggunakan fasilitas video yang dipercepat pemutarannya.

Media komik aksara Jawa memiliki fungsi atensi, afektif, kognitif, dan fungsi kompensatoris. Gambar dan alur cerita disajikan secara menarik sehingga akan membuat siswa tertarik untuk belajar. Siswa akan berusaha untuk mengikuti alur cerita dengan melihat gambar kemudian berusaha untuk memahami teks cerita. Pembelajaran menjadi lebih bermakna dengan adanya media komik aksara Jawa, sehingga informasi yang diperoleh siswa akan bertahan lebih lama. Siswa yang memiliki kesulitan untuk memahami informasi verbal dari guru juga akan lebih terbantu dengan adanya media komik aksara Jawa, selain itu media komik aksara Jawa dapat digunakan oleh siswa untuk secara mandiri, baik di sekolah maupun di rumah.

3. Jenis Media

Ada beberapa jenis media pembelajaran yang biasa digunakan dalam proses pengajaran. Nana Sudjana dan Ahmad Rivai (2011: 27-214) mengklasifikasikan media pembelajaran menjadi empat golongan utama, yaitu

media grafis, media tiga dimensi, media proyeksi dan penggunaan lingkungan sekitar.

Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain (2010: 124-126) menjelaskan bahwa media dapat diklasifikasikan berdasarkan jenis, daya liput, bahan, serta cara pembuatannya. Berdasarkan jenisnya, media dibagi kedalam media auditif, visual, dan audio visual. Berdasarkan daya liput, media dibagi kedalam media dengan daya liput luas dan serentak, media dengan daya liput yang terbatas ruang dan tempat, serta media untuk pengajaran individual. Berdasarkan bahan pembuatannya media dibagi kedalam media sederhana dan media kompleks.

Kempton & Dayton (Arsyad, 2013: 39) mengelompokkan media ke dalam delapan jenis, yaitu (1) media cetakan, (2) media pajang, (3) *overhead transparencies*, (OHP), (4) rekaman *audiotape*, (5) seri slide dan film *strip*, (6) penyajian *multi image*, (7) rekaman video dan film hidup, dan (8) komputer. Sedangkan Lehsin, Pollock & Reigeluth mengklasifikasikan media kedalam lima kelompok, yaitu (1) media berbasis manusia, (2) media berbasis cetak, (3) media berbasis komputer, (4) media berbasis audio-visual, (5) media berbasis komputer (Arsyad, 2013: 38).

Media komik aksara Jawa masuk ke dalam jenis media cetakan. Media ini dicetak *full colour* pada kertas ivory 260. Berdasarkan daya liput, media komik aksara Jawa termasuk jenis terbatas ruang dan tempat. Setiap satu siswa harus menggunakan satu komik agar siswa fokus saat pembelajaran.

4. Aspek Kelayakan Media Pembelajaran

Pemilihan media pembelajaran harus melalui berbagai pertimbangan. Pertimbangan pada pemilihan media pembelajaran adalah terpenuhinya kebutuhan dan tercapainya tujuan pembelajaran. Jika tidak sesuai dengan kebutuhan dan tujuan maka media tersebut tidak bisa digunakan. Rudi Susilana dan Cepi Riyana (2008: 69-72) mengemukakan beberapa kriteria dalam pemilihan sebuah media pembelajaran yaitu sebagai berikut.

a. Kesesuaian dengan tujuan

Perlu dikaji tujuan pembelajaran apa yang ingin dicapai dalam suatu kegiatan pembelajaran. Dari kajian tersebut dianalisis media apa yang cocok untuk mencapai tujuan pembelajaran. Media juga harus sesuai dengan kompetensi inti, kompetensi dasar, dan indikator.

b. Kesesuaian dengan materi pembelajaran

Bahan ajar atau kajian yang akan diajarkan pada proses pembelajaran tersebut harus sesuai. Hal lain yang harus dipertimbangkan adalah sejauh mana kedalaman materi yang akan diajarkan, sehingga dapat dipertimbangkan media apa yang cocok untuk menyampaikan materi tersebut.

c. Kesesuaian dengan karakteristik pembelajaran atau siswa

Sifat dan ciri-ciri media harus sesuai dengan karakteristik siswa. Kondisi siswa secara fisik harus diperhatikan terutama keberfungsian alat indera yang dimilikinya. Selain itu, hal yang harus diperhatikan adalah kemampuan awal siswa, budaya, dan kebiasaan siswa.

d. Kesesuaian dengan teori

Pemilihan media harus didasarkan atas kesesuaian dengan teori. Media yang dipilih bukan karena fanatisme guru terhadap suatu media yang dianggap paling disukai dan paling bagus. Pemilihan media merupakan bagian penting dari keseluruhan proses pembelajaran, yang fungsinya untuk meningkatkan efisien dan efektivitas pembelajaran.

e. Kesesuaian dengan gaya belajar siswa

Aktivitas pembelajaran siswa dipengaruhi oleh gaya belajar. Terdapat tiga gaya belajar siswa yaitu visual, auditorial, dan kinestetik. Masing-masing tipe belajar siswa mengakibatkan perbedaan bagaimana cara siswa belajar.

f. Kesesuaian dengan kondisi lingkungan, fasilitas pendukung, dan waktu yang tersedia

Media yang bagus dan menarik apabila tidak didukung fasilitas dan waktu yang tersedia maka tidak akan efektif. Misalnya di sebuah desa terpencil membeli perangkat computer untuk pembelajaran TIK, namun hal itu menjadi tidak berfungsi dengan baik, karena disekolah tersebut belum terpasang aliran listrik.

Oemar Hamalik (2011: 204) mengemukakan agar tercipta komunikasi yang efektif harus memperhatikan beberapa faktor. Faktor-faktor tersebut yang pertama adalah faktor siswa, faktor isi pelajaran, dan faktor tujuan yang hendak dicapai.

Berdasarkan uraian di atas, media komik aksara Jawa layak untuk dikembangkan karena komik aksara Jawa dibuat sesuai dengan tujuan pembelajaran, yaitu siswa dapat membaca dan menulis kalimat sederhana menggunakan aksara *legena*, *pasangan*, dan *sandhangan*. Materi dan cerita pada komik juga telah disesuaikan dengan kurikulum yang berlaku. Segmentasi komik ini adalah untuk siswa kelas V SD. Cerita, karakter, dan ilustrasi juga disesuaikan dengan karakteristik siswa kelas V SD. Pengembangan media komik aksara Jawa sesuai dengan teori yang menjelaskan bahwa penggunaan media akan menarik minat siswa, selain itu akan memudahkan penyampaian materi. SD Negeri Bawang sebagai tempat uji coba media tidak memiliki fasilitas belajar yang lengkap, oleh karena itu media ini cocok untuk dikembangkan karena tidak membutuhkan fasilitas pendukung saat digunakan.

C. Komik

1. Definisi komik

Scott McCloud (2002:9) mengemukakan definisi dari komik adalah gambar yang berjajar dalam urutan yang disengaja, bertujuan untuk menyatakan informasi atau menghasilkan respon estetik dari pembaca. Sedangkan Nana Sudjana dan Ahmad Rivai (2010: 64) mengemukakan bahwa komik adalah bentuk kartun yang mengungkapkan karakter dan memerankan suatu cerita dalam urutan yang erat dihubungkan dengan gambar dan dirancang untuk memberikan hiburan kepada para pembaca.

Menurut M. S. Gumelar (2011: 7) komik adalah urutan gambar yang disusun sesuai tujuan dan filosofi pembuatnya hingga pesan cerita tersampaikan.

F. Lacasin (Marcell Bonneff, 2001: 4) mengemukakan bahwa komik merupakan sarana pengungkapan pesan melalui gambar dan teks. Komik berbeda dengan cerita bergambar dan sinema walaupun memiliki kemiripan. Menurut Franz & Meier (Burhan, 2005: 410) komik adalah cerita yang bertekanan pada gerak dan tindakan yang ditampilkan lewat urutan gambar yang dibuat secara khas dengan paduan kata-kata.

Hampir seluruh komik tersusun hubungan antara gambar dengan kata-kata. Kata-kata atau dialog biasanya ditampilkan dalam gelembung atau balon. Selain dialog, kata-kata dalam komik juga berguna untuk menunjukkan kata hati tokoh tertentu, suara non-verbal, dan deskripsi.

Komik tidak selalu dicetak pada buku tapi bisa dalam bentuk lain seperti relief pada candi Borobudur. Sejalan dengan kemajuan zaman, saat ini komik mulai merambah ke dunia internet hingga disebut dengan *webcomik*, *e-comik*, *mobile comic* serta media lain yang relevan.

Ukuran komik sekarang sudah lebih bervariasi, sehingga tidak hanya berbentuk komik strip satu baris atau dua baris seperti yang sering dijumpai pada majalah, koran, dan tabloit. Ukuran komik sudah lebih fleksibel, satu halaman penuh dengan berbagai macam ukuran yang disesuaikan dengan kebutuhan, mulai dari ukuran A-5 hingga ukuran yang tidak bisa ditentukan.

Dari beberapa definisi komik yang telah diungkapkan diatas, dapat dipahami bahwa komik adalah gambar yang diurutkan, memiliki karakter tertentu dan disusun sedemikian rupa sehingga membentuk alur cerita sehingga dapat menyampaikan suatu pesan kepada pembaca. Pembuatan komik bertujuan untuk

hiburan, pendidikan, maupun kebutuhan lainnya. Komik aksara Jawa adalah gambar yang diurutkan sehingga membentuk alur cerita menggunakan teks aksara Jawa. Pembuatan komik aksara Jawa bertujuan untuk pendidikan, yaitu digunakan sebagai media pembelajaran di kelas V sekolah dasar.

2. Unsur-unsur dalam komik

Komik memiliki unsur-unsur yang saling berkaitan sehingga terbentuk sebuah kesatuan yang utuh. Azhar Arsyat (2013: 103) mengemukakan bahwa media berbasis visual seperti komik harus memiliki unsur-unsur yang harus dipertimbangkan yaitu bentuk, garis, ruang, tekstur, dan warna.

Secara lebih detail M.S. Gumelar (2011: 26-35) menjelaskan unsur-unsur dalam komik adalah bagian-bagian yang membentuk sebuah gambar komik secara menyeluruh dalam suatu komposisi. Setiap unsur tidak dapat dipisahkan secara tersendiri. Unsur-unsur tersebut adalah sebagai berikut.

a. Ruang

Komik membutuhkan ruang seperti kertas, ruang pada kanvas, ruang pada media digital atau media lainnya. Ruang tertentu diberikan pada panel di komik untuk memberikan kesan tertentu, misalnya untuk memberikan kesan luas pada pembaca.



Gambar 1. Ruang

Pada komik aksara Jawa, pemberian ruang bertujuan untuk memberikan kesan luas pada gambar. Selain itu, juga bertujuan untuk memberikan penekanan terhadap karakter atau adegan tertentu. Gambar 1 memiliki *background* berwarna hijau tanpa gambar yang menggambarkan bahwa latar berada di hutan namun penekanan pada gambar tersebut tertuju pada satu pohon saja sehingga pembaca dengan mudah menemukan *point of view*.

b. Gambar

Gambar atau *image* adalah unsur penting dalam sebuah komik. Komik biasanya menggunakan gambar berupa goresan tangan. Gambar adalah unsur yang membentuk sebagian besar komik. Gambar tidak selalu dalam bentuk goresan tangan tetapi bisa dalam bentuk foto, ilustrasi, lukisan, logo, ikon, symbol, dan lainnya.

Komik aksara Jawa menggunakan teks aksara Jawa pada deskripsi tempat dan dialog karakter. Gambar 3 menggambarkan Yudhistira berkata “*ayo saiki bareng-bareng ambangun Negara Amarta.*” Penggunaan angka Arab dan Latin digunakan pada penomoran bingkai, halaman, kompetensi inti, petunjuk penggunaan media, dan profil pengembang. Ukuran teks pada setiap panel menyesuaikan ukuran balon dan panjang kalimat, namun keterbacaan teks tetap diperhatikan.

d. Titik

Titik tidak selalu berbentuk bulat bisa juga berbentuk kotak kecil, segitiga kecil, elips kecil, bintang kecil, dan bentuk bentuk lain yang berukuran kecil.

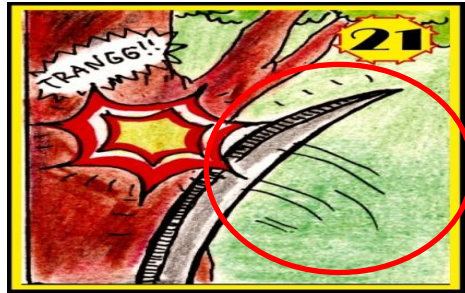


Gambar 4. Titik

Titik tidak selalu berbentuk bulat, namun bisa juga berbentuk segi tiga, bintang, segi empat, bintang, dan bentuk lain yang berukuran kecil. Titik dapat digunakan untuk memberikan efek untuk memperjelas suatu adegan. Pada gambar 4 terdapat bentuk bintang untuk menunjukkan bahwa pohon masih utuh setelah dipotong dengan pedang atau menggambarkan percikan akibat benturan benda yang sama-sama keras.

e. Garis

Garis sebenarnya adalah kumpulan dari titik-titik yang saling tumpang tindih dan menyambung. Garis tidak selalu lurus tetapi bisa juga garis lengkung. Garis lurus biasa disebut dengan *straight line*, sedangkan garis lengkung disebut juga dengan *curve line*.



Gambar 5. Garis

Gambar pada komik dibentuk dari garis-garis yang menjadi bentuk tertentu. Gambar 5 juga terbuat dari garis-garis yang menjadi bentuk tertentu seperti berbentuk pedang, batang kayu, dan daun. Garis juga digunakan untuk memberikan efek gerak pada adegan tertentu. Pada gambar 5 terdapat beberapa garis yang menunjukkan arah gerakan ayunan pedang yang kemudian membentur pada pohon.

f. *Shape*

Shape adalah bentuk dalam dua dimensi ukuran, yaitu X dan Y atau panjang dan lebar. Ada banyak *shape* misalnya *circle*, *ellipse*, *rectangle*, *star*, *octagon*, *splat*, *drips*, *ornament*, *zap dingbat*, dan bentuk- bentuk *shape* lainnya.



Gambar 6. Shape

Shape adalah bentuk dua dimensi, yang memiliki ukuran panjang dan lebar. Pada gambar di atas *shape* dapat dilihat pada *frame* atau bingkai gambar, dan bingkai nomor. Gambar 6 memiliki panel gambar berbentuk persegi sebagai tempat gambar. Pada gambar tersebut terdapat adegan Krisna sedang bermain seruling. Bingkai nomor berbentuk segi banyak sebagai tempat nomor urut gambar.

g. *Form*

Form (wujud) merupakan bentuk dalam tiga dimensi ukuran, yaitu panjang, lebar dan tinggi. Terdapat banyak *form*, mulai dari bentuk beraturan hingga tidak beraturan.



Gambar 7. Form

Pada gambar diatas terdapat gambar Kerajaan Dwaraka milik Krisna. Kerajaan tersebut memiliki efek tiga dimensi karena digambar dengan ukuran panjang, lebar dan tinggi. Berbeda dengan gambar pohon sebagai *back ground* yang memiliki bentuk dua dimensi.

h. *Tone* atau *value*

Tone adalah tekanan warna ke arah lebih gelap atau lebih terang. *Tone* sebenarnya adalah penambahan warna hitam dan penghilangan warna hitam. *Tone* yang perlahan-lahan terjadi pengurangan dari gelap ke terang disebut dengan nama gradasi. *Gradasi*, *lighting* dan *shading* dapat dilakukan dengan cara arsir.



Gambar 8. *Tone* atau *value*

Pemberian gradasi warna bertujuan untuk memberikan efek pencahayaan agar gambar menjadi lebih hidup dan memberikan efek tiga dimensi. Seperti pada karakter Drestarastra yang sedang berbicara dengan

Yudhistira terdapat gradasi warna pada bagian tubuh untuk menunjukkan lekuk tubuh dan pencahayaan sehingga gambar menjadi lebih hidup.

i. Warna

Warna terbagi menjadi tiga kelompok besar. ketiga kelompok tersebut adalah sebagai berikut.

1) *Light color (visible spectrum)*

Warna cahaya terkadang disebut juga dengan *addictive color* dihasilkan tiga warna utama, yaitu merah, hijau, dan biru atau RGB. Dengan memainkan komposisi RGB dapat dihasilkan warna lain yang beragam.

2) *Transparent color* (warna cat transparan)

Warna cat transparan biasanya untuk cat cetak, warna ini dihasilkan dari empat warna utama yaitu *cyan*, *magenta*, *yellow*, dan *black* atau CMYK. Cat transparan ini selain digunakan untuk mencetak juga digunakan untuk *marker* atau spidol, sehingga spidol cocok untuk mewarnai komik secara tradisional.

3) *Opaque color* (warna tidak transparan)

Warna cat *opaque* adalah warna yang tidak transparan atau tidak tembus pandang jika digunakan di media tembus pandang. Warna ini terdiri dari lima warna utama, yaitu putih, kuning, merah, biru, dan hitam. Contoh cat *opaque* adalah cat minyak, dan cat air.



Gambar 9. Warna

Pada awal pembuatan yang masih berupa sketsa komik aksara Jawa masih menggunakan *opaque colour* yang merupakan hasil dari pensil warna. Namun setelah dicetak, warna yang digunakan pada komik aksara Jawa adalah warna cat transparan yang dihasilkan dari empat warna utama *cyan*, *magenta*, *yellow*, dan *black*. Hal ini karena komik akan dicetak pada media kertas setelah diolah menggunakan media digital.

Pewarnaan pada komik aksara Jawa disesuaikan dengan karakteristik siswa yang menyukai warna terang dan mencolok sehingga gambar harus diolah dengan aplikasi pengolah gambar. Komposisi warna juga diperhatikan agar menjadi lebih hidup dan enak dipandang.

j. *Pattern*

Pattern atau pola digunakan dalam komik sebagai *screentone*. *Screentone* dapat dibuat secara digital, sehingga tidak perlu membeli *screentone* yang dijual di toko *stationery*.



Gambar 10. Pattern

Pattern atau pola biasa digunakan sebagai *background*. Pada gambar di atas terdapat *background* yang memiliki pola garis-garis. Pola tersebut menggambarkan situasi pada suatu adegan. Pada adegan di atas menggambarkan karakter Bima terkejut karena pohon di hutan Wanamarta tidak bisa ditebang.

k. Tekstur

Tekstur dalam komik cenderung pada kertasnya, ada kertas yang kasar dan ada yang halus tergantung pada kebutuhan. Tetapi ada juga tekstur yang memang hasil foto dari media yang memang bertekstur. Misalnya hasil foto tanah berpasir yang kasar. Walaupun berbentuk dua dimensi, tetapi ilusi yang dihasilkan seolah-olah memang bertekstur.



Gambar 11. Tekstur

Tekstur pada komik digunakan untuk memberikan efek halus dan kasar pada gambar. Pada gambar istana Dwaraka milik Krisna di atas terdapat tekstur yang menggambarkan lantai kerajaan yang berbatu sehingga terlihat kasar, sedangkan gambar gapura memiliki tekstur halus.

1. *Voice, sound, and audio*

Dalam komik semua suara menjadi teks, namun digambarkan dengan teks yang berbeda-beda, sesuai dengan symbol yang biasa dan umum digunakan dalam dunia komik. Namun harus sesuai dengan pemaknaan setra tafsir yang sama sesuai dengan kebiasaan dan konsistensi.

Voice merupakan hasil ucapan atau kata-kata yang keluar mulut satwa, manusia dan makhluk cerdas lainnya. *Sound* adalah hasil bunyi dari apapun dan tidak harus keluar dari mulut, baik manusia, satwa, serangga, gesekan tumbuhan, elektronik dan lainnya. *Audio* adalah hasil suara yang keluar dari benda-benda elektronik, seperti computer, televisi, dan lainnya.



Gambar 12. *Voice, sound, dan audio*

Dalam komik semua suara digambarkan dengan teks. Pada gambar di atas terdapat teks “trangg!!” yang menggambarkan suara pedang ketika dibenturkan dengan pohon. *Voice, sound, dan audio* merupakan suara yang

berasal dari benda pada panel gambar, misalnya pada adegan pertempuran ada suara dug, glaaaarrrrrrr!!!.

m. Waktu

Waktu dalam komik diwujudkan dalam halaman. Halaman satu adalah halaman awal dari cerita dan berakhir pada halaman terakhir. Waktu dalam komik juga menyiratkan kapan terjadinya peristiwa tertentu dalam cerita komik tersebut.

Selain unsur grafis, komik juga memiliki unsur cerita. Unsur-unsur cerita tersebut adalah tema, tokoh, alur, latar tempat dan waktu, dan amanat. Arswendo Atmowiloto (2004: 62) Tema adalah dasar pikiran seniman yang disampaikan lewat karyanya. M.S. Gumelar membagi tema menjadi tiga, yaitu *fiction story*, *hybrid story* dan *non fiction story*. Tema fiksi dapat dibagi menjadi beberapa sub tema, yaitu *horror*, *scifi*, *action*, *drama*, *comedy*, *magic*, *mistery*, *true story*, *legend*, *epic*, *history*, *fable*, *sex* dan *mixed story*.

Menurut Burhan (2005: 418) Tokoh adalah subjek yang dikisahkan dalam komik. Tokoh dalam komik anak tidak selalu berwujud manusia, bisa juga berwujud hewan, monster, makhluk halus, alien, dan tokoh fiksi lainnya. Penokohan dalam suatu cerita selalu menghadirkan tokoh yang beraneka ragam, ada tokoh lucu, kuat, sederhana, baik, jahat, dan sebagainya.

Alur dapat dipahami sebagai rangkaian peristiwa yang bersebab-akibat (Burhan, 2005: 422). Alur dalam komik digambarkan melalui urutan panel gambar yang saling berhubungan dan pada akhirnya membentuk suatu cerita yang utuh. Urutan panel gambar bermacam-macam berdasarkan kebiasaan yang

ada. Komik Jepang biasanya diawali dari panel paling atas sebelah kanan, kemudian ke panel kiri kemudian menuju panel di bawahnya. Sedangkan komik di Indonesia diawali dari panel kiri atas kemudian ke kanan dan selanjutnya menuju panel di bawahnya.

Arswendo Atmowiloto (2005: 58) Latar tempat merupakan tempat terjadinya cerita sedangkan latar waktu merupakan waktu saat terjadinya cerita. Tempat dan waktu harus diperhatikan agar tidak terjadi kerancuan. Contohnya latar tempat yang digunakan adalah Yogyakarta, maka yang ditemukan adalah *andong, tugu, malioboro*. Begitu juga dengan latar waktu, jika waktu yang digunakan adalah masa depan maka harus disesuaikan dengan desain gambar yang menggambarkan masa depan.

Amanat atau moral adalah pesan moral yang ingin disampaikan oleh komikus kepada pembaca. Dalam komik pendidikan, amanat bisa berupa materi, bisa juga ajaran moral. Komik anak biasanya berisi tentang kerukunan dalam bergaul bersama teman, hubungan manusia dengan tuhan, hubungan dalam keluarga, dan pesan sederhana lainnya.

Selain unsur grafis, komik juga memiliki unsur cerita. Unsur-unsur cerita tersebut adalah tema, tokoh, alur, latar tempat dan waktu, dan amanat. Tema yang digunakan pada media komik aksara Jawa adalah tema *mix theme* karena menggabungkan beberapa tema yaitu action, magic, dan epic. Komik aksara Jawa menampilkan cerita petualangan Pandawa yang dibumbui dengan adegan perkelahian antara Bima dan Jin.

Terdapat beberapa tokoh atau karakter pada komik aksara Jawa, diantaranya adalah Pandawa yang terdiri dari Yudhistira, Arjuna, Bima, Nakula, dan Sadewa. Tokoh lainnya adalah Raja Drestarastra, Krisna, Begawan Wilawuk, dan Raja Jin. Pandawa, Krisna dan Begawan Wilawuk merupakan tokoh yang baik sedangkan Raja Drestarastra dan Raja Jin merupakan tokoh jahat karena berniat mencelakai Pandawa. Tokoh atau karakter pada komik aksara Jawa disesuaikan dengan pakem cerita wayang Jawa baik dari ilustrasi maupun watak setiap karakter.

Alur dalam komik aksara Jawa digambarkan melalui urutan panel gambar yang saling berhubungan dan pada akhirnya membentuk cerita babad alas wanamarta secara utuh. Urutan panel gambar mudah diketahui karena terdapat nomor pada setiap panel. Hal ini dilakukan karena segmentasi yang dituju adalah siswa kelas V.

Latar tempat pada cerita komik aksara Jawa adalah Kerajaan Amarta, Dwaraka, dan Alas Wanamarta. Digambarkan secara jelas dengan pemberian deskripsi tempat pada setiap pergantian latar tempat. Latar waktu yang digunakan adalah pada masa kerajaan yang masih terdapat hutan yang belum terjamah manusia dan angker. Sehingga dalam cerita tidak ditampilkan asesoris modern seperti senapan mesin, mobil, pesawat dan produk modern lainnya.

Amanat yang ingin disampaikan adalah perjuangan dan kerja sama untuk mencapai sebuah tujuan yaitu mendirikan kerajaan Amarta dengan melalui berbagai rintangan yang harus dihadapi. Selain itu terdapat materi aksara Jawa

yang disampaikan melalui teks dalam cerita komik tersebut yaitu mengajarkan *aksara legena, pasangan* dan *sandhangan*.

3. Gaya dalam menggambar komik

Marcel Bonneff (2001: 104-130) mengklasifikasikan komik di Indonesia menjadi empat jenis. Keempat jenis tersebut adalah komik wayang, komik silat, komik humor, dan komik remaja.

Komik wayang merupakan komik asli di Indonesia. Pada awalnya komik wayang dibuat untuk menyaingi komik import yang mengandung budaya asing dan tidak sesuai dengan budaya bangsa. Komik wayang terdapat dua jenis, yaitu jenis komik wayang yang tetap mengikuti pakem wayang secara keseluruhan dan jenis komik wayang yang mengikuti pakem wayang hanya sebagian saja. Contoh komik wayang seri berjudul *Ramayana* yang diterbitkan di *Djakarta Times*.

Komik silat merupakan komik yang menampilkan kisah petualangan pendekar silat. Pada komik silat banyak menampilkan gerakan atau jurus silat yang digunakan dalam pertarungan. Terdapat dua jenis komik silat, yaitu cerita komik silat *Toing Hoa* dan cerita komik silat Indonesia. Komik silat *Tiong Hoa* kebanyakan hasil terjemahan dari komik yang diterbitkan di Hong Kong dan Taiwan. Cerita komik silat Indonesia merupakan komik dengan cerita asli Indonesia. Latar yang digunakan biasanya adalah zaman kerajaan ketika banyak pendekar yang mengembara. Contoh komik silat yaitu serial *Api di Bukit Menoreh* yang diterbitkan oleh Kedaulatan Rakyat.

Komik humor adalah komik yang bertujuan untuk membuat pembaca tertawa. Komik humor biasanya berisi tentang masalah social yang kemudian diplesetkan sehingga menghasilkan adegan lucu. Terdapat dua jenis komik humor yang dibedakan berdasarkan tokoh, yaitu humor *Punokawan* dan humor yang menampilkan tokoh orisinal.

Komik remaja, komik yang menampilkan kehidupan anak muda Indonesia masa kini. Cerita dalam komik ini biasanya berisi tentang kisah roman, bahkan ada yang tanpa segan menampilkan adegan tidak senonoh untuk membumbui cerita.

Studio Sweetdrop (tanpa tahun: 20-21) membagi gaya menggambar berdasarkan proporsional tubuh karakter menjadi 4. Keempat gaya tersebut adalah *chibi*, kartun, *shoujo*, dan *shonen*.

M.S. Gumelar (2011: 54-56) membagi komik menjadi tiga kelompok besar berdasarkan *age segmentation* atau kelompok usia pembaca. Ketiga kelompok segmentasi tersebut adalah sebagai berikut.

a. *Children story*

Segmen pembaca untuk usia prasekolah, TK, SD, dan sederajat, atau untuk kategori semua umur. Karakter dalam segmen cerita anak tidak selalu diperankan oleh karakter anak-anak. Karakter yang digunakan bisa berupa monster, alien, robot, dan orang dewasa, yang penting adalah jalan dan isi cerita tetap untuk segmentasi pembaca anak-anak.

b. *Teen story*

Segmen pembaca untuk anak-anak remaja seperti usia SMP, SMA, mahasiswa dan sederajat. Pada segmentasi ini cerita yang disajikan biasanya tentang percintaan remaja dan kehidupan remaja pada umumnya. Namun bisa juga tentang fiksi ilmiah dimana gaya cerita dan karakter yang ada kebanyakan remaja yang disesuaikan dengan gaya cerita remaja.

c. *Adult story*

Segmen pembaca khusus dewasa atau diatas 17 tahun tergantung pada standar dewasa di setiap Negara. Di dalam komik dewasa biasanya banyak digunakan kata-kata kasar, sumpah serapah, adegan kekerasan, dan seksual. Oleh karena itu pada sampul diberi tanda “17 tahun keatas” atau “bacaan khusus dewasa” hal ini bertujuan agar tidak dibeli oleh anak-anak dan remaja dibawah umur.

Media komik aksara Jawa dibuat dengan segmentasi *children story*. Terlihat dari tubuh karakter yang proporsional namun tetap terlihat menyenangkan karena diberi efek lucu. Gaya ini sangat sesuai untuk segmentasi pembaca usia SD. Jika dilihat dari segi cerita, komik aksara Jawa termasuk dalam komik wayang. Hal ini karena cerita yang digunakan adalah kisah Pandawa mendirikan kerajaan Amarta yang diambil dari kisah wayang versi Jawa. Ditunjukkan dengan beberapa karakter khayalan yang muncul dalam cerita, alur cerita juga dibuat sederhana sehingga tidak membingungkan pembaca.

4. Desain

Membuat komik adalah membuat desain, oleh karena itu prinsip desain juga diterapkan sesuai dengan kebutuhan. Prinsip desain ini akan memperbaiki kualitas tampilan. M.S. Gumelar (2011: 267-327) menjelaskan tentang prinsip-prinsip dalam mendesai komik sebagai berikut.

a. *Emphasis* (penekanan)

Dengan memberikan suatu adegan, satu halaman, satu panel atau cerita komik yang focus hingga perhatian pembaca langsung tertuju pada adegan, panel, adegan atau cerita yang diberi penekanan. Penekanan biasanya dilakukan dengan dominasi warna (*contrast*), ukuran (*size*), ruang (*space*), dan pemisahan (*isolation*).

b. *Composition* (komposisi)

Berikut ini adalah bagian dari komposisi yaitu: *balance-unbalance, symmetrical and asymmetrical, alignment, rhythm-variation-dynamic, overlapping, repetition, harmony and unity*.

c. Camera view (eye view)

Camera view melibatkan perspektif, *distance*, and *movement*. Perspektif adalah sudut pandang gambar pada suatu frame di dalam komik. Distance adalah penggambaran jarak dalam sebuah gambar, sehingga pengguna dapat membedakan jarak suatu benda yang digambarkan. Sedangkan movement menunjukkan gerak benda maupun makhluk hidup.

d. *Function* (fungsi)

Fungsi suatu desain harus sesuai dengan tujuan desain itu dibuat. Tujuan dari komik disesuaikan dengan tujuan pembuat komik itu sendiri, untuk hiburan, pendidikan, atau tujuan lain.

e. *Comfortability* (kenyamanan)

Kenyamanan dalam menggunakan komik didapat dari ketepatan segmentasi pengguna, bagaimana membuat pengguna mudah membawanya. Kemudian bagaimana kemudahan membaca tulisannya, dan hal lain yang dianggap akan membuat nyaman pembaca.

f. *Material light & strength* (bahan ringan & kuat)

Kekuatan suatu bahan karya desain sangat penting, sehingga suatu desain dapat bertahan lama. Sebaiknya bahan yang digunakan memiliki bobot yang ringan, sehingga mudah dibawa ke mana pun..

g. *Ecosystem friendly* (ramah lingkungan)

Penggunaan bahan ramah lingkungan seharusnya menjadi pertimbangan untuk menentukan bahan desain sehingga menjadi salah satu usaha untuk tetap mempertahankan bumi dari berbagai macam polusi. Penggunaan bahan daur ulang juga bisa dilakukan sehingga dapat mengurangi eksploitasi alam secara berlebihan.

Azhar Arsyad (2013: 103-109) mengemukakan dalam proses desain terdapat beberapa prinsip yang harus diperhatikan yaitu prinsip kesederhanaan, keterpaduan, penekanan, dan keseimbangan yang semuanya berhubungan dengan

unsur bentuk, garis, tekstur, dan warna. Penjelasan lebih lanjut mengenai prinsip-prinsip tersebut adalah sebagai berikut.

a. Kesederhanaan

Secara umum kesederhanaan mengacu pada jumlah elemen yang terkandung di dalam sebuah komik. Semakin sedikit elemen yang digunakan akan memudahkan siswa untuk memahami pesan. Maksudnya jika pesan yang disampaikan rumit dan panjang dapat dibagi menjadi beberapa bagian, misalnya dibagi kedalam beberapa *frame* komik.

b. Keterpaduan

Keterpaduan mengacu pada hubungan antara unsur-unsur visual yang ketika diamati akan berfungsi secara bersama-sama. Setiap unsur dengan unsur lainnya harus saling terkait sehingga menjadi kesatuan yang menyeluruh.

c. Penekanan

Penekanan bertujuan untuk menunjukkan pusat perhatian atau *point of view*. Penekanan ini dapat dilakukan dengan menggunakan ukuran, hubungan, warna, perspektif, dan ruang.

d. Keseimbangan

Bentuk dan pola yang dipilih sebaiknya menunjukkan persepsi seimbang. Meskipun tidak harus simetris namun lebih memberi kesan dinamis dan menarik.

Proses pembuatan media komik aksara Jawa sangat memperhatikan prinsip-prinsip desain agar tercipta komik yang bagus. yang pertama adalah tujuan

pembuatan komik. Komik ini akan digunakan sebagai media pembelajaran di SD sehingga desain harus disesuaikan dengan segmentasi pengguna. Kemudian penekanan diterapkan pada setiap frame untuk menunjukkan *point of view* kepada pembaca. Penekanan dilakukan dengan pemberian efek dan kontras warna pada gambar yang ingin ditonjolkan.

Komposisi gambar juga sangat diperhatikan agar gambar lebih seimbang dan menyatu. Komposisi yang diperhatikan dari segi pewarnaan, proporsi karakter dengan *back ground*, proporsi gambar dengan ukuran teks, dan ukuran setiap frame. Pembuatan sketsa juga memperhatikan *eye view*, yaitu sudut pandang, penggambaran jarak setiap objek, dan gerakan karakter.

Selain memperhatikan aspek tampilan komik, yang perlu diperhatikan juga adalah kenyamanan saat komik ini digunakan. Komik dicetak dengan ukuran A5 agar mudah dibawa oleh siswa. Ukuran teks dibuat lebih besar untuk memudahkan siswa. Bahan cetak yang digunakan merupakan salah satu aspek yang perlu diperhatikan agar menghasilkan komik yang bagus. bahan yang digunakan juga harus awet dan tidak mudah sobek ketika digunakan.

5. Kelebihan Media Komik

Komik banyak ditemukan di Indonesia, pembacanya terdiri dari berbagai kalangan, mulai dari anak-anak hingga orang dewasa. Komik luar negeri yang paling populer di Indonesia adalah komik yang berasal dari Jepang. Komik Jepang atau sering disebut dengan *manga* diterjemahkan kedalam Bahasa Indonesia. *Genre* komik Jepang yang beredar di Indonesia cukup berfariatif, mulai dari *chibi*,

kartun, *shoujo*, dan *shonen*. Hal ini tentu tidak lepas dari banyaknya permintaan dan banyaknya peminat komik Jepang di Indonesia.

Kepopuleran komik di kalangan siswa memungkinkan untuk dikembangkan sebuah media pembelajaran berbasis komik. Hal ini akan memudahkan media komik diterima oleh siswa. Nana Sudjana & Ahmad Rifai (2011: 68) mengemukakan bahwa peranan pokok media komik adalah meningkatkan motivasi belajar siswa. Selain itu komik merupakan bentuk bacaan di mana siswa mau membaca tanpa harus dibujuk. Pendapat tersebut diperkuat dengan pendapat Burhan (2005: 407) yang menyatakan bahwa komik merupakan salah satu bacaan yang paling digemari oleh anak-anak dan orang dewasa. hal ini ditunjukkan dengan banyaknya komik yang dijual di setiap toko buku, bahkan saat ini banyak taman bacaan yang khusus meminjamkan komik.

Komik merupakan salah satu media pembelajaran berjenis media cetakan yang menurut Azhar Arsyad (2013: 40) memiliki beberapa kelebihan. Beberapa kelebihan tersebut adalah sebagai berikut.

- a. Siswa dapat belajar dan maju sesuai dengan kecepatan masing-masing.
- b. Disamping dapat mengulangi materi dalam media cetakan, siswa akan mengikuti urutan pikiran secara logis.
- c. Perpaduan antara teks dan gambar dalam halaman cetak dapat meningkatkan daya tarik dan dapat memperlancar pemahaman informasi yang disajikan.
- d. Khusus pada teks terprogram, siswa akan berpartisipasi secara aktif karena harus memberi respon terhadap pertanyaan dan latihan yang disusun.
- e. Materi dapat direproduksi dan didistribusikan dengan mudah.

D. Media Komik Aksara Jawa

Media komik aksara Jawa adalah media pembelajaran berupa buku komik berukuran A5 dengan teks aksara Jawa. Media komik aksara Jawa mengangkat

cerita pewayangan *babad alas wanamarta* yang mengisahkan perjuangan Pandawa mendirikan Kerajaan Amarta. Cerita tersebut diambil dari wayang versi Jawa.

Komik aksara Jawa dikembangkan untuk digunakan sebagai media alternatif dalam pembelajaran aksara Jawa kelas V di SD Negeri Bawang, Kecamatan Pakis, Kabupaten Magelang. Media komik aksara Jawa dikembangkan sesuai dengan kurikulum muatan lokal bahasa tahun 2013 untuk Provinsi Jawa Tengah. Pada proses pengembangan media ini juga dilakukan validasi dari segi materi dan desain media oleh ahli dan telah diuji coba sebanyak tiga kali di SD Negeri Bawang.

Media komik aksara Jawa memiliki beberapa spesifikasi. Spesifikasi tersebut adalah sebagai berikut.

- f. Hasil produk berupa buku komik cetak dengan ukuran A5.
- g. Komik berisi *frame* gambar berwarna dengan font hanacaraka.
- h. Komik dilengkapi dengan kompetensi belajar, petunjuk penggunaan, pengenalan karakter, pedoman penulisan aksara Jawa yaitu aksara *legena*, pasangan, dan sandangan, dan latihan soal.
- i. Cerita dalam komik diambil dari kisah pewayangan *babad alas wanamarta*.
- j. Komik dicetak menggunakan kertas ivory 260 sedangkan pada cover depan dan belakang menggunakan kertas ivory 260 laminasi, komik kemudian dijilid *hard cover*.

Komik aksara Jawa memiliki beberapa kelebihan. Kelebihan-kelebihan tersebut adalah sebagai berikut.

- a. Dicitak *full colour* sehingga akan menarik siswa untuk membaca.
- b. Teks yang digunakan adalah aksara Jawa.
- c. Cerita yang disajikan menarik dan mendidik yaitu cerita *babad alas wanamarta*. Komik ini menceritakan tentang perjuangan pandawa untuk mendirikan negara Amarta.
- d. Komik ini dilengkapi dengan materi aksara *legena*, *pasangan*, *sandhangan*, serta soal latihan. Sehingga dengan menggunakan media ini siswa dapat belajar secara mandiri.
- e. Komik ini dicetak pada kertas berkualitas, sehingga gambar cetakan terlihat bagus dan awet.
- f. Media ini dapat diperbanyak dengan mudah sesuai dengan kebutuhan.

Berdasarkan kelebihan di atas, media komik aksara Jawa dapat dijadikan sebagai media alternatif dalam pembelajaran untuk memudahkan tercapainya tujuan pembelajaran.

E. Karakteristik Siswa Sekolah Dasar

Menurut Usman Samatowa (2006: 6) siswa usia sekolah dasar berkisar antara 6-12 tahun. Pada masa ini siswa sudah matang untuk belajar atau pergi ke sekolah karena telah menyelesaikan tahap pra-sekolah yaitu taman kanak-kanak. Siswa sekolah dasar dibagi menjadi dua fase yaitu fase kelas rendah dan fase kelas tinggi. Fase kelas rendah yaitu kelas 1 hingga kelas 3 yang berumur sekitar 6

sampai 8 tahun. Fase kelas tinggi yaitu kelas 4 hingga kelas 6 berusia sekitar 9 hingga 12 tahun.

Menurut Piaget (Rita Eka Izzati, dkk. 2008: 119) pada fase ini siswa berada pada masa operasional konkret yaitu konsep yang semula samar-samar sekarang lebih konkret, mampu memecahkan masalah-masalah yang aktual, dan mampu berfikir logis. Siswa mulai memahami jarak, hubungan antara sebab dan akibat yang ditimbulkan, kemampuan mengelompokkan benda berdasarkan kriteria tertentu, dan menghitung. Siswa mampu mengklasifikasikan dan mengurutkan suatu benda berdasarkan ciri-ciri suatu objek.

Menurut Burhan (2005: 2) pada usia ini siswa membutuhkan berbagai informasi tentang dunia dan segala yang terjadi di sekelilingnya. Siswa juga senang mendengarkan orang berbicara untuk memenuhi kebutuhan informasi yang dibutuhkan. Selain itu siswa pada fase ini senang membaca buku, ketika belum mampu membaca, siswa cenderung melihat-lihat gambar pada buku, namun ketika sudah mampu membaca siswa akan membaca sendiri dengan senang hati.

Dari berbagai pendapat di atas, dapat dipahami bahwa siswa kelas V berada pada masa operasional konkret, sehingga siswa sudah bisa berfikir logis. Pada usia ini siswa memiliki rasa keingintahuan dan semangat belajar yang tinggi. Siswa juga senang membaca buku, melihat gambar, dan sudah mampu untuk membaca. Komik aksara Jawa sangat cocok dengan karakteristik siswa kelas V karena komik aksara Jawa didesain dengan gambar dan warna yang menarik.

Cerita yang digunakan juga menarik dan mengandung nilai-nilai pendidikan dan budaya.

F. Kajian Tentang Hasil Penelitian yang Relevan

1. *“Pembelajaran Akuntansi Keuangan Melalui Media Komik Untuk Meningkatkan Prestasi Mahasiswa”* oleh Elis Mediawati pada tahun 2011.

Hasil penelitian menunjukkan penggunaan media komik dapat meningkatkan prestasi belajar mahasiswa. Pada penelitian diujikan pada dua kelas, yaitu kelas eksperimen dan kelas control. Pada kelas eksperimen menunjukkan peningkatan yang lebih signifikan daripada kelas kontrol.

2. *“Pengembangan Komik Sebagai Media Pembelajaran Akuntansi Pada Kompetensi Dasar Persamaan Dasar Akuntansi Untuk Siswa SMA Kelas XI”*

oleh Indriana Mei Listiyani dan Ani Widayati pada tahun 2012. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa media komik akuntansi sangat layak untuk digunakan karena dengan menggunakan media ini dapat meningkatkan rata-rata nilai test siswa dari 51,88 menjadi 92,5.

G. Kerangka Pikir

Dalam surat keputusan Gubernur Jawa Tengah No. 4235/5/2010 dijelaskan bahwa mata pelajaran bahasa Jawa masuk ke dalam mata pelajaran muatan lokal khususnya wilayah Jawa Tengah. Hal ini bertujuan untuk meningkatkan mutu pendidikan di Jawa Tengah, terutama dalam upaya penanaman nilai-nilai budi pekerti dan penguasaan bahasa Jawa bagi siswa SD/MI, SMP/MTs, dan SMA/MA.

Dalam mata pelajaran bahasa Jawa selain diajarkan tentang tata bahasa, *unggah-ungguh*, juga diajarkan membaca dan menulis aksara Jawa. Yang menjadi permasalahan adalah siswa mengalami kesulitan dalam mempelajari aksara Jawa. Sebagian besar siswa tidak bisa membaca dan menulis aksara Jawa. Minat siswa untuk belajar aksara Jawa juga sangat rendah. Dukungan dari pemerintah berupa sarana belajar berupa media pembelajaran masih belum maksimal. Hal ini menyebabkan guru mengalami kesulitan dalam mengajarkan aksara Jawa kepada siswa.

Media pembelajaran menjadi sangat penting agar dapat tercapai tujuan pembelajaran yang diinginkan. Salah satu media yang cocok digunakan dalam mengajarkan aksara Jawa adalah komik. Komik memiliki banyak keunggulan dibandingkan dengan menggunakan media pembelajaran yang lain. Jika dilihat dari bahan pembuatan, komik dapat diperbanyak dalam jumlah yang diinginkan. Komik merupakan media cetak sehingga dapat digunakan di mana saja dan kapan saja, sehingga siswa dapat belajar sendiri sesuai dengan kemampuan dan kecepatan belajar masing-masing. Selain itu komik sangat populer di kalangan siswa, sehingga komik akan lebih mudah diterima oleh siswa sebagai media belajar yang menyenangkan.

BAB III METODE PENELITIAN

A. Metode dan Desain Penelitian

Penelitian dan pengembangan (*research and development*) merupakan jenis penelitian yang berorientasi pada produk. Metode penelitian ini untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji efektivitas produk agar dapat diterapkan secara luas. Produk yang diharapkan dalam penelitian pengembangan ini adalah komik aksara Jawa untuk kelas V SD. Cerita yang termuat dalam media tersebut adalah cerita pewayangan. Media dicetak dan dijilid sehingga menjadi sebuah buku komik. Pengembangan media ini dilakukan tahap demi tahap sesuai dengan prosedur yang telah ditetapkan.

Model yang digunakan dalam pengembangan ini adalah model pengembangan Borg dan Gall (Sukmadinata, 2013: 169-170). Secara keseluruhan metode ini memiliki 10 tahapan pengembangan. Kesepuluh tahapan tersebut adalah sebagai berikut.

1. Studi pendahuluan (*reaserch and information collecting*)
2. Merencanakan penelitian (*planning*)
3. Pengembangan desain (*develop premilinary of product*)
4. Uji coba satu-satu (*one-to-one evaluation*)
5. Revisi 1
6. Uji coba kelompok kecil (*small group Evaluation*)
7. Revisi II
8. Uji coba lapangan (*field trial*)

9. Revisi akhir

10. Implementasi dan diseminasi

Model pengembangan Borg and Gall memiliki 10 tahapan pengembangan, akan tetapi tahapan yang dilakukan dalam penelitian ini sampai pada tahap ke 9 yaitu revisi akhir. Hal ini dilakukan dikarenakan menyesuaikan kemampuan dan kondisi penelitian lapangan.

B. Validasi dan Uji Coba Produk

1. Validasi

Validasi adalah proses pengesahan terhadap kesesuaian produk media pembelajaran yang dikembangkan, dalam hal ini yang dikembangkan adalah media komik aksara Jawa yang akan digunakan sebagai alternatif dan penunjang dalam proses pembelajaran bahasa Jawa. Validasi bertujuan untuk mengetahui apakah produk yang dihasilkan layak, menarik dan cocok digunakan dalam proses pembelajaran.

Validasi media dilakukan untuk menilai kelayakan media komik aksara Jawa yang dikembangkan agar dapat digunakan dalam pembelajaran bahasa Jawa. Validasi media dilakukan oleh ibu Suyantiningsih, M.Ed. dosen jurusan Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Yogyakarta.

Validasi materi dilakukan untuk menilai media yang dikembangkan dari segi materi, cerita, dan kesesuaian dengan kompetensi inti. Validasi materi dilakukan oleh ibu Hesti Mulyani, M.Hum. dosen Pendidikan Bahasa Jawa, Fakultas Bahasa dan Sasta, Universitas Negeri Yogyakarta.

2. Uji Coba Produk

Setelah media divalidasi oleh ahli materi dan ahli media, maka media diujicobakan. Uji coba yang dilakukan adalah (1) uji coba satu-satu (*one-to-one evaluation*), (2) uji coba kelompok kecil (*small group evaluation*). (3) uji coba lapangan (*field trip*).

C. 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.

D. Prosedur Penelitian

Penelitian memiliki langkah-langkah tertentu tergantung pada metode penelitian yang digunakan. Metode Research and Development (R&D) dalam pendidikan memiliki 10 langkah , namun tidak semua langkah tersebut dilaksanakan. Tahap penelitian dilakukan hingga langkah kesembilan, yaitu revisi akhir. Adapun langkah-langkah tersebut sebagai berikut.

1. Studi Pendahuluan (*Research and Information Collecting*)

Sebelum melakukan penelitian pengembangan, harus dilakukan analisis kebutuhan yang menjadi dasar mengapa perlu diadakan pengembangan suatu produk. Langkah pertama ini meliputi analisis kebutuhan dan studi pustaka. Studi pendahuluan yang dilakukan dimulai dengan observasi ke lapangan. Observasi tersebut dilakukan untuk menentukan objek dan subjek penelitian. Dari hasil observasi tersebut ditentukan objek penelitian adalah media pembelajaran aksara Jawa dan subjek penelitian adalah siswa kelas V.

Hasil observasi yang diperoleh bahwa dalam pembelajaran bahasa Jawa siswa mengalami kesulitan pada materi aksara Jawa. Dalam pembelajaran, guru masih belum menggunakan media yang menarik dikarenakan media yang tersedia di sekolah hanya berupa poster aksara Jawa. Sarana dan prasarana di sekolah juga masih kurang untuk mendukung proses pembelajaran bahasa Jawa yang lebih efektif.

Studi literatur dilakukan dengan menggunakan beberapa buku dan penelitian sejenis yang telah diterbitkan. Dari studi literatur diperoleh data bahwa media komik memiliki banyak keunggulan. Dari beberapa penelitian yang telah dilakukan sebelumnya, diketahui bahwa komik dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Kebutuhan dalam pembelajaran bahasa Jawa ialah media pembelajaran yang menarik agar siswa tertarik belajar aksara Jawa. Salah satu media pembelajaran yang memiliki banyak kelebihan adalah media komik sehingga cocok digunakan untuk belajar aksara Jawa adalah komik aksara Jawa.

2. Merencanakan Penelitian (*planning*)

Dalam tahapan perencanaan ini langkah awalnya adalah perumusan tujuan, karena dengan tujuan maka langkah-langkah dalam proses pembelajaran akan mudah dilaksanakan sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai. Tujuan pembelajaran aksara Jawa kelas V adalah mengenalkan *aksara legena*, *pasangan*, dan *sandhangan* kemudian diaplikasikan dalam kata dan kalimat sederhana. Berdasar pada tujuan pembelajaran tersebut, maka media komik aksara Jawa disesuaikan dengan materi *aksara legena*, *pasangan*, dan *sandhangan*.

3. Pengembangan Desain (*Develop Preliminary of Product*)

a. Pengembangan Pembelajaran

1) Merumuskan butir-butir materi pembelajaran

a) Menentukan Kompetensi Inti

KI 1 : Menerima, menjalankan dan menghargai ajaran agama yang dianutnya .

KI 2 : Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru dan tetangganya serta cinta tanah air

KI 3 : Memahami pengetahuan faktual dan konseptual dengan cara mengamati, (mendengar, melihat, membaca), menanya dan mencobaberdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, serta benda-benda yang dijumpainya di rumah, sekolah, dan di tempat bermain

KI 4 : Menyajikan pengetahuan faktual dan konseptual dalam bahasa yang jelas, sistematis, logis, dan kritis dalam karya yang estetis, dalamgerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia

b) Kompetensi Dasar

Kompetensi Dasar :

3.4. Memahami *pasangan* huruf Jawa.

4.4. Membaca dan menulis kalimat dengan huruf Jawa yang menggunakan *pasangan* huruf Jawa.

c) Menentukan Materi Pokok

Materi Pokok: Huruf Jawa

d) Indikator Pembelajaran

Indikator :

- (i) Mengenal *pasangan* huruf Jawa dari *ha* sampai *nga*.
- (ii) Membaca kata yang menggunakan *pasangan* huruf Jawa dari *ha* sampai *nga*.
- (iii) Menulis kata-kata berhuruf Jawa yang mengandung *pasangan ha* sampai dengan *nga*.
- (i) Membaca kalimat sederhana berhuruf Jawa yang mengandung *pasangan ha* sampai dengan *nga*.
- (ii) Menulis kalimat sederhana berhuruf Jawa yang mengandung *pasangan ha* sampai dengan *nga*.
- (iii) Membaca teks. berhuruf Jawa yang mengandung *pasangan ha* sampai dengan *nga*.

2) Memberikan latihan soal

Untuk lebih memahami materi, siswa diberi latihan soal.

a. Pengembangan Media

- 1) Membuat *storyboard*.(terlampir)
- 2) Pengumpulan materi.

Pengumpulan materi dengan cara mencari sumber buku yang berkaitan dengan materi dan cerita yang ingin disajikan ke dalam komik. Selain itu dilakukan pengumpulan bahan pembuatan komik mulai dari pembuatan manual hingga proses digitalisasi dengan komputer.

3) Memproduksi

Pembuatan prototype produk komik aksara Jawa ini dilakukan dengan sketsa tangan atau manual, setelah itu dilakukan pewarnaan dan pemberian teks dengan menggunakan software Corel Draw X6. Produk ini dikatakan layak untuk dijadikan media pendukung kegiatan pembelajaran jika sudah mendapatkan validasi dari ahli materi dan ahli media sebagai evaluator media.

4) Validasi Ahli

Validasi bertujuan untuk mengetahui apakah *prototype* produk yang dihasilkan layak, menarik dan cocok digunakan dalam proses pembelajaran. Validasi yang dilakukan terhadap prototype produk ialah validasi materi dan validasi media.

5) Uji coba satu-satu (*one-to-one evaluation*)

Subjek penelitian dipilih tigaorang siswa secara acak agar mendapatkan hasil yang diinginkan. Dalam uji coba satu-satu ini siswa menggunakan produk dengan arahan. Siswa mengisi angket yang telah disiapkan. Data yang diperoleh yang berupa penilaian angket, komentar, dan saran siswa kemudian disusun dan dianalisis untuk dilakukan revisi produk.

6) Revisi I

Berdasarkan data yang diperoleh dalam uji coba satu-satu maka dilakukan revisi I terhadap produk. Setelah dilakukan revisi produk, produk diuji cobakan pada kelompok kecil.

7) Uji coba kelompok kecil (*small group evaluation*)

Uji coba kelompok kecil ditujukan untuk mengumpulkan data informasi yang digunakan setelah produk direvisi. Uji coba dilakukan pada 10 siswa yang dipilih secara acak. Dalam uji coba kelompok kecil ini siswa menggunakan produk dengan arahan. Siswa mengisi angket yang telah disiapkan. Data yang diperoleh berupa penilaian angket, komentar, dan saran siswa kemudian disusun dan dianalisis untuk dilakukan revisi produk.

8) Revisi II

Berdasarkan data yang diperoleh dalam uji coba kelompok kecil dilakukan revisi II terhadap produk. Setelah dilakukan revisi produk, produk akan dilakukan uji coba lapangan.

9) Uji coba lapangan (*field trial*)

Setelah dilakukan revisi II berdasarkan evaluasi pada uji coba kelompok kecil kemudian dilakukan uji coba lapangan. Uji coba lapangan dilakukan pada 20 siswa. Dalam uji coba lapangan ini siswa menggunakan produk dengan arahan. Siswa mengisi angket yang telah disiapkan. Data yang diperoleh yang berupa penilaian angket, komentar, dan saran siswa kemudian disusun dan dianalisis untuk dilakukan revisi akhir.

10) Revisi Akhir

Setelah dilakukan uji coba lapangan kemudian media direvisi berdasarkan data yang diperoleh saat uji coba lapangan. Setelah dilakukan revisi akhir yang disetujui oleh ahli, produk komik aksara Jawa akan digunakan pihak sekolah dalam proses pembelajaran.

E. Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data merupakan proses yang sangat penting guna mendapatkan data yang diperlukan dalam pengembangan produk. Penelitian ini menggunakan beberapa teknik pengumpulan data, diantaranya sebagai berikut.

Tabel 2 Teknik Pengumpulan Data

No	Data	Teknik	Tahap	Tujuan	Sasaran
1	Kualitatif	Wawancara	Studi pendahuluan	Mengetahui kondisi pembelajaran bahasa Jawa dan penggunaan media dalam pembelajaran	Kepala sekolah, Guru , dan siswa
		Observasi	Studi pendahuluan	Mengetahui pembelajaran bahasa Jawa secara langsung	Guru dan siswa
2	Kuantitatif	Angket	Studi pengembangan	Mengetahui kelayakan media sebelum uji coba dan saat dilakukan uji coba	Ahli media, ahli materi dan siswa

1. Wawancara

Menurut Sukmadinata (2006: 216) menyebutkan bahwa wawancara atau interviu (*interview*) merupakan salah satu bentuk teknik pengumpulan data yang banyak digunakan dalam penelitian deskriptif kualitatif dan deskriptif kuantitatif. Wawancara dilakukan secara lisan dalam tatap muka secara individu. Wawancara dilakukan saat observasi awal terhadap guru, kepala sekolah, dan siswa kelas V.

Wawancara dilakukan secara langsung antara pewawancara dengan yang diwawancarai. Tujuan wawancara adalah untuk memperoleh informasi secara langsung dari narasumber. Narasumber yang diwawancarai adalah Kepala Sekolah, Guru, dan Siswa. Jenis wawancara yang digunakan adalah wawancara semi terstruktur dan pemilihan responden khususnya siswa dilakukan secara random.

Wawancara dilakukan untuk mengetahui proses pembelajaran bahasa Jawa, penggunaan media, pandangan siswa terhadap pembelajaran yang biasa dilakukan, dan minat siswa untuk belajar aksara Jawa. Hasil wawancara tersebut diketahui bahwa pembelajaran bahasa Jawa dilakukan secara klasikal dan hanya menggunakan buku paket yang disediakan oleh sekolah. Khusus untuk materi aksara Jawa digunakan media poster aksara Jawa saja. Siswa kurang memiliki minat dalam belajar aksara Jawa dan mengalami kesulitan untuk belajar aksara Jawa.

2. Angket

Sukmadinata (2006: 219) menyebutkan angket atau kuisioner merupakan suatu teknik atau cara pengumpulan data secara tidak langsung. Angket

merupakan alat pengumpulan data yang berisi sejumlah pertanyaan atau pernyataan yang harus direspon dan dijawab oleh responden.

Sasaran angket terbagi menjadi tiga, yaitu siswa, validator media, dan validator materi. Terdapat 33 siswa kelas V yang menjadi responden, 3 diantaranya saat uji coba satu- satu, 10 siswa saat uji coba kelompok kecil, dan 20 orang siswa ketika uji coba lapangan. Sedangkan untuk validator media dan validator materi satu dosen untuk ahli media dan satu dosen untuk ahli materi.

Angket untuk validasi digunakan sebelum dilakukannya uji coba. Setelah media divalidasi lalu dicobakan kepada siswa. Angket kepada siswa diberikan setelah siswa mencoba dan menggunakan media komik aksara Jawa.

Tabel 3 Sasaran Angket

No	Sasaran Angket	Tahapan	Σ Responden
1	Siswa	Uji coba satu- satu	3 siswa
		Uji coba kelompok kecil	10 siswa
		Uji coba lapangan	20 siswa
2	Ahli media	Validasi media	1 dosen
3	Ahli materi	Validasi materi	1 dosen

Konten angket untuk validasi ahli media mencakup satu aspek yaitu tampilan secara keseluruhan dan bahan. Konten untuk ahli materi secara garis besar mencakup dua aspek, yaitu aspek pembelajaran dan materi.

Angket yang diberikan kepada siswa bertujuan untuk mendapatkan tanggapan dari siswa mengenai media komik aksara Jawa. Secara garis besar angket siswa ini mencakup tiga aspek yaitu aspek materi, aspek cerita, dan aspek media. Aspek pembelajaran meliputi kejelasan kompetensi, penyampaian materi serta umpan balik. Aspek materi yang dinilai ialah bahasa kebenaran materi, dan

cerita. Aspek media yang dinilai adalah kejelasan petunjuk penggunaan media, tampilan media dan bahan yang digunakan.

3. Observasi

Menurut Sukmadinata (2006: 220) observasi (*observation*) atau pengamatan merupakan suatu teknik atau cara pengumpulan data dengan cara mengadakan pengamatan terhadap kegiatan yang sedang berlangsung. Kegiatan tersebut berkenaan dengan proses pembelajaran di sekolah dan semua yang terkait didalamnya.

Observasi ini bertujuan untuk melihat secara langsung proses pembelajaran Bahasa Jawa kelas V SD N Bawang. Dilihat dari kerangka kerja jenis observasi yang dilakukan adalah observasi tidak terstruktur. Secara teknis pelaksanaannya observasi yang dilaksanakan adalah observasi langsung. Observasi dilakukan secara langsung terhadap objek yang diselidiki tanpa melalui perantara atau tidak melibatkan diri dalam situasi objek yang diselidiki (pembelajaran).

Dari observasi awal diperoleh data bahwa pembelajaran bahasa Jawa sudah baik jika dilihat dari kondisi kelas yang kondusif. Namun jika dilihat dari metode yang digunakan masih kurang bervariasi, selain itu dari segi media pembelajaran yang masih kurang, karena saat dilakukan observasi guru tidak menggunakan media pembelajaran.

F. Pengembangan Instrumen Penelitian

1. Pedoman Wawancara

Pedoman wawancara telah disiapkan sebelum dilakukan wawancara kepada kepala sekolah, guru, dan siswa. Garis besar informasi yang digali dari narasumber adalah sebagai berikut.

a. Kepala Sekolah

- 1) Pelaksanaan pembelajaran aksara Jawa di SD.
- 2) Permasalahan yang dihadapi pada pembelajaran aksara Jawa.
- 3) Kebijakan dari sekolah untuk mengatasi permasalahan.
- 4) Kebijakan dari pemerintah untuk mengatasi permasalahan.
- 5) Media pembelajaran di sekolah untuk menunjang pembelajaran aksara Jawa.

b. Guru

1. Pelaksanaan pembelajaran aksara Jawa.
2. Antusias siswa dalam pembelajaran aksara Jawa.
3. Hasil belajar siswa.
4. Permasalahan dalam pembelajaran aksara Jawa.
5. Tindakan guru dalam mengatasi permasalahan.
6. Media pembelajaran untuk menunjang pembelajaran aksara Jawa.

c. Siswa

- 1) Pelaksanaan pembelajaran aksara Jawa
- 2) Pendapat siswa tentang aksara Jawa
- 3) Kesulitan siswa dalam mempelajari aksara Jawa.

- 4) Hasil belajar siswa.

2. Pedoman Observasi

Pedoman observasi telah disiapkan sebelum dilakukan observasi di lapangan, Observasi digunakan untuk mengetahui kondisi yang disebutkan sebagai berikut.

- a. Proses pembelajaran aksara Jawa.
- b. Penggunaan media dalam pembelajaran aksara Jawa.
- c. Permasalahan yang dihadapi dalam pembelajaran aksara Jawa.

3. Angket

Instrumen yang digunakan dalam pengumpulan data adalah angket untuk ahli materi, ahli media, siswa, dan guru. Sebelum instrumen penelitian disusun, perlu dibuat kisi-kisi terlebih dahulu. Kisi-kisi tersebut dikembangkan agar menjadi instrumen penelitian. Untuk mendapatkan instrumen yang layak digunakan perlu menggunakan langkah-langkah sebagai berikut.

- a. Menyusun kisi-kisi instrumen
- b. Mengkonsultasikan kisi-kisi instrumen yang telah dibuat kepada dosen pembimbing.
- c. Menyusun butir-butir instrumen berdasarkan kisi-kisi tersebut.
- d. Mengkonsultasikan instrumen tersebut kepada dosen pembimbing, ahli media, dan ahli materi sehingga instrumen yang akan digunakan telah memperoleh persetujuan dari ahli.

Kisi-kisi angket ahli materi berdasar pada teori Rudi Susiliana dan Cepi Riyana (2008: 69-72) aspek kelayakan media pembelajaran, Arswendo

Atmowiloto (2004: 62) aspek cerita, Burhan (2005: 418), dan Tim (2002: 5) dari segi materi. Pendapat dari beberapa ahli tersebut dikembangkan menjadi indikator-indikator penilaian untuk angket ahli materi. Kisi-kisi angket ahli media berdasar pada teori M. S. Gumelar (2011: 26-35) aspek desain dan bahan. Kisi-kisi angket untuk siswa juga berdasar pada teori para ahli tersebut.

Tabel 4 Kisi-kisi Validasi Ahli Materi

No	Aspek	Indikator	Jumlah Butir
1	Pembelajaran	Kesesuaian komik dengan tujuan pembelajaran	1
		Kesesuaian komik dengan kompetensi inti	1
		Kesesuaian komik dengan kompetensi dasar	1
		Kejelasan petunjuk belajar	1
		Pemberian umpan balik	1
		Kemudahan penggunaan dalam pembelajaran	1
		Kesesuaian komik dengan karakter siswa	1
2	Materi	Pentingnya materi	1
		Kebenaran materi	1
		Kejelasan materi	1
		Kemudahan memahami materi	1
		Kemenarikan cerita	1
		Kejelasan alur cerita	1
		Kemudahan memahami cerita	1
		Menggunakan bahasa yang tepat	1
Jumlah			15

Tabel 5. Kisi-kisi Validasi Ahli Media

No	Aspek	Indikator	Jumlah Butir
1	Tampilan	Desain <i>cover</i>	1
		Kesesuaian ilustrasi dengan segmentasi pengguna	1
		Kejelasan ilustrasi	1
		Kemenarikan ilustrasi	1
		Ketepatan sudut pandang ilustrasi	1
		Kesesuaian komposisi ilustrasi	1
		Konsistensi karakter	1
		Keterpaduan ilustrasi	1
		Kesesuaian adegan dengan cerita	1
		Ketepatan pemberian penekanan	1
		Kesesuaian jenis <i>font</i>	1
		Kesesuaian ukuran <i>font</i>	1
		Kesesuaian proporsi warna	1
2	Bahan	Ketepatan penggunaan bahan cetak	1
		Kenyamanan penggunaan	1
Jumlah			15

Tabel 6 Kisi- Kisi Instrumen untuk Siswa

No	Aspek	Indikator	Jumlah butir
1	Materi	1. Kejelasan kompetensi belajar	1
		2. Keruntutan penyampaian materi	1
		3. Kemenarikan penyampaian materi	1
		4. Kemudahan memahami materi	1
		5. Kebermanfaatan materi	1
	Cerita	1. Kejelasan alur cerita	1
		2. Kemenarikan cerita	1
		3. Kemudahan memahami cerita	1
		4. Ketepatan penggunaan bahasa	1
	Media	1. Kejelasan petunjuk penggunaan media	1
		2. Media pembelajaran dapat memotivasi siswa	1
		3. Kemudahan penggunaan.	1

No	Aspek	Indikator	Jumlah butir
		4. Kejelasan jenis dan ukuran huruf	1
		5. Kualitas gambar	1
		6. Kemenarikan tampilan	1
Jumlah			15

G. Teknik Analisis Data

Data diperoleh melalui instrumen penilaian pada saat uji coba dan dianalisis menggunakan statistik deskriptif kualitatif. Hasil analisis data digunakan sebagai dasar untuk melakukan revisi pada produk media. Data kuantitatif yang diperoleh melalui angket penilaian dan wawancara akan dianalisis dengan statistik deskriptif kemudian dikonversikan ke data kualitatif dengan skala 5 untuk mengetahui kualitas produk. Konversi yang dilakukan terhadap data kualitatif mengacu pada rumus konversi yang dikemukakan oleh Eko Putro (2009: 238). Lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel 7 Konversi Data Kualitatif (Eko Putro W, 2009: 238)

Nilai	Kriteria	Skor		
		Rumus	Perhitungan	Skor
A	Sangat baik	$X > \sum Xi + 1,8 Sb_i$	$X > 4,2$	4,3-5
B	Baik	$\sum Xi + 0,6 Sb_i < X \leq \sum Xi + 1,8 Sb_i$	$3,4 < X \leq 4,2$	3,5-4,2
C	Cukup	$\sum Xi - 0,6 Sb_i < X \leq \sum Xi + 0,6 Sb_i$	$2,6 < X \leq 3,4$	2,7-3,4
D	Kurang	$\sum Xi - 0,6 Sb_i < X \leq \sum Xi - 1,6 Sb_i$	$1,8 < X \leq 2,6$	1,9-2,6
E	Sangat kurang	$X \leq \sum Xi - 1,8 Sb_i$	$X \leq 1,8$	0-1,8

Keterangan:

Rerata ideal ($\sum X_i$) = $\frac{1}{2}$ (skor maksimal+ skor minimal)

Simpangan baku ideal = $\frac{1}{6}$ (skor maksimal- skor minimal)

X = skor empiris

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. HASIL PENELITIAN

1. Studi Pendahuluan

Pengembangan media komik aksara Jawa dilaksanakan berdasar pada analisis kebutuhan yang disimpulkan setelah mendapat berbagai informasi tentang kondisi pembelajaran bahasa Jawa di SD Negeri Bawang. Pengumpulan data dilakukan melalui studi lapangan, wawancara, dan studi pustaka. Data yang diperoleh dari ketiga pengumpulan data tersebut adalah sebagai berikut.

a. Studi lapangan

Studi lapangan dilakukan saat pembelajaran bahasa Jawa pada 6 dan 28 Februari 2014. Pembelajaran yang dilakukan berjalan dengan baik dan cukup kondusif. Pembelajaran bahasa Jawa dilakukan dua jam pelajaran setiap minggu. Dalam pembelajaran tersebut guru tidak menggunakan media pembelajaran, hanya menggunakan buku pegangan yang telah disediakan oleh dinas pendidikan setempat sebagai sumber belajar siswa.

b. Wawancara

Wawancara dilakukan kepada Kepala Sekolah Dasar Negeri Bawang Rr. Esti Prihatni, S. Pd. SD, Guru Kelas V ibu Siti Rohyati, S. Pd. SD, dan lima orang siswa kelas V pada tanggal 6 dan 28 Februari 2014. Wawancara tersebut dilakukan untuk mendapatkan informasi mengenai proses pembelajaran aksara Jawa secara umum, ketersediaan dan penggunaan media pembelajaran untuk mengajarkan aksara Jawa, dan pendapat siswa mengenai

pembelajaran aksara Jawa yang telah dilaksanakan pada kelas V SD Negeri Bawang.

Pembelajaran bahasa Jawa dilakukan dua jam pelajaran setiap minggunya. Dalam pembelajaran bahasa Jawa tersebut disisipkan materi aksara Jawa yang porsinya masih kurang, sedangkan siswa dituntut untuk menguasai *aksara legena, pasangan, dan sandhangan*. Pembelajaran di kelas cukup kondusif karena siswa yang mudah untuk dikondisikan, namun media pembelajaran masih jarang digunakan saat pembelajaran sebagai pendukung. Hal ini karena media pembelajaran yang tersedia di sekolah masih sangat sedikit, mengingat SD Negeri Bawang berlokasi di pedesaan.

Dari hasil wawancara kepada beberapa siswa kelas V diperoleh data bahwa dari semua siswa yang diwawancarai masih belum menguasai *aksara legena, pasangan, dan sandhangan*. Siswa merasa kesulitan untuk mempelajari aksara Jawa, selain itu motivasi belajar siswa masih kurang karena aksara Jawa jarang digunakan dalam kehidupan sehari-hari ataupun pada pembelajaran. Permasalahan lain adalah pembelajaran aksara Jawa mendapat porsi yang sedikit pada pembelajaran bahasa Jawa.

c. Studi pustaka

Studi pustaka dilakukan untuk mendapatkan informasi lebih jauh mengenai media, komik, pembelajaran aksara Jawa, dan karakteristik siswa SD kelas V. Aksara Jawa merupakan materi yang sulit untuk dikuasai oleh siswa. Salah satu faktor penyebabnya adalah siswa kurang tertarik untuk belajar aksara Jawa. Media pembelajaran yang khusus untuk belajar aksara

Jawa juga belum memadai. Media pembelajaran yang tersedia di sekolah hanya sebuah poster aksara Jawa. Media pembelajaran harus memotivasi, menarik, dan mempermudah siswa untuk mempelajari aksara Jawa.

Dari data tersebut disimpulkan bahwa SD Negeri Bawang membutuhkan media pembelajaran untuk membantu guru dalam menyampaikan materi aksara Jawa, sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik dan memotivasi siswa untuk belajar. Sarana pendukung di SD Negeri Bawang masih sangat minim, maka perlu dikembangkan media yang dapat digunakan tanpa membutuhkan sarana pendukung lain. Maka dikembangkan media komik aksara Jawa. Dengan adanya media ini diharapkan dapat menjadikan pembelajaran aksara Jawa lebih efisien dan menyenangkan.

B. Deskripsi Pengembangan Produk dan Hasil Uji Coba

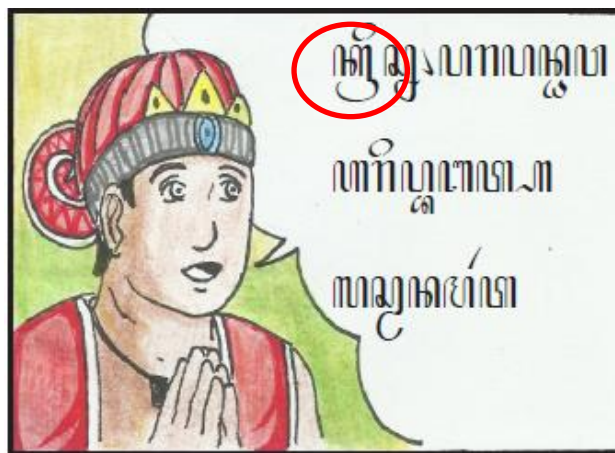
1. Deskripsi Data Validasi Konseptual

a. Validasi ahli materi

Validasi ahli materi dilakukan oleh Hesti Mulyani, M. Hum. Dosen prodi Pendidikan Bahasa Jawa, FBS, UNY. Validasi materi dilakukan terhadap dua aspek, yaitu aspek pembelajaran, dan aspek materi. Validasi dilakukan dengan memberikan data kuantitatif sebagai penilaian kemudian ahli materi memberikan saran untuk perbaikan.

Validasi materi yang pertama dilakukan pada tanggal 27 Agustus 2014. Hasil dari validasi ahli materi adalah perlu dilakukan perbaikan pada beberapa hal sebagai berikut.

- 1) Menyesuaikan penulisan kata-kata berbahasa Jawa dengan EYD bahasa Jawa. Pada media ditemukan beberapa kata yang tidak sesuai, yaitu “*babat alas wanamarta*” yang seharusnya “*babad alas wanamarta*”. Kesalahan lain yang ditemukan adalah pada penulisan kata “*sandangan*” seharusnya ditulis “*sandhangan*”.
- 2) Menyesuaikan penulisan kata beraksara Jawa dengan tata tulis aksara Jawa. Banyak ditemukan kesalahan penulisan aksara Jawa pada dialog dan materi komik. Keberagaman dialeg di setiap daerah juga menjadi bahan perbaikan. Kesalahan lain yang terdapat pada komik adalah font *cakra* hanya melengkung di bawah huruf.



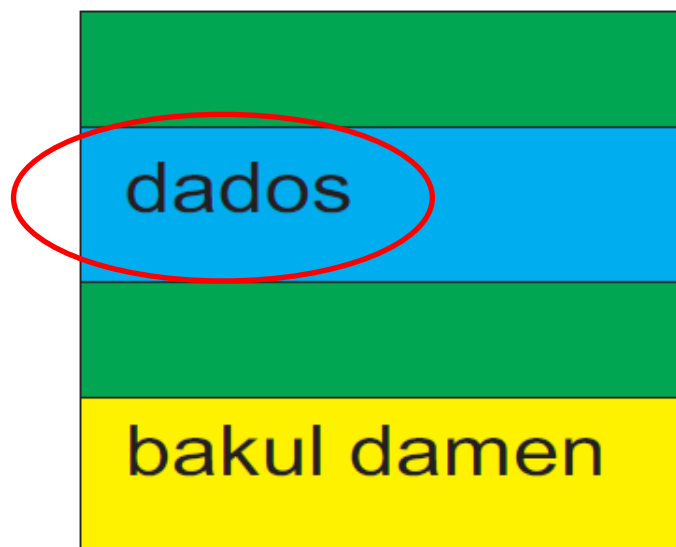
Gambar 13. Kesalahan Penulisan “*Cakra*”
Sebelum Revisi

Revisi dilakukan dengan menggunakan Corel Draw X6. Penulisan *Cakra* yang sesuai dengan pedoman adalah melingkar hingga memiliki tinggi yang sama dengan huruf lain.



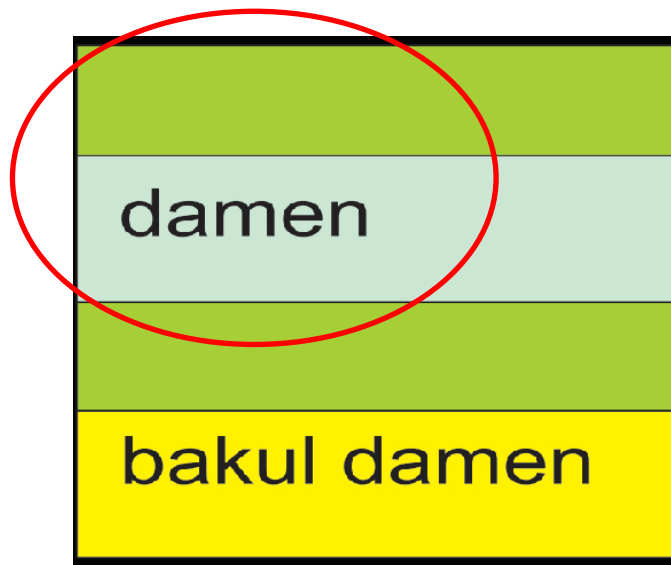
Gambar 14. Penulisan “Cakra”
Setelah Revisi

- 3) Perubahan contoh penulisan aksara Jawa pada materi dalam komik. Perubahan dilakukan untuk menyesuaikan contoh penulisan *aksara legena* dan *pasangan* agar saling berhubungan.



Gambar 15. Contoh Penulisan Aksara Jawa
Sebelum Revisi

Contoh penulisan pada cetakan pertama adalah “dados” dan “bakul damen”, kemudian direvisi menjadi “damen” dan “bakul damen”.



Gambar 16. Contoh Penulisan Aksara Jawa Setelah Revisi

Dari validasi ahli materi tahap satu diperoleh data yang terdapat pada Tabel 8.

Tabel 8 Hasil Penilaian Ahli Materi Tahap Satu

No.	Aspek Pembelajaran							Aspek Materi							Jumlah	Rata-rata	
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14			15
1	2	2	2	2	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	49	3.27

Dari tabel di atas dapat dipahami bahwa media komik aksara Jawa mendapatkan nilai 3,27. Hal ini menunjukkan bahwa media komik aksara Jawa termasuk kategori “baik” sehingga layak untuk diuji cobakan setelah revisi.

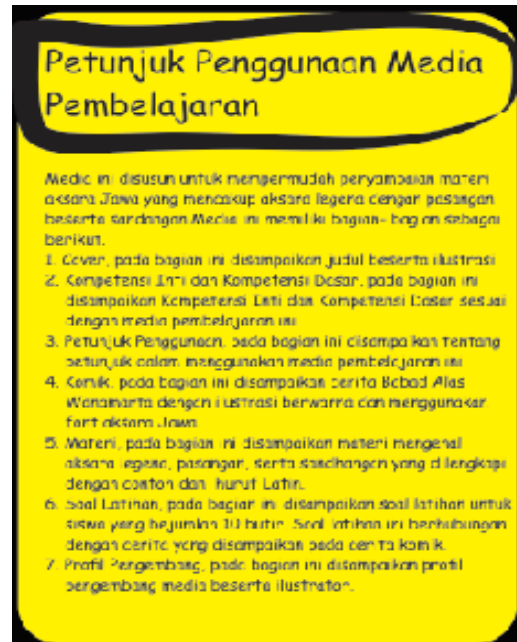
Komik aksara Jawa kembali divalidasi setelah dilakukan beberapa revisi. Validasi tahap kedua dilakukan pada tanggal 9 September 2014. Dari validasi materi tahap kedua dilakukan beberapa perbaikan sebagai berikut.

- 1) Penambahan kompetensi inti, petunjuk penggunaan, dan profil pengembang pada komik aksara Jawa. Hal ini dilakukan untuk menunjukkan bahwa media pembelajaran ini diperuntukkan bagi kelas V.



Gambar 17. Kompetensi Inti

Petunjuk penggunaan media bertujuan untuk mempermudah penggunaan media, sedangkan profil pengembang bertujuan untuk menunjukkan identitas pengembang.

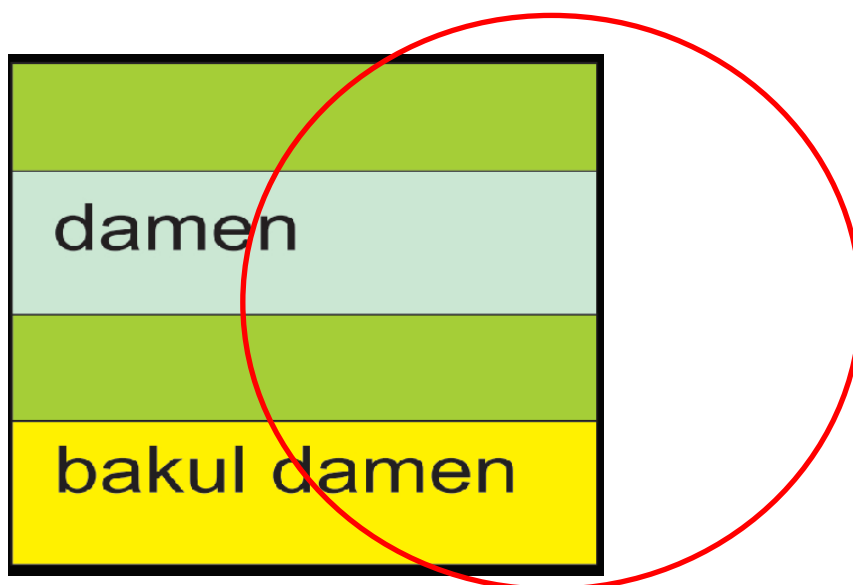


Gambar 18. Petunjuk Penggunaan.

- 2) Beberapa kesalahan penulisan aksara Jawa pada dialog dan soal latihan masih ditemukan, sehingga perlu diperbaiki. Sebagai contoh pada gambar 15 tertulis kata “yeh” seharusnya ditulis “yoh”.



Gambar 19. Kesalahan Penulisan Aksara Jawa Sebelum Revisi



Gambar 22. *Background Materi*
Setelah Revisi

Dari validasi ahli materi tahap dua diperoleh data seperti yang terdapat pada Tabel 9 berikut.

Tabel 9 Hasil Penilaian Ahli Materi Tahap Dua

No.	Aspek Pembelajaran							Aspek Materi								Jumlah	Rata-rata
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15		
1	2	2	2	2	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	49	3.27

Dari tabel di atas dapat dipahami bahwa media komik aksara Jawa memperoleh nilai 3,27. Hal ini menunjukkan bahwa media komik aksara Jawa termasuk kategori “baik” sehingga layak untuk uji coba di lapangan setelah revisi.

Setelah dilakukan revisi, komik aksara Jawa divalidasi oleh ahli materi kembali. Validasi tahap ketiga dilakukan pada tanggal 17 September 2014. Dari validasi materi tahap ketiga dilakukan beberapa perbaikan sebagai berikut.

- 1) Dilakukan pembersihan hiasan pada panel judul komik pada *cover* komik.



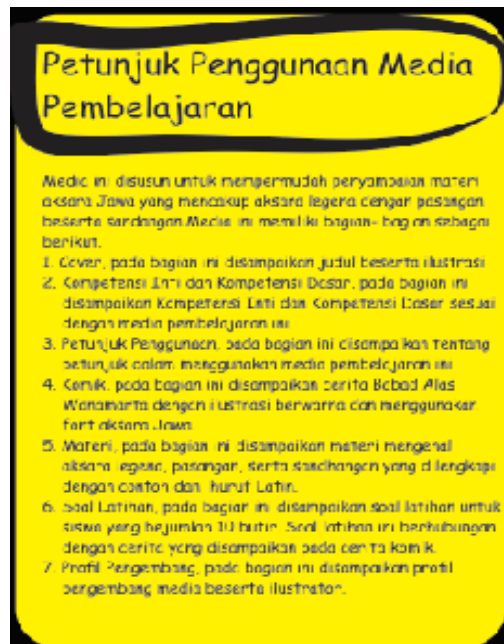
Gambar 23. Panel Judul
Sebelum Revisi

Hiasan yang tidak perlu pada cetakan kedua dihilangkan. Hal ini dilakukan agar tulisan menjadi lebih jelas.



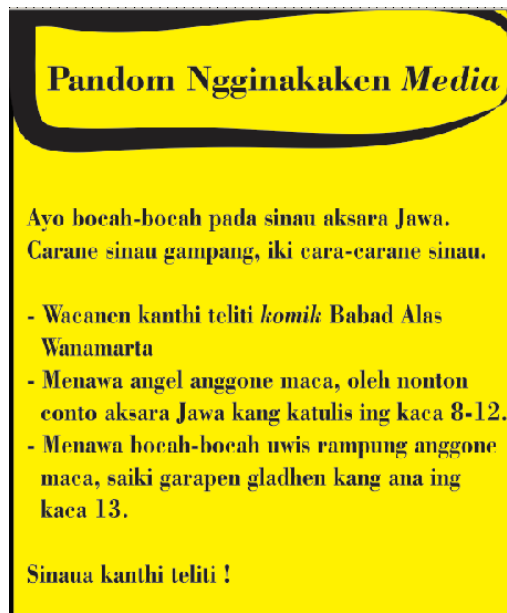
Gambar 24. Panel Judul
Setelah Revisi

- 2) Petunjuk penggunaan media yang sebelumnya menggunakan bahasa Indonesia diubah menjadi bahasa Jawa dengan kalimat yang lebih komunikatif sehingga mudah dipahami.



Gambar 25. Petunjuk Penggunaan Sebelum Revisi

Perubahan bahasa dilakukan agar lebih sesuai dengan materi yang akan diajarkan sehingga siswa merasa siap untuk menerima materi yang akan diajarkan.



Gambar 26. Petunjuk Penggunaan Setelah Revisi

3) Jenis *font* yang digunakan pada kompetensi inti dan petunjuk penggunaan tidak cocok karena tidak bisa untuk menulis dengan tata tulis yang benar. *Fontcomic sans* tidak memiliki fitur *italic* untuk menulis kata berbahasa Jawa. Lebih jelasnya perhatikan font yang digunakan pada Gambar 25 dan 26.

Dari validasi ahli materi tahap tiga diperoleh data sebagai berikut.

Tabel 10 Hasil Penilaian Ahli Materi Tahap Tiga

No.	Aspek Pembelajaran							Aspek Materi								Jumlah	Rata-rata
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15		
1	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	60	4

Dari tabel di atas dapat dipahami bahwa media komik aksara Jawa memperoleh nilai 4 yang menunjukkan bahwa media komik aksara Jawa masuk kedalam kategori “baik” dan layak uji coba di lapangan setelah revisi.

Setelah dilakukan revisi, komik aksara Jawa kembali divalidasi. Validasi tahap keempat dilakukan pada tanggal 22 September 2014. Pada validasi materi tahap keempat, materi pada media komik sudah disetujui tanpa revisi.

Dari validasi ahli materi tahap empat diperoleh data sebagai berikut.

Tabel 11 Hasil Penilaian Ahli Materi Tahap Empat

No.	Aspek Pembelajaran							Aspek Materi								Jumlah	Rata-rata
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15		
1	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	75	5

Dari tabel di atas dapat dipahami bahwa media komik aksara Jawa memperoleh nilai 5. Hal ini menunjukkan bahwa media komik aksara Jawa termasuk kategori “sangat baik” dan layak untuk uji coba di lapangan tanpa revisi.

b. Validasi ahli media

Validasi ahli media dilakukan oleh Suyantiningsih, M. Ed. Dosen prodi Teknologi Pendidikan, FIP, UNY. Validasi media dilakukan terhadap dua aspek, yaitu aspek tampilan, dan aspek bahan. Validasi dilakukan dengan memberikan data kuantitatif sebagai penilaian kemudian ahli media memberikan saran untuk perbaikan media.

Validasi media yang pertama dilakukan pada tanggal 27 Agustus 2014. Hasil dari validasi ahli media tahap pertama adalah perlu dilakukan perbaikan pada beberapa hal sebagai berikut.

- 1) Penggantian *cover* komik aksara Jawa. Hal ini dilakukan karena *cover* belum sesuai dengan cerita. Desain *cover* yang baik harus sesuai dengan isi cerita. Kesalahan lain ada pada gambar naga tetapi mirip dengan rusa, sehingga harus diganti dengan yang lebih baik. *Background* diganti dengan gambar hutan dan gunung yang menggambarkan latar cerita.



Gambar 27. *Cover* Sebelum Revisi



Gambar 28. *Cover* Setelah Revisi

- 2) Pemberian nomor pada setiap panel gambar agar siswa dengan mudahmetahui urutan cerita, sehingga cerita lebih mudah dipahami.

Nomor diletakkan pada kiri atas.



Gambar 29. Penomoran Sebelum Revisi



Gambar 30. Penomoran Panel Setelah Revisi

- 3) Penggantian wajah karakter yang dinilai terlalu mirip sehingga harus diberi pembeda satu dengan yang lain. Selain itu warna pakaian pada karakter belum konsisten.



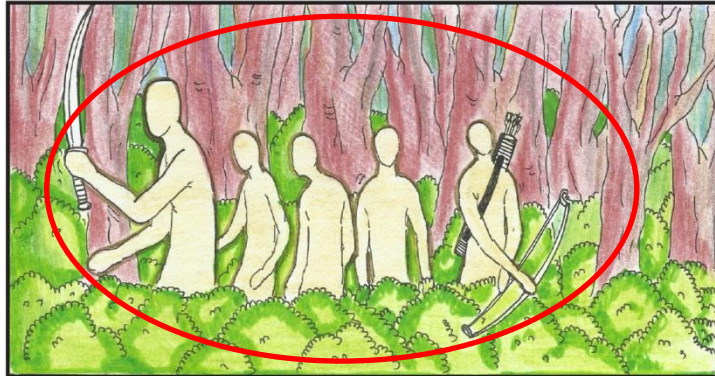
Gambar 31. Karakter Sebelum Revisi

Penambahan kumis dan janggut ditambahkan untuk membedakan antar karakter. Selain itu pewarnaan baju dan asesoris disesuaikan dengan gambar pada panel selanjutnya.



Gambar 32. Tampilan Karakter Sesudah Revisi

- 4) Pada panel nomor 20 gambar tidak jelas. Penggambaran karakter tanpa wajah dan baju membuat tidak jelas setiap karakter.



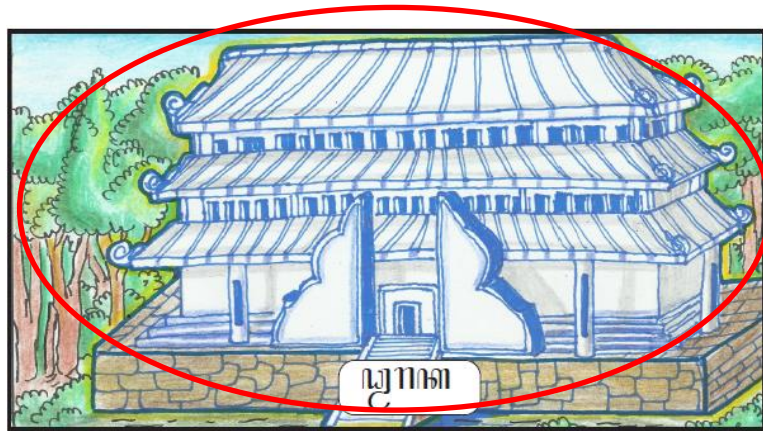
Gambar 33. Panel 20 Sebelum Revisi

Gambar karakter pada cetakan kedua sudah diperbaiki dengan menambahkan wajah dan baju sesuai dengan karakter masing-masing.



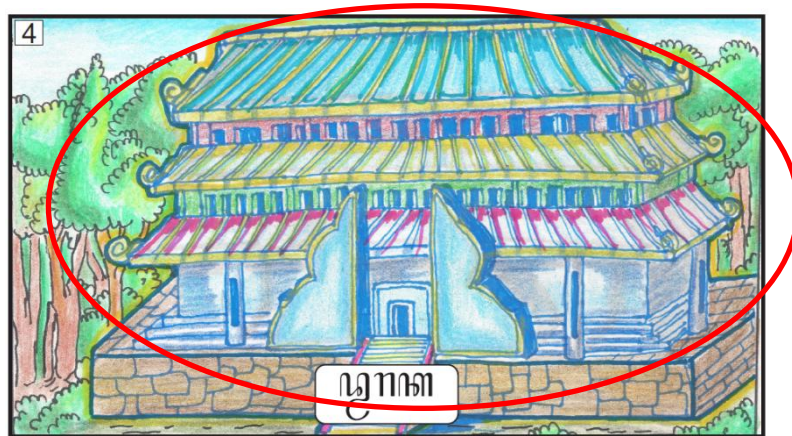
Gambar 34. Panel 20 setelah Revisi

- 5) Beberapa panel gambar belum *full colour*, pada bagian tertentu belum diberi pewarnaan seperti pada Gambar 35.



Gambar 35. Panel 4 Sebelum Revisi

Semua panel telah diwarnai secara total pada cetakan kedua, warna pada beberapa panel dipertajam sehingga lebih menarik.



Gambar 36. Panel4 Setelah Revisi

Dari validasi ahli media tahap satu diperoleh data yang terdapat pada Tabel 12.

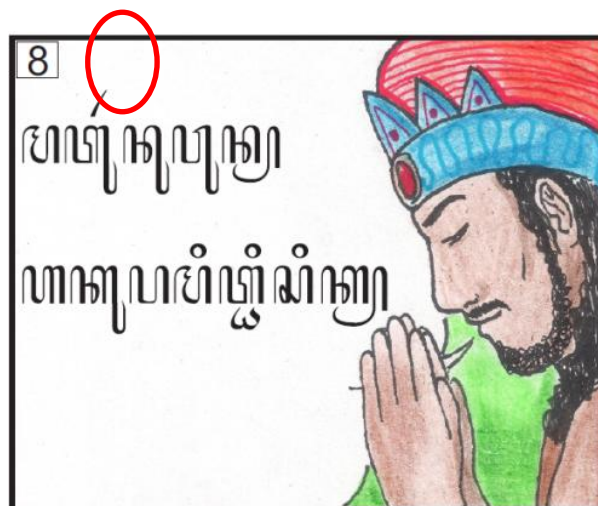
Tabel 12 Hasil Penilaian Ahli Media Tahap Satu

No	Tampilan													Bahan		Jumlah	Rata-rata
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15		
1	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	44	2.93

Dari tabel di atas dapat dipahami bahwa media komik aksara Jawa mendapatkan nilai 2,93. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran komik aksara Jawa termasuk kategori “cukup” dan layak untuk uji coba di lapangan dengan revisi.

Validasi tahap dua dilakukan setelah revisi selesai. Validasi media tahap dua dilakukan pada tanggal 10 September 2014. Dari validasi materi tahap dua dilakukan beberapa perbaikan sebagai berikut.

- 1) Penomoran panel gambar lebih diperjelas dengan mengganti bingkai nomor dengan warna yang lebih kontras.



Gambar 37. Penomoran Panel Sebelum Revisi

Bentuk bingkai nomor diganti dengan bentuk selain persegi agar tidak terlalu formal.



Gambar 38. Penomoran Panel Setelah Revisi

- 1) Panel nomor 20 diganti dengan gambar yang baru, karena gambar sebelumnya tidak proporsional.



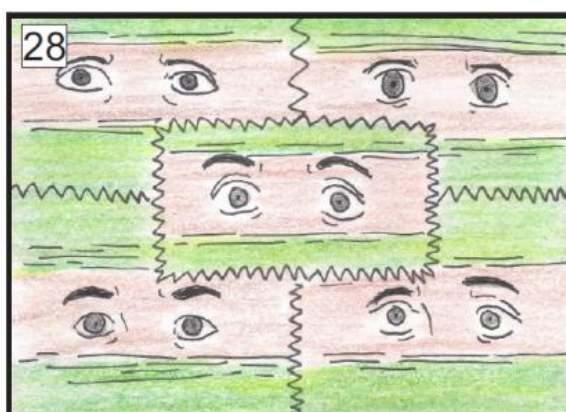
Gambar 39. Panel 20 Sebelum Revisi

Gambar diganti karena pada cetakan sebelumnya gambar karakter mempunyai tubuh yang tidak proporsional. Pada Gambar 40 tubuh karakter sudah lebih proporsional.



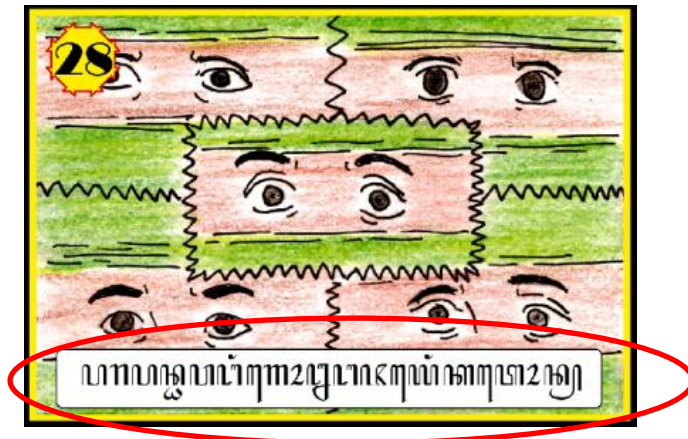
Gambar 40. Panel 20 Setelah Revisi

- 2) Penambahan narasi pada panel gambar tertentu agar alur cerita menjadi lebih jelas.



Gambar 41. Deskripsi Gambar Sebelum Revisi

Gambar 42 adalah salah satu panel yang diberi narasi untuk memperjelas maksud gambar. Penjelasan berbunyi “ *para Pandawa nganggo lenga jayengkaton*” menjelaskan adegan para Pandawa menggunakan minyak jayengkaton.

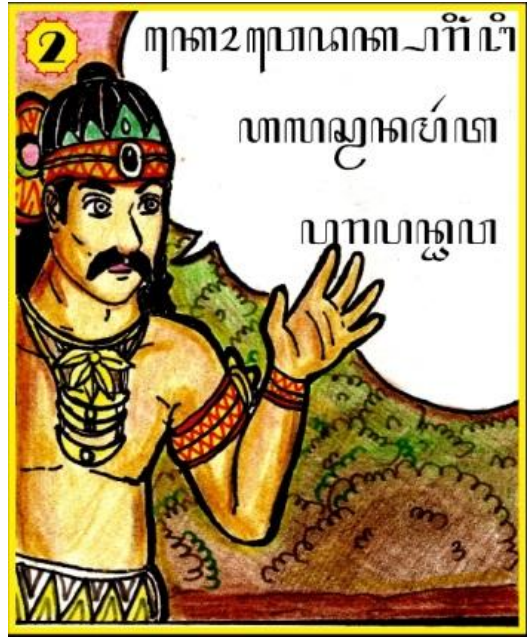


Gambar 42. Deskripsi Gambar
Setelah Revisi

- 3) Penajaman warna di semua bagian komik. Pada revisi sebelumnya warna pada komik masih terlalu pucat dan kurang menarik sehingga harus dilakukan pengaturan ulang *kontras* dan *brightness*.



Gambar 43. Warna Sebelum
Revisi



Gambar 44. Warna Setelah Revisi

- 4) Ukuran komik diperkecil untuk mempermudah pengguna. Pada cetakan sebelumnya, komik jilid dengan ukuran A4, kemudian dicetak dengan ukuran A5.

Dari validasi ahli media tahap Dua diperoleh data yang terdapat pada Tabel 13.

Tabel 13 Hasil Penilaian Ahli Media Tahap Dua

No	Tampilan													Bahan		Jumlah	Rata-rata
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15		
1	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	3	4	4	48	3.2

Dari tabel di atas dapat dipahami bahwa media komik aksara Jawa mendapatkan nilai 3,2 yang menunjukkan bahwa media pembelajaran komik aksara Jawa masuk kedalam kategori “Baik” dan layak untuk uji coba di lapangan setelah revisi.

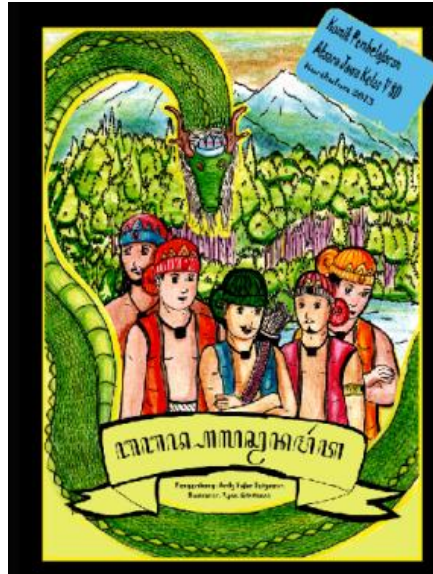
Setelah dilakukan revisi, komik aksara Jawa kembali divalidasi. Validasi media tahap tiga dilakukan pada tanggal 16 September 2014. Dari validasi materi tahap tiga dilakukan beberapa perbaikan sebagai berikut.

- 1) Perbaikan warna pada cover. Pada cover terdapat warna biru yang tidak sesuai dengan warna disekelilingnya maka harus diganti.



Gambar 45 Warna *Cover* Sebelum Revisi

Parna pada cetakan sebelumnya masih urang kontras dengan warna judul, sehingga pada cetakan ke empat diubah menjadi warna kuning yang lebih cerah.

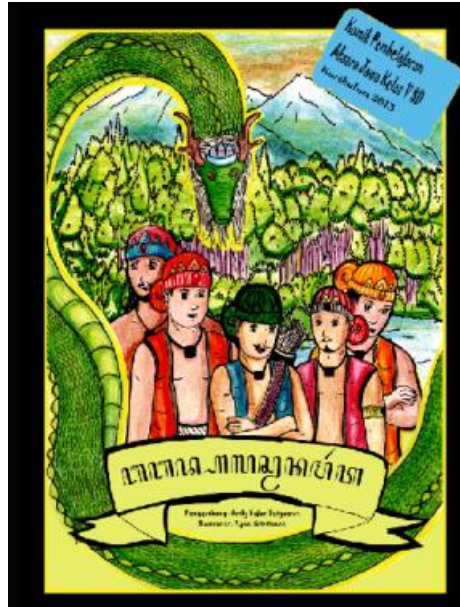


Gambar 46. Warna *Cover* Setelah Revisi

- 2) Penambahan judul komik. Pada cetakan sebelumnya pada *cover* hanya terdapat judul cerita saja sehingga pada cetakan selanjutnya ditambah judul komik agar pengguna tahu peruntukan media ini.



Gambar 47. Judul Komik Sebelum Revisi



Gambar 48. Judul Komik Setelah Revisi

- 3) Mengganti profil pengembang. Pada cetakan sebelumnya profil pengembang juga menyertakan profil ilustrator dengan proporsi yang sama, sehingga dapat menimbulkan persepsi bahwa komik ini dikembangkan oleh dua orang.



Gambar 49. Profil Pengembang Sebelum Revisi

Pada cetakan selanjutnya profil pengembang hanya menyantumkan profil pengembang saja, sedangkan nama ilustrator ditulis pada cover.



Gambar 50. Profil Pengembang Setelah

Revisi

Dari validasi ahli media tahap tiga diperoleh data yang yang terdapat pada Tabel 14.

Tabel 14 Hasil Penilaian Ahli Media Tahap Tiga

No	Tampilan													Bahan		Jumlah	Rata-rata
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15		
1	3	4	3	3	4	4	2	3	4	3	4	4	3	3	5	52	3.47

Dari tabel di atas dapat dipahami bahwa media mendapatkan nilai 3,47 yang menunjukkan bahwa media pembelajaran komik aksara Jawa masuk kedalam kategori “Baik” dan layak untuk uji coba di lapangan dengan revisi.

Setelah dilakukan revisi, komik aksara Jawa ini kembali dilakukan validasi. Validasi media tahap empat dilakukan pada tanggal 22 September 2014. Dari validasi ahli media tahap empat diperoleh data yang terdapat pada Tabel 15.

Tabel 15 Hasil Penilaian Ahli Media Tahap Empat

No	Tampilan													Bahan		Jumlah	Rata-rata
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15		
1	4	5	4	4	4	4	4	4	5	4	5	5	4	5	5	66	4.4

Dari tabel di atas dapat dipahami bahwa media mendapatkan nilai 4,4 yang menunjukkan bahwa media pembelajaran komik aksara Jawa masuk kedalam kategori “Sangat Baik” dan layak untuk uji coba di lapangan tanpa revisi.

2. Deskripsi Validasi Empiris

a. Uji Coba Satu-satu

1) Data Pelaksanaan

Waktu pelaksanaan : 15 Oktober 2014

Uji coba satu-satu dilaksanakan dengan tiga orang siswa kelas V. Siswa diberi pengarahan tentang kegiatan yang akan dilaksanakan sebelum siswa menggunakan media komik aksara Jawa. Ketika siswa mulai membaca komik ada seorang anak yang masih bingung dengan karakter yang ada dalam komik tersebut. Hal ini karena siswa belum lancar membaca aksara Jawa sehingga tidak begitu mengerti dialog yang ada. Siswa membutuhkan waktu yang lama untuk bisa mengubah aksara Jawa menjadi tulisan Latin. Siswa mengisi angket penilaian yang telah disediakan.

2) Analisis Data

Uji coba satu-satu menghasilkan data yang disajikan ke dalam tabel berikut.

Tabel 16 Hasil Angket Siswa pada Uji Coba Satu-satu

No.	Inisial	Jumlah	Rata-rata	Kategori
1	ER	57	3.8	Baik
2	RS	56	3.73	Baik
3	LM	57	3.8	Baik
Jumlah		170	11.33	
Rata-rata		56.67	3.78	
Kategori		Baik		

Ketiga siswa tersebut menilai media komik aksara Jawa ini dengan kriteria baik. Berdasarkan tabel di atas media komik aksara Jawa ini mendapatkan skor 3,78 dan termasuk dalam kategori “Baik”.

Tabel 17 Aspek Materi pada Uji Coba Satu-satu

No.	Indikator	Rerata skor	Kategori
1	Kejelasan kompetensi belajar	3	Cukup
2	Keruntutan materi	3,67	Baik
3	Kemenarikan penyampaian materi	4,3	Sangat baik
4	Kemudahan memahami materi	3,3	Cukup
5	Kebermanfaatan materi	3,67	Baik
Rata-rata skor total		3,6	Baik

Aspek materi memiliki lima indikator, yaitu kejelasan rumusan kompetensi belajar, keruntutan materi, kemenarikan penyampaian materi, kemudahan memahami materi, dan kebermanfaatan materi. Kelima indikator tersebut memperoleh skor yang beragam, dua indikator tergolong

dalam kategori cukup yaitu kejelasan kompetensi belajar, dan kemudahan memahami materi. Dua indikator masuk kedalam kategori baik yaitu keruntutan materi, dan kebermanfaatan materi, sedangkan kemenarikan penyampaian materi tergolong dalam kategori sangat baik. Berdasarkan Tabel 17 di atas dapat dipahami bahwa dari aspek pembelajaran komik aksara Jawa mendapatkan skor 3,6 atau termasuk pada kategori baik.

Tabel 18Aspek Cerita pada Uji Coba Satu-satu

No.	Indikator	Rerata skor	Kategori
1	Kejelasan alur cerita	3,67	Baik
2	Kemenarikan cerita	4,33	Sangat Baik
3	Kemudahan memahami cerita	3	Cukup
4	Ketepatan penggunaan bahasa	3	Cukup
Rata-rata skor total		3,5	Baik

Aspek cerita memiliki empat indikator, yaitu kejelasan alur cerita, kemenarikan cerita, kemudahan memahami cerita, dan ketepatan penggunaan bahasa. Keempat indikator tersebut memperoleh skor yang beragam, dua indikator tergolong dalam kategori cukup yaitu kemudahan memahami cerita, dan ketepatan penggunaan bahasa. Satu indikator masuk kedalam kategori baik yaitu kejelasan alur cerita, sedangkan kemenarikan cerita tergolong dalam kategori sangat baik. Berdasarkan Tabel 18 di atas dapat dipahami bahwa dari aspek cerita komik aksara Jawa mendapatkan skor 3,5 atau termasuk pada kategori baik.

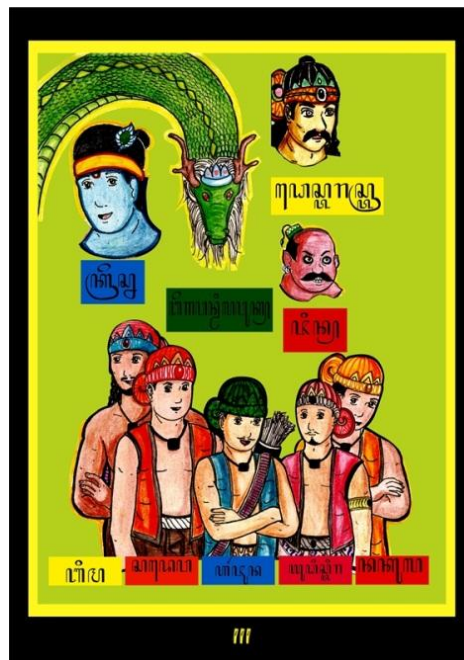
Tabel 19 Aspek Media pada Uji Coba Satu-satu

No.	Indikator	Rerata skor	Kategori
1	Kejelasan petunjuk penggunaan	3,33	Cukup
2	Media komik dapat memotivasi siswa	4	Baik
3	Kemudahan penggunaan	3,33	Cukup
4	Kejelasan jenis dan ukuran huruf	4,33	Sangat baik
5	Kualitas gambar	5	Sangat baik
6	Kemenarikan tampilan	4,67	Sangat baik
Rata-rata skor total		4,11	baik

Aspek media memiliki enam indikator, yaitu kejelasan petunjuk penggunaan, media komik dapat memotivasi siswa, kemudahan penggunaan, kejelasan jenis dan ukuran huruf, kualitas gambar, dan kemenarikan tampilan. Keenam indikator tersebut memperoleh skor yang beragam, dua indikator tergolong dalam kategori cukup yaitu kejelasan petunjuk penggunaan, dan kemudahan penggunaan. Satu indikator masuk kedalam kategori baik yaitu media komik dapat memotivasi siswa, sedangkan tiga indikator lain yaitu kejelasan jenis dan ukuran huruf, kualitas gambar, dan kemenarikan tampilan tergolong dalam kategori sangat baik. Berdasarkan tabel 19. di atas dapat diketahui bahwa dari aspek media komik aksara Jawa mendapatkan skor 4,11 atau termasuk pada kategori baik.

3) Revisi I

Setelah dilaksanakan uji coba satu-satu media komik aksara Jawa kemudian direvisi. 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. Saran dari siswa yang tertulis di angket hanya menjelaskan bahwa komik sudah bagus, tanpa memberikan pernyataan tentang kekurangan yang ada pada komik.



Gambar 51. Pengenalan Karakter
Setelah Revisi

Siswa lebih mudah dalam mengenali karakter dalam komik setelah dilakukan penambahan pengenalan karakter pada komik.

b. Uji Coba Kelompok Kecil (*Small Group Evaluation*)

1) Data Pelaksanaan

Waktu pelaksanaan : 16 Oktober 2014

Uji coba kelompok kecil melibatkan sepuluh orang siswa kelas V, yaitu enam siswa laki-laki, dan empat siswa wanita. 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.

Dengan kerja kelompok, kegiatan mengubah aksara Jawa menjadi tulisan Latin menjadi lebih cepat karena dilakukan pembagian kerja. Setelah selesai mengubah aksara Jawa menjadi tulisan Latin, siswa menyamakan persepsi cerita didampingi peneliti kemudian siswa mengerjakan latihan soal. Siswa kemudian mengisi angket penilaian yang sebelumnya telah disiapkan. Selama uji coba kelompok kecil tidak ada hambatan yang berarti, namun masih ada beberapa siswa yang kesulitan dikarenakan tidak belajar.

2) Analisis Data

Uji coba kelompok kecil menghasilkan data yang disajikan ke dalam tabel berikut.

Tabel 20 Hasil Angket Siswa pada Uji Coba Kelompok Kecil

No	Inisial	Jumlah	Rata-rata	Kategori
1	YW	44	2.93	Cukup
2	AM	57	3.8	Baik
3	JT	65	4.33	Sangat baik
4	DM	59	3.93	Baik
5	FN	65	4.33	Sangat baik
6	NU	59	3.93	Baik
7	ND	59	3.93	Baik
8	MFK	59	3.93	Baik
9	S	57	3.8	Baik
10	ID	40	2.67	Cukup
Jumlah		564	37.6	Baik
Rata-rata		56.4	3.76	

Dua orang siswa menilai media komik aksara Jawa ini dengan kriteria cukup. Enam orang siswa menilai media komik aksara Jawa ini dengan kriteria baik, sedangkan dua siswa lainnya menilai dengan kriteria sangat baik. Berdasarkan Tabel 20 media komik aksara Jawa ini mendapatkan skor 3,76 dan termasuk dalam kategori “Baik”.

Tabel 21 Aspek Materi pada Uji Coba Kelompok Kecil

No.	Indikator	Rerata skor	Kategori
1	Kejelasan kompetensi belajar	3,2	Cukup
2	Keruntutan materi	4	Baik
3	Kemenarikan penyampaian materi	4,4	Sangat baik
4	Kemudahan memahami materi	2,5	Cukup
5	Kebermanfaatan materi	4,2	Baik
Rata-rata skor total		3,66	Baik

Aspek materi memiliki lima indikator, yaitu kejelasan rumusan kompetensi belajar, keruntutan materi, kemenarikan penyampaian materi, kemudahan memahami materi, dan kebermanfaatan materi. Kelima

indikator tersebut memperoleh skor yang beragam, dua indikator tergolong dalam kategori cukup yaitu kejelasan kompetensi belajar, dan kemudahan memahami materi. Dua indikator masuk kedalam kategori baik yaitu keruntutan materi, dan kebermanfaatan materi, sedangkan kemenarikan penyampaian materi tergolong dalam kategori sangat baik. Berdasarkan Tabel 21 dapat dipahami bahwa dari aspek materi komik aksara Jawa mendapatkan skor 3,66 atau termasuk pada kategori baik.

Tabel 22 Aspek Cerita pada Uji Coba Satu-satu

No.	Indikator	Rerata skor	Kategori
1	Kejelasan alur cerita	3,9	Baik
2	Kemenarikan cerita	3,7	Baik
3	Kemudahan memahami cerita	3,4	Baik
4	Ketepatan penggunaan bahasa	3,5	Baik
Rata-rata skor total		3,5	Baik

Aspek cerita memiliki empat indikator, yaitu kejelasan alur cerita, kemenarikan cerita, kemudahan memahami cerita, dan ketepatan penggunaan bahasa. Keempat indikator tersebut memperoleh skor yang sama yaitu masuk pada kategori baik. Berdasarkan Tabel 22 dapat dipahami bahwa dari aspek cerita komik aksara Jawa mendapatkan skor 3,5 atau termasuk pada kategori baik.

Tabel 23 Aspek Media pada Uji Coba Satu-satu

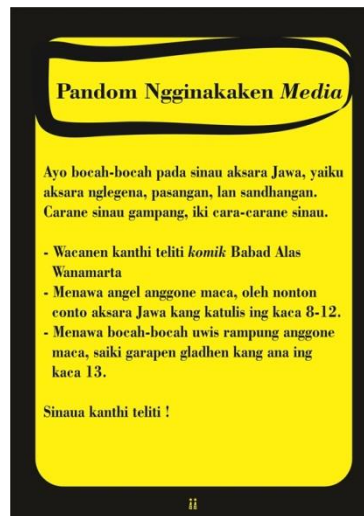
No.	Indikator	Rerata skor	Kategori
1	Kejelasan petunjuk penggunaan	3,7	Baik
2	Media komik dapat memotivasi siswa	4,3	Sangat Baik
3	Kemudahan penggunaan	3,4	Baik
4	Kejelasan jenis dan ukuran huruf	3,6	Baik
5	Kualitas gambar	4,4	Sangat baik
6	Kemenarikan tampilan	4,2	Baik
Rata-rata skor total		3,93	Baik

Aspek media memiliki enam indikator, yaitu kejelasan petunjuk penggunaan, media komik dapat memotivasi siswa, kemudahan penggunaan, kejelasan jenis dan ukuran huruf, kualitas gambar, dan kemenarikan tampilan. Empat indikator tergolong dalam kategori cukup yaitu kejelasan petunjuk penggunaan, kemudahan penggunaan, kejelasan jenis dan ukuran huruf, dan kualitas gambar. Dua indikator masuk kedalam kategori Sangat baik yaitu media komik dapat memotivasi siswa, dan kualitas gambar. Berdasarkan Tabel 23 dapat diketahui bahwa dari aspek media komik aksara Jawa mendapatkan skor 3,93 atau termasuk pada kategori baik.

4) Revisi II

Setelah dilaksanakan uji coba kelompok kecil, media komik aksara Jawa kemudian dilakukan revisi. Pada revisi II dilakukan perbaikan pada petunjuk penggunaan media. Hal ini dilakukan karena skor yang diperoleh pada kejelasan kompetensi belajar relatif rendah. Agar siswa lebih paham,

maka ditambahkan kalimat “yaiku *aksaralegena*, pasangan, lan *sandhangan*.”



Gambar 52. Petunjuk Penggunaan Setelah Revisi

Setelah dilakukan penambahan kalimat penjelasan pada petunjuk penggunaan media diharapkan siswa lebih mudah dalam memahami kompetensi belajar.

c. Uji Coba Lapangan (*Field Trial*)

3) Data Pelaksanaan

Waktu pelaksanaan : 22 Oktober 2014

Uji coba lapangan melibatkan dua puluh orang siswa kelas V, yaitu dua belas siswa, dan delapan siswi. Siswa diberi pengarahan tentang kegiatan yang akan dilaksanakan sebelum menggunakan media komik aksara Jawa. Uji coba dibuat kelompok dengan anggota lima orang siswa agar siswa mudah untuk mengubah aksara Jawa menjadi tulisan Latin. Hal

ini dilakukan karena pada uji coba kelompok kecil cara ini berhasil dengan baik.

Dengan kerja kelompok, kegiatan mengubah aksara Jawa menjadi tulisan Latin menjadi lebih cepat. Setelah selesai mengubah aksara Jawa menjadi tulisan Latin siswa menyamakan persepsi cerita didampingi peneliti kemudian siswa mengerjakan latihan soal. Kemudian siswa mengisi angket yang sebelumnya telah disiapkan. Selama uji coba kelompok kecil tidak ada hambatan yang berarti, namun masih ada beberapa siswa yang kesulitan dikarenakan tidak belajar.

4) Analisis Data

Uji coba kelompok kecil menghasilkan data yang disajikan ke dalam tabel berikut.

Tabel 24 Hasil Angket Siswa pada Uji Coba Lapangan

No	Inisial	Jumlah	Rata-rata	Kategori
1	NF	61	4.07	Baik
2	MKHM	61	4.07	Baik
3	MH	62	4.13	Baik
4	NK	62	4.13	Baik
5	YN	52	3.47	Baik
6	AH	63	4.2	Baik
7	FW	71	4.73	Sangat baik
8	RA	58	3.86	Baik
9	B	68	4.53	Sangat baik
10	YA	55	3.67	Baik
11	VM	58	3.87	Baik
12	FNS	62	4.13	Baik
13	AR	62	4.13	Baik
14	RSC	68	4.53	Sangat baik
15	SAS	65	4.33	Sangat baik
16	D	69	4.6	Sangat baik

No	Inisial	Jumlah	Rata-rata	Kategori
17	YK	62	4.13	Baik
18	AH	65	4.33	Sangat baik
19	M	59	3.93	Baik
20	FF	43	2.87	Cukup
Rata-rata		61.3	4.08	Baik

Satu siswa memberikan nilai media komik aksara Jawa ini dengan kriteria cukup. Tiga belas orang siswa menilai media komik aksara Jawa ini dengan kriteria baik, sedangkan enam siswa lainnya menilai dengan kriteria sangat baik. Berdasarkan Tabel 24 media komik aksara Jawa ini mendapatkan skor 4,08 dan termasuk dalam kategori “Baik”.

Tabel 25 Aspek Materi pada Uji Coba Lapangan

No.	Indikator	Rerata skor	Kategori
1	Kejelasan kompetensi belajar	3,55	Baik
2	Keruntutan materi	3,9	Baik
3	Kemenarikan penyampaian materi	4,8	Sangat baik
4	Kemudahan memahami materi	3,3	Baik
5	Kebermanfaatan materi	4,8	Sangat Baik
Rata-rata skor total		4,02	Baik

Aspek materi memiliki lima indikator, yaitu kejelasan rumusan kompetensi belajar, keruntutan materi, kemenarikan penyampaian materi, kemudahan memahami materi, dan kebermanfaatan materi. Tiga indikator masuk kedalam kategori baik yaitu Kejelasan kompetensi belajar, keruntutan materi, dan kemudahan memahami materi. Berdasarkan Tabel 25 dapat dipahami bahwa dari aspek materi komik aksara Jawa mendapatkan skor 4,02 atau termasuk pada kategori baik. Kemenarikan

penyampaian materi dan kebermanfaatan materi tergolong dalam kategori sangat baik.

Tabel 26 Aspek Cerita pada Uji Coba Lapangan

No.	Indikator	Rerata skor	Kategori
1	Kejelasan alur cerita	3,85	Baik
2	Kemenarikan cerita	4,5	Sangat Baik
3	Kemudahan memahami cerita	3,45	Baik
4	Ketepatan penggunaan bahasa	3,6	Baik
Rata-rata skor total		3,84	Baik

Aspek cerita memiliki empat indikator, yaitu kejelasan alur cerita, kemenarikan cerita, kemudahan memahami cerita, dan ketepatan penggunaan bahasa. Kemenarikan cerita masuk ke dalam kategori sangat baik, sedangkan kejelasan alur cerita, kemudahan memahami cerita, dan ketepatan penggunaan bahasa masuk ke dalam kategori baik. Berdasarkan Tabel 26 dapat dipahami bahwa dari aspek cerita komik aksara Jawa mendapatkan skor 3,84 atau termasuk pada kategori baik.

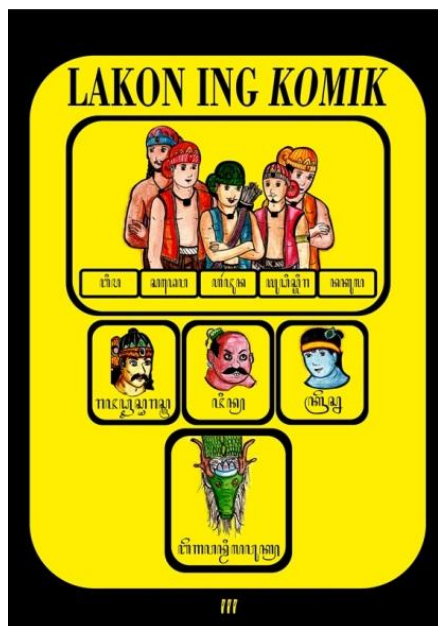
Tabel 27 Aspek Media pada Uji Coba Lapangan

No.	Indikator	Rerata skor	Kategori
10	Kejelasan petunjuk penggunaan	3,85	Baik
11	Media komik dapat memotivasi siswa	4,7	Sangat Baik
12	Kemudahan penggunaan	3,65	Baik
13	Kejelasan jenis dan ukuran huruf	4,25	Sangat Baik
14	Kualitas gambar	4,7	Sangat baik
15	Kemenarikan tampilan	4,75	Sangat Baik
Rata-rata skor total		4,30	Sangat baik

Aspek media memiliki enam indikator, yaitu kejelasan petunjuk penggunaan, media komik dapat memotivasi siswa, kemudahan penggunaan, kejelasan jenis dan ukuran huruf, kualitas gambar, dan kemenarikan tampilan. Dua indikator tergolong dalam kategori baik kejelasan petunjuk penggunaan media, dan kemudahan penggunaan. Sedangkan empat indikator lainnya masuk ke dalam kategori sangat baik. Berdasarkan Tabel 27 dapat diketahui bahwa dari aspek media komik aksara Jawa mendapatkan skor 4,30 atau termasuk pada kategori sangat baik.

5) Revisi Akhir

Setelah dilaksanakan uji coba lapangan, media komik aksara Jawa kemudian direvisi. Pada revisi akhir dilakukan perbaikan pada pengenalan tokoh komik. Hal ini dilakukan karena pengenalan karakter sebelumnya masih kurang rapi. Satu orang siswa yang memberikan saran bahwa dialog juga diberi aksara latin, namun saran ini tidak bisa diakomodasi karena akan menghilangkan fungsi utama media komik aksara Jawa yaitu melatih siswa membaca dan menulis aksara Jawa. Jika dialog diberi tulisan Latin akan menyebabkan siswa hanya tulisan Latin tersebut.



Gambar 53. Pengenalan Karakter Setelah Revisi

C. 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, illustrator. 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 dilakukan oleh ibu Suyantiningsih, M. Ed. dosen Teknologi Pendidikan, FIP, UNY, sedangkan validasi materi dilakukan oleh Dra. Hesti Mulyani, M. Hum. dosen Pendidikan Bahasa Jawa, FBS, UNY. Validasi media dengan ibu

Suyantiningasih, M. Ed. 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 diuji cobakan tanpa revisi.

Validasi materi dilakukan dengan Dra. Hesti Mulyani, M. Hum. Pada validasi tahap satu prototipe media dari segi materi 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”. Media komik aksara Jawa dikembangkan melalui penilaian validasi ahli media, ahli materi, dan uji coba pada siswa kelas V SD Negeri Bawang menjadikan media ini layak digunakan dalam pembelajaran bahasa Jawa.

D. Pembahasan

Pembelajaran aksara Jawa di SD memperoleh waktu yang sedikit yaitu 2 kompetensi dasar pada setiap semester. Bentuk aksara Jawa yang unik juga membuat siswa mengalami kesulitan untuk mempelajari aksara Jawa. Aksara

Jawa jarang digunakan dalam kehidupan sehari-hari sehingga membuat siswa kurang tertarik untuk belajar aksara Jawa. Untuk menambah semangat siswa dalam mempelajari aksara Jawa dan untuk mempermudah siswa mempelajari aksara Jawa maka pembelajaran harus dibuat menarik. Untuk mewujudkan hal tersebut maka dibutuhkan media pembelajaran. Menurut Levie and Lentz (Arsyad, 2007:16) media pembelajaran memiliki empat fungsi, diantaranya fungsi atensi, fungsi afektif, fungsi kognitif, dan fungsi kompensatoris. Fungsi atensi yaitu menarik perhatian siswa dalam pembelajaran, dan fungsi kognitif membuat pembelajaran menjadi lebih bermakna. Maka dilakukan analisis media yang menarik untuk mengajarkan aksara Jawa pada siswa.

Dengan mempelajari kondisi lapangan dan mempelajari berbagai teori, media komik aksara Jawa merupakan media yang cocok untuk dikembangkan. Nana Sudjana dan Ahmad Rivai (2010: 64) mengemukakan bahwa komik adalah bentuk kartun yang mengungkapkan karakter dan memerankan suatu cerita dalam urutan yang erat dihubungkan dengan gambar dan dirancang untuk memberikan hiburan kepada para pembaca.

Untuk mengembangkan media komik yang layak harus dilakukan langkah-langkah sesuai dengan desain pengembangan Borg dan Gall. (Sukmadinata, 2013: 169-170) Secara keseluruhan desain ini memiliki 10 tahapan pengembangan. Kesepuluh tahapan tersebut adalah sebagai berikut.

11. Studi pendahuluan (*reaserch and information collecting*)
12. Merencanakan penelitian (*planning*)
13. Pengembangan desain (*develop premilinary of product*)

14. Uji coba satu-satu (*one-to-one evaluation*)
15. Revisi I
16. Uji coba kelompok kecil (*small group Evaluation*)
17. Revisi II
18. Uji coba lapangan (*field trial*)
19. Revisi akhir
20. Diseminasi

Dalam proses validasi dilakukan penilaian terhadap media yang dikembangkan. Penilaian dilakukan dengan pengisian skor berskala lima pada instrument angket yang telah disiapkan. Ahli materi memberi skor 3,27 dengan kategori “cukup” pada tahap satu, 3,27 dengan kategori “cukup” pada tahap kedua, kemudian skor 4 dengan kategori “baik” pada tahap ketiga, dan skor 5 dengan kategori “sangat baik” pada validasi tahap keempat. Ahli media memberikan skor 2,93 dengan kategori “cukup” pada validasi tahap satu, skor 3,2 dengan kategori “cukup” pada tahap kedua, kemudian pada tahap ketiga memberikan skor 3,47 dengan kategori “baik” dan skor 4,4 pada validasi tahap keempat dengan kategori “sangat baik”.

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. 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.

E. Keterbatasan Penelitian

Adapun keterbatasan penelitian yang ada dalam penelitian ini adalah penelitian hanya dilakukan hingga tahap kesembilan dari sepuluh tahapan. Selain itu biaya produksi komik cukup mahal karena diproduksi dengan bahan yang bagus, namun hal ini dapat diatasi dengan mengubah bahan cetak dengan yang lebih murah.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

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.

B. Saran

Beberapa hal yang menjadi saran dari hasil penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Pengembangan lanjutan sangat diperlukan, yaitu mengembangkan media komik aksara Jawa yang dapat digunakan oleh kelas IV dan kelas VI Sekolah Dasar.
2. Media komik aksara Jawa bisa digunakan sebagai inspirasi bagi guru untuk mengembangkan media pembelajaran serupa yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran.
3. Media ini sebaiknya digunakan dalam kelompok agar pembelajaran lebih efektif dan tidak memakan banyak waktu, namun harus diperhatikan perbandingan jumlah media dan siswa agar semua siswa dapat menggunakan media ini.

DAFTAR PUSTAKA

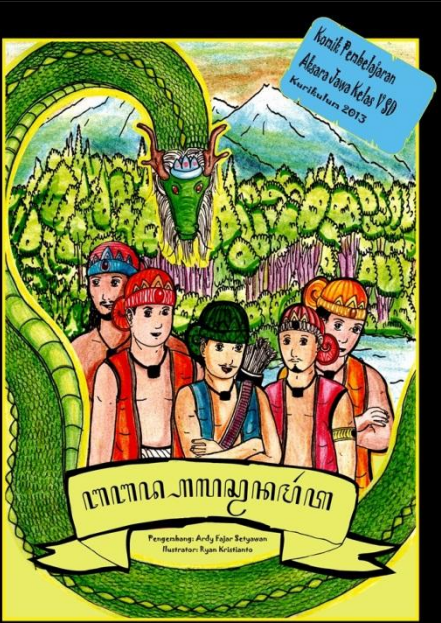
- Arief S. Sadiman, dkk. (2012). *Media Pendidikan*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Arswendo Atmowiloto. (2004). *Mengarang Itu Gampang*. Jakarta: PT Gramedia.
- Azhar Arsyad. (2013). *Media Pembelajaran*. rev.ed. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Bonneff, Marcell. (2001). *Komik Indonesia*. Penerjemah: Rahayu S. Hidayat. Jakarta: KPG (Kepustakaan Populer Gramedia).
- Burhan Nurgiyantoro. (2005). *Sastra Anak*. Yogyakarta: Gajah Mada University Press.
- Eko Putro Widoyoko. (2010). *Evaluasi Program Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Henry Guntur Tarigan. (2008) *Menulis Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.
- Koentjaraningrat. (1984). *Kebudayaan Jawa*. Jakarta: PN Balai Pustaka.
- McCloud, Scott. (2002). *Understanding Comic*. (Alih Bahasa: S. Kinanti). Jakarta: KPG (Kepustakaan Populer Gramedia).
- M.S. Gumelar. (2011). *Comic Making*. Jakarta: PT Indeks
- Mulyana(Ed). (2008) *Bahasa dan Sastra Daerah*. Yogyakarta: Tiara Wacana.
- Nana Sudjana & Ahmad Rifai. (2011). *Media Pembelajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Nana Syaodih Sukmadinata. (2006) *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Rosdakarya (Bekerjasama dengan Program Pascasarjana UPI)
- Oemar Hamalik. (2011). *Perencanaan Pengajaran Berdasarkan Sistem*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Rita Eka Izzati, dkk. (2008). *Perkembangan Peserta Didik*. Yogyakarta: UNY Press.
- Rudi Susiliana & Cepi Riyana. (2008). *Media Pembelajaran*. Bandung: CV Wacana Prima.
- Saleh Abbas. (2006). *Pembelajaran Bahasa Indonesia yang Efektif di Sekolah Dasar*. Jakarta: Dirjen Dikti.

- Studio Sweatdrop. (tt). *Menggambar Manga*. (Alih bahasa: Sara C. Simanjuntak). Tangerang Selatan: Karisma Publisng Group.
- Sugihartono, dkk. (2007). *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta: UNY Press
- Surat Keputusan Gubernur Jawa Tengah Nomor 4235/5/2010 Tentang Muatan Lokal*.
- Syaiful Bahri Djamarah, & Aswan Zain. (2010). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Tim. (2002). *Pedoman Penulisan Aksara Jawa*. Yogyakarta: Yayasan Pustaka Nusantara dan Pemerintah Propinsi Daerah Istimewa Yogyakarta, Pemerintah Propinsi Daerah Tingkat I Jawa Tengah, Pemerintah Propinsi Daerah Tingkat I Jawa Timur.
- Tim. (2014) *Kurikulum 2013 Muatan Lokal Bahasa Jawa*. Semarang: Dinas Pendidikan Provinsi Jawa Tengah.
- Tim. (2006) *Model Mata Pelajaran Muatan Lokal*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Pendidikan Nasional*.
- Usman Samatowa. (2006). *Bagaimana Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar*. Jakarta: Direktorat Pendidikan Nasional.
- Zainuddin. (1991). *Materi Pokok Bahasa dan Sastra Indonesia*. Jakarta: Rineka Cipta.

LAMPIRAN

Lampiran 1. Storyboard


Storyboard


No	Tampilan	Isi
1		Halaman cover berisi judul komik, judul cerita, nama pengembang, dan nama illustrator.

2		<p>Halaman ini berisi kompetensi inti dan kompetensi dasar yang digunakan dalam komik dan materi.</p>
---	--	---

3	<div data-bbox="654 341 1059 922" data-label="Complex-Block"> <p>Pandom Ngginakaken <i>Media</i></p> <p>Ayo bocah-bocah pada sinau aksara Jawa, yaiku aksara nglegena, pasangan, lan sandhangan. Carane sinau gampang, iki cara-carane sinau.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Wacanen kanthi teliti <i>komik</i> Babad Alas Wanamarta - Menawa angel anggone maca, oleh nonton conto aksara Jawa kang katulis ing kaca 8-12. - Menawa bocah-bocah uwis rampung anggone maca, saiki garapen gladhen kang ana ing kaca 13. <p>Sinaua kanthi teliti !</p> </div>	<p>Berisi petunjuk penggunaan media untuk siswa.</p>
---	--	--


4		<p>Mengenalkan tokoh dalam cerita komik disertai dengan gambar wajah dan nama tokoh.</p>
---	--	--

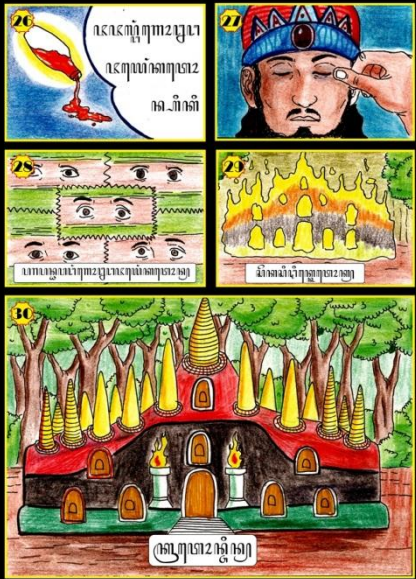
5		<p>Halaman satu menceritakan pertemuan Yudhistira dengan Raja Drestarastra dalam rangka penyerahan Alas Wanamarta kepada para pandawa untuk kemudian mendirikan kerajaan di sana.</p>
---	--	---


6		<p>Menceritakan pertemuan Pandawa dengan Krisna sebagai panutan untuk meminta izin membuka lahan di Alas Wanamarta.</p>
---	--	---

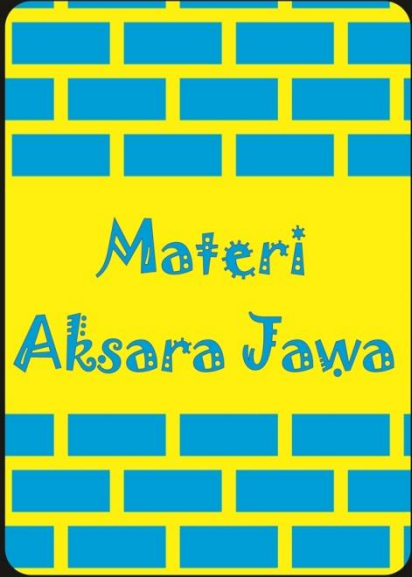
7		<p>Menceritakan ketika perjalanan menuju Alas Wanamarta, Arjuna bertemu dengan Begawan Wilawuk yang berwujud Raja Naga.</p>
---	--	---

8		<p>Dalam pertemuan di perjalanan tersebut Begawan Wlawuk memberikan sebuah pusaka berwujud minyak yang dinamakan <i>Lenga Jayengkaton</i>. Minyak tersebut membuat penggunaanya dapat melihat hal gaib.</p>
---	--	---

9		<p>Dalam proses pembabatan Alas Wanamarta, Pandawa menemui hambatan yaitu pohon tidak dapat ditebang bahkan oleh Bima.</p>
---	--	--

10		<p>Karena merasa curiga Arjuna menggunakan <i>lenga Jayengkaton</i> kepada Pandawa. Setelah menggunakan <i>lenga Jayengkaton</i> Pandawa dapat melihat kerajaan Jin yang sangat megah.</p>
----	--	--

11		<p>Setelah dapat melihat hal gaib, bima melihat bahwa yang mengganggu pembukaan lahan adalah Jin penunggu. Kemudian terjadilah sebuah pertempuran dan dimenangkan oleh Pandawa. Pandawa dan Jin akhirnya memutuskan untuk hidup berdampingan tanpa saling mengganggu.</p>
----	--	---

12				<p>Pembatas antara cerita komik dan materi aksara Jawa.</p>
----	--	--	--	---

13

Aksara	Tuladha	Aksara Latin
Pasangan		
ha		
හා	හාන	alon
ha		
... හා	හාන හාන	alon-alon
na		
නා	නාන	nanas
na		
ඊ	නානිභාන	nanem nanas
ca		
කා	කාන	calon
ca		
කා	කානකා	calon camat
ra		
රා	රාන	rayap
ra		
රා	රානරාන	pangan rayap
ka		
කා	කාකා	kacang
ka		
කා	කාකාකා	bakul kacang

8

Berisi contoh penulisan *aksara nglegena* dan *pasangan* dari *ha* sampai *ka* disertai dengan contoh penulisan dan aksara Latin.

14

Aksara	Tuladha	Aksara Latin
Pasangan		
da 𑄓	𑄓𑄗𑄟𑄓𑄗𑄟	damen
da 𑄓	𑄓𑄗𑄟𑄓𑄗𑄟𑄓𑄗𑄟	bakul damen
ta 𑄓	𑄓𑄗𑄟	tatu
ta 𑄓	𑄓𑄗𑄟𑄓𑄗𑄟𑄓𑄗𑄟	tabet tatu
sa 𑄓	𑄓𑄗𑄟𑄓𑄗𑄟	saben
sa 𑄓 𑄓	𑄓𑄗𑄟𑄓𑄗𑄟𑄓𑄗𑄟𑄓𑄗𑄟	saben sasi
wa 𑄓	𑄓𑄗𑄟𑄓𑄗𑄟	watuk
wa 𑄓	𑄓𑄗𑄟𑄓𑄗𑄟𑄓𑄗𑄟𑄓𑄗𑄟	sakit watuk
la 𑄓	𑄓𑄗𑄟	laler
la 𑄓	𑄓𑄗𑄟𑄓𑄗𑄟𑄓𑄗𑄟	nyekel laler

	<p>Berisi contoh penulisan <i>aksara nglegena</i> dan <i>pasangan</i> dari <i>da</i> sampai <i>la</i> disertai dengan contoh penulisan dan aksara Latin.</p>
--	--

15			
</			


16

Aksara	Tuladha	Aksara Latin
Pasangan		
ma		
မ	မ	mabur
ma		
မ	မ	manuk mabur
ga		
ဂ	ဂ	gagak
ga		
မ	မ	manuk gagak
ba		
ပ	ပ	banyu
ba		
ပ	ပ	iwak banyu
tha		
တ	တ	thilang
tha		
မ	မ	manuk thilang
nga		
န	န	ngaso
nga		
မ	မ	ngajak ngaso

11

Berisi contoh penulisan *aksara nglegena* dan *pasangan* dari *ma* sampai *nga* disertai dengan contoh penulisan dan aksara Latin.

17		<table> <tr> <th>Asma</th><th>Aksara</th><th>Munine</th><th>Tuladha</th><th>Aksara Latin</th></tr> <tr> <td>Sandhangan</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr> <td>Wulu</td><td>ꦮ</td><td>i</td><td>ꦮꦶꦭ</td><td>mili</td></tr> <tr> <td></td><td>...</td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr> <td>Pepet</td><td>ꦥ</td><td>ê</td><td>ꦥꦺꦥ</td><td>pelem</td></tr> <tr> <td></td><td>...</td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr> <td>Suku</td><td>ꦱ</td><td>u</td><td>ꦱꦸ</td><td>jamu</td></tr> <tr> <td></td><td>...</td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr> <td>Taling</td><td>ꦠ</td><td>e</td><td>ꦠꦤꦶꦁ</td><td>sare, ember</td></tr> <tr> <td></td><td>...</td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr> <td>Taling tarung</td><td>ꦠꦠ</td><td>o</td><td>ꦠꦠꦺꦴꦁ</td><td>loro</td></tr> <tr> <td></td><td>...</td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr> <td>Wignyan</td><td>ꦮꦶꦁ</td><td>h</td><td>ꦮꦶꦁꦲ</td><td>gagah</td></tr> <tr> <td></td><td>...</td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr> <td>Layar</td><td>ꦭ</td><td>r</td><td>ꦭꦲꦂ</td><td>sabar</td></tr> <tr> <td></td><td>...</td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr> <td>Cecak</td><td>ꦚ</td><td>ng</td><td>ꦚꦤꦁ</td><td>larang</td></tr> <tr> <td></td><td>...</td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr> <td>Pangkon</td><td>ꦥꦁ</td><td>matem aksara</td><td>ꦥꦁꦏꦺꦤꦏ</td><td>kepenak</td></tr> <tr> <td></td><td>...</td><td></td><td></td><td></td></tr> </table>	Asma	Aksara	Munine	Tuladha	Aksara Latin	Sandhangan					Wulu	ꦮ	i	ꦮꦶꦭ	mili		...				Pepet	ꦥ	ê	ꦥꦺꦥ	pelem		...				Suku	ꦱ	u	ꦱꦸ	jamu		...				Taling	ꦠ	e	ꦠꦤꦶꦁ	sare, ember		...				Taling tarung	ꦠꦠ	o	ꦠꦠꦺꦴꦁ	loro		...				Wignyan	ꦮꦶꦁ	h	ꦮꦶꦁꦲ	gagah		...				Layar	ꦭ	r	ꦭꦲꦂ	sabar		...				Cecak	ꦚ	ng	ꦚꦤꦁ	larang		...				Pangkon	ꦥꦁ	matem aksara	ꦥꦁꦏꦺꦤꦏ	kepenak		...					Berisi contoh penulisan <i>sandhangan</i> , nama, contoh penulisan, dan huruf Latin.
Asma	Aksara	Munine	Tuladha	Aksara Latin																																																																																																				
Sandhangan																																																																																																								
Wulu	ꦮ	i	ꦮꦶꦭ	mili																																																																																																				
	...																																																																																																							
Pepet	ꦥ	ê	ꦥꦺꦥ	pelem																																																																																																				
	...																																																																																																							
Suku	ꦱ	u	ꦱꦸ	jamu																																																																																																				
	...																																																																																																							
Taling	ꦠ	e	ꦠꦤꦶꦁ	sare, ember																																																																																																				
	...																																																																																																							
Taling tarung	ꦠꦠ	o	ꦠꦠꦺꦴꦁ	loro																																																																																																				
	...																																																																																																							
Wignyan	ꦮꦶꦁ	h	ꦮꦶꦁꦲ	gagah																																																																																																				
	...																																																																																																							
Layar	ꦭ	r	ꦭꦲꦂ	sabar																																																																																																				
	...																																																																																																							
Cecak	ꦚ	ng	ꦚꦤꦁ	larang																																																																																																				
	...																																																																																																							
Pangkon	ꦥꦁ	matem aksara	ꦥꦁꦏꦺꦤꦏ	kepenak																																																																																																				
	...																																																																																																							

18				Pembatas antara materi dengan soal latihan.
----	--	--	--	---

20		Berisi tentang biodata pengembang media.
----	--	--

Lampiran 2. Hasil Uji Coba Satu-satu

Hasil Uji Coba Satu-satu

No.	Inisial	Materi					Cerita				Media						Jumlah	Rata-rata
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15		
1	ER	3	4	5	3	3	5	5	3	3	3	4	3	4	5	4	57	3.8
2	RS	3	4	4	3	5	3	3	3	3	4	4	3	4	5	5	56	3.73
3	LM	3	3	4	4	3	3	5	3	3	3	4	4	5	5	5	57	3.8
Jumlah		9	11	13	10	11	11	13	9	9	10	12	10	13	15	14	170	11.33
Rata-rata		3	3.67	4.3	3.33	3.67	3.67	4.33	3	3	3.33	4	3.33	4.33	5	4.67	56.67	3.78
Total Aspek		18					14				24.67						Baik	
Rata-rata aspek		3.6					3.5				4.11							
Kategori		Baik					Baik				Baik							

Lampiran 3. Hasil Uji Coba Kelompok Kecil

Hasil Uji Coba Kelompok Kecil

No.	Inisial	Materi					Cerita				Media						Jumlah	Rata-rata
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15		
1	YW	2	3	3	2	3	3	2	2	3	3	5	3	3	4	3	44	2.93
2	AM	3	4	5	3	5	3	5	3	3	3	4	3	3	5	5	57	3.8
3	JT	5	5	4	1	5	5	5	5	3	5	4	4	5	5	4	65	4.33
4	DM	3	4	5	3	5	5	3	3	5	3	4	3	3	5	5	59	3.93
5	FN	2	5	5	3	3	5	5	4	4	5	5	4	5	5	5	65	4.33
6	NU	3	4	5	3	4	4	4	3	4	4	5	4	3	4	5	59	3.93
7	ND	4	4	5	2	5	4	2	4	3	4	5	4	4	5	4	59	3.93
8	MFK	4	4	4	3	5	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	59	3.93
9	S	3	4	5	3	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	57	3.8
10	ID	3	3	3	2	4	2	3	2	2	3	3	2	2	3	3	40	2.67
Jumlah		32	40	44	25	42	39	37	34	35	37	43	34	36	44	42	564	37.6
Rata-rata		3.2	4	4.4	2.5	4.2	3.9	3.7	3.4	3.5	3.7	4.3	3.4	3.6	4.4	4.2	56.4	3.76
Total Aspek		18.3					14.5				23.6						Baik	
Rata-rata aspek		3.66					3.63				3.93							
Kategori		Baik					Baik				Baik							

Lampiran 4. Hasil Uji Coba Lapangan

Hasil Uji Coba Lapangan

No.	Inisial	Materi					Cerita				Media						Jumlah	Rata-rata
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15		
1	NF	4	3	5	5	4	4	5	4	4	3	3	4	4	4	5	61	4.07
2	MKHM	3	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	61	4.07
3	MH	4	3	5	3	5	3	5	3	4	4	5	3	5	5	5	62	4.13
4	NK	4	4	4	3	5	4	4	4	4	4	5	4	4	4	5	62	4.13
5	YN	2	3	4	2	4	3	4	3	2	3	5	3	4	5	5	52	3.47
6	AH	3	3	5	4	5	3	4	4	4	4	5	5	4	5	5	63	4.2
7	FW	4	5	5	5	5	5	5	5	4	4	5	5	5	5	4	71	4.73
8	RA	4	5	5	1	3	5	5	2	2	5	5	3	4	4	5	58	3.86
9	B	3	5	5	3	5	5	5	4	3	5	5	5	5	5	5	68	4.53
10	YA	3	3	5	3	3	3	5	3	3	3	5	3	3	5	5	55	3.67
11	VM	3	3	5	3	5	3	5	3	2	4	5	3	4	5	5	58	3.87
12	FNS	3	3	5	4	4	4	5	3	3	4	5	4	5	5	5	62	4.13
13	AR	4	3	5	3	5	3	5	3	4	4	5	3	5	5	5	62	4.13
14	RSC	5	5	5	3	5	3	5	4	5	4	5	4	5	5	5	68	4.53
15	SAS	4	4	4	4	5	4	4	4	5	4	5	5	4	5	4	65	4.33
16	D	4	5	4	4	5	5	4	4	5	4	5	5	5	5	5	69	4.6
17	YK	3	4	5	3	5	4	5	3	3	4	5	3	5	5	5	62	4.13
18	AH	5	5	5	3	5	5	3	3	3	5	5	3	5	5	5	65	4.33

19	M	3	4	5	3	5	5	3	3	5	3	4	3	3	5	5	59	3.93
20	FF	3	3	5	3	4	2	5	3	2	2	2	1	2	3	3	43	2.87
Jumlah		71	78	96	66	91	77	90	69	71	77	93	73	85	94	95	1226	81.73
Rata-rata		3.55	3.9	4.8	3.3	4.55	3.85	4.5	3.45	3.6	3.85	4.7	3.65	4.25	4.7	4.75	61.3	4.08
Total Aspek		20.1					15.35					25.85					Baik	
Rata-rata aspek		4.02					3.84					4.30						
Kategori		Baik					Baik					Sangat Baik						

Lampiran 5. Hasil Penilaian Ahli Materi

Tabel Expert Judgment Ahli Materi 1

No.	Aspek Pembelajaran							Aspek Materi								Jumlah	Rata-rata
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15		
1	2	2	2	2	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	49	3.27

Tabel Expert Judgment Ahli Materi 2

No.	Aspek Pembelajaran							Aspek Materi								Jumlah	Rata-rata
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15		
1	2	2	2	2	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	49	3.27

Tabel Expert Judgment Ahli Materi 3

No.	Aspek Pembelajaran							Aspek Materi								Jumlah	Rata-rata
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15		
1	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	60	4

Tabel Expert Judgment Ahli Materi 4

No.	Aspek Pembelajaran							Aspek Materi								Jumlah	Rata-rata
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15		
1	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	75	5

Lampiran 6. Hasil Penilaian Ahli Media

Tabel Expert Judgment Ahli Media 1

No	Tampilan													Bahan		Jumlah	Rata-rata
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15		
1	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	44	2.933333

Tabel Expert Judgment Ahli Media 2

No	Tampilan													Bahan		Jumlah	Rata-rata
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15		
1	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	3	4	4	48	3.2

Tabel Expert Judgment Ahli Media 3

No	Tampilan													Bahan		Jumlah	Rata-rata
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15		
1	3	4	3	3	4	4	2	3	4	3	4	4	3	3	5	52	3.466667

Tabel Expert Judgment Ahli Media 4

No	Tampilan													Bahan		Jumlah	Rata-rata
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15		
1	4	5	4	4	4	4	4	4	5	4	5	5	4	5	5	66	4.4

Lampiran 7. Silabus



SILABUS BAHASA JAWA
SEKOLAH DASAR (SD)/ SEKOLAH DASAR LUAR BIASA (SDLB)/MADRASAH IBTIDAIYAH (MI)

KELAS : V (lima)

SEMESTER : 1 (satu)

Kompetensi Inti

KI 1 : Menerima, menjalankan dan menghargai ajaran agama yang dianutnya

KI 2 : Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru dan tetangganya serta cinta tanah air

KI 3 : Memahami pengetahuan faktual dan konseptual dengan cara mengamati, [mendengar, melihat, membaca], menanya dan mencoba berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, serta benda-benda yang dijumpainya di rumah, sekolah, dan di tempat bermain

KI 4 : Menyajikan pengetahuan faktual dan konseptual dalam bahasa yang jelas, **sistematis**, logis, dan kritis dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia

Unit 1

Tema

Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Waktu	Sumber Belajar
1.1 Menerima anugerah Tuhan Yang Maha Esa berupa bahasa Jawa sebagai bahasa Ibu		• Terintegrasi pada pembelajaran KI 3 dan KI 4 dalam bentuk		Sikap Observasi		

agama yang dianutnya.						
2.1 Menunjukkan perilaku bertanggung jawab, santun, Menyampaikan tanggapan dan saran dari suatu permasalahan dengan ragam bahasa yang sesuai						
3.4 Memahami pasangan huruf Jawa (20 pasangan)	<ul style="list-style-type: none"> • Mengenal pasangan huruf Jawa dari <i>ha</i> sampai dengan <i>nga</i> • Membaca kata-kata berhuruf Jawa yang mengandung 	<ul style="list-style-type: none"> • Pasangan <i>ha</i> sampai dengan <i>nga</i> • Kata-kata yang mengandung pasangan <i>ha</i> 	<p>Menanya</p> <ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik bertanya jawab tentang pelafalan kata berhuruf Jawa yang mengandung pasangan <i>ha</i> sampai dengan <i>nga</i>. <p>Mengumpulkan informasi</p>			

<p>4.4 Membaca dan menulis kalimat huruf Jawa mengguna-kan <i>pasangan</i> (20 pasang-an)</p>	<p><i>pasangan ha</i> sampai dengan <i>nga</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Menulis kata-kata berhuruf Jawa yang mengandung <i>pasangan ha</i> sampai dengan <i>nga</i> • Membaca kalimat sederhana berhuruf Jawa yang mengandung <i>pasangan ha</i> sampai dengan <i>nga</i> • Menulis kalimat sederhana berhuruf Jawa yang mengandung <i>pasangan ha</i> sampai dengan <i>nga</i> • Membaca teks 	<p>sampai dengan <i>nga</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Kalimat sederhana yang mengandung <i>pasangan ha</i> sampai dengan <i>nga</i> • Teks berhuruf Jawa yang mengandung <i>pasangan ha</i> sampai dengan <i>nga</i> 1 – 2 paragraf @ 5 – 6 kalimat 	<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik berdiskusi cara membaca kata-kata berhuruf Jawa Jawa yang mengandung <i>pasangan ha</i> sampai dengan <i>nga</i>. • Peserta didik berdiskusi tentang cara membaca kalimat-kalimat berhuruf Jawa Jawa yang <i>pasangan ha</i> sampai dengan <i>nga</i>. • Peserta didik berdiskusi cara menulis kata-kata berhuruf Jawa Jawa yang mengandung <i>pasangan ha</i> sampai dengan <i>nga</i>. • Peserta didik berdiskusi tentang cara menulis kalimat-kalimat berhuruf Jawa Jawa yang mengandung <i>pasangan ha</i> sampai dengan <i>nga</i>. <p>Mengasosiasi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik berlatih membaca kata-kata berhuruf Jawa Jawa yang mengandung <i>pasangan ha</i> sampai 			
---	--	--	--	--	--	--

	berhuruf Jawa yang mengandung pasangan <i>ha</i> sampai dengan <i>nga</i>		<p>dengan <i>nga</i>.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik berlatih membaca kalimat-kalimat berhuruf Jawa yang mengandung pasangan <i>ha</i> sampai dengan <i>nga</i>. • Peserta didik berlatih menulis kata-kata berhuruf Jawa yang mengandung pasangan <i>ha</i> sampai dengan <i>nga</i>. • Peserta didik berlatih menulis kalimat-kalimat berhuruf Jawa yang mengandung pasangan <i>ha</i> sampai dengan <i>nga</i>. <p>Mengomunikasikan</p> <ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik membaca kata-kata berhuruf Jawa yang mengandung pasangan <i>ha</i> sampai dengan <i>nga</i>. • Peserta didik membaca teks berhuruf Jawa yang mengandung pasangan <i>ha</i> sampai dengan <i>nga</i>. 			
--	---	--	--	--	--	--

			<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik menulis kata-kata berhuruf Jawa yang mengandung pasangan <i>ha</i> sampai dengan <i>nga</i>. • Peserta didik menulis kalimat-kalimat berhuruf Jawa yang mengandung pasangan <i>ha</i> sampai dengan <i>nga</i>. 			
--	--	--	--	--	--	--

Lampiran 8. Surat Pernyataan Validasi Media

Surat Pernyataan Validasi Media Pembelajaran Komik Aksara Jawa

Dengan ini saya:

Nama : Suyantiningsih, M. Ed
NIP : 19780307 200112 2 001
Instansi : FIP UNY

sebagai validator media pembelajaran Komik Aksara Jawa oleh:

Nama : Ardy Fajar Setyawan
NIM : 10108241089
Program Studi : S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)
Fakultas : Fakultas Ilmu Pendidikan (FIP)

menyatakan bahwa media pembelajaran komik aksara Jawa yang dibuat oleh mahasiswa tersebut di atas, sudah dikonsultasikan dan layak digunakan untuk penelitian dalam rangka penyusunan skripsi yang berjudul **“Pengembangan Komik Aksara Jawa dalam Pembelajaran Aksara Jawa di SD Negeri Bawang Kecamatan Pakis Kabupaten Magelang”**.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, September 2014

Validator,



Suyantiningsih, M. Ed

NIP. 19780307 200112 2 001

Lampiran 9. Surat Pernyataan Validasi Materi

Surat Pernyataan Validasi Media Pembelajaran Komik Aksara Jawa

Dengan ini saya:

Nama : Dra. Hesti Mulyani, M. Hum.
NIP : 19610313 198811 2 002
Instansi : FIP UNY

sebagai validator media pembelajaran Komik Aksara Jawa oleh:

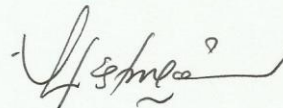
Nama : Ardy Fajar Setyawan
NIM : 10108241089
Program Studi : S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)
Fakultas : Fakultas Ilmu Pendidikan (FIP)

menyatakan bahwa media pembelajaran komik aksara Jawa yang dibuat oleh mahasiswa tersebut di atas, sudah dikonsultasikan dan layak digunakan untuk penelitian dalam rangka penyusunan skripsi yang berjudul **“Pengembangan Komik Aksara Jawa dalam Pembelajaran Aksara Jawa di SD Negeri Bawang Kecamatan Pakis Kabupaten Magelang”**.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, September 2014

Validator,



Dra. Hesti Mulyani, M. Hum.
NIP. 19610313 198811 2 002

Lampiran 10. Surat Pengantar Fakultas Ilmu Pendidikan



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

Alamat : Karangmalang, Yogyakarta 55281
Telp. (0274) 586168 Hunting, Fax. (0274) 540611; Dekan Telp. (0274) 520094
Telp. (0274) 586168 Psw. (221, 223, 224, 295, 344, 345, 366, 368, 369, 401, 402, 403, 417)



Certificate No. QSC 00687

No. : 5979 /UN34.11/PL/2014
Lamp. : 1 (satu) Bendel Proposal
Hal : Permohonan izin Penelitian

7 Oktober 2014

Yth. Gubernur Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta
Cq. Kepala Kesbanglinmas Prov. DIY
Jl. Jenderal Sudirman 5
Yogyakarta

Diberitahukan dengan hormat, bahwa untuk memenuhi sebagian persyaratan akademik yang ditetapkan oleh Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta, mahasiswa berikut ini diwajibkan melaksanakan penelitian:

Nama : Ardy Fajar Setyawan
NIM : 10108241089
Prodi/Jurusan : PGSD/PPSD
Alamat : Peterongan, Rt/Rw 09/04, Tegalrejo, Kabupaten Magelang, Jawa Tengah

Sehubungan dengan hal itu, perkenankanlah kami memintakan izin mahasiswa tersebut melaksanakan kegiatan penelitian dengan ketentuan sebagai berikut:

Tujuan : Memperoleh data penelitian tugas akhir skripsi
Lokasi : SD Negeri Bawang, Pakis, Magelang
Subyek : Siswa Kelas V SD
Obyek : Pengembangan Komik Aksara Jawa
Waktu : Oktober-Desember 2014
Judul : Pengembangan Media Komik Aksara Jawa dalam Pembelajaran Bahasa Jawa Kelas V SD Negeri Bawang Kecamatan Pakis Kabupaten Magelang

Atas perhatian dan kerjasama yang baik kami mengucapkan terima kasih.



Dekan,
NIP 19600902 198702 1 004

Tembusan Yth:
1. Rektor (sebagai laporan)
2. Wakil Dekan I FIP
3. Ketua Jurusan PPSD FIP
4. Kabag TU
5. Kasubbag Pendidikan FIP
6. Mahasiswa yang bersangkutan
Universitas Negeri Yogyakarta

Lampiran 11. Surat Pengantar Daerah Istimewa Yogyakarta



PEMERINTAH DAERAH DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA
BADAN KESATUAN BANGSA DAN PERLINDUNGAN MASYARAKAT
(BADAN KESBANGLINMAS)
Jl. Jenderal Sudirman No 5 Yogyakarta - 55233
Telepon : (0274) 551136, 551275, Fax (0274) 551137
YOGYAKARTA

Yogyakarta, 07 Oktober 2014

Nomor : 074 / 2231 / Kesbang / 2014
Perihal : Rekomendasi Ijin Penelitian

Kepada Yth. :
Gubernur Jawa Tengah
Up. Kepala Badan Penanaman Modal Daerah
Provinsi Jawa Tengah

Di
SEMARANG

Memperhatikan surat :

Dari : Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan UNY
Nomor : 5979/UN43.11/PL/2014
Tanggal : 7 Oktober 2014
Perihal : Permohonan Ijin Penelitian

Setelah mempelajari surat Permohonan dan proposal yang diajukan, maka dapat diberikan surat rekomendasi tidak keberatan untuk melaksanakan penelitian dalam rangka penyusunan skripsi dengan judul proposal : **"PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK AKSARA JAWA DALAM PEMBELAJARAN BAHASA JAWA DI KELAS V SD NEGERI BAWANG KECAMATAN PAKIS KABUPATEN MAGELANG"**, kepada :

Nama : ARDY FAJAR SETYAWAN
NIM : 10108241089
C.P : 085 726 036 463
Prodi/Jurusan : PGSD/PPSD
Fakultas : Ilmu Pendidikan UNY
Lokasi : SD Negeri Bawang Pakis, Magelang, Provinsi Jawa Tengah
Waktu : Oktober s.d Desember 2014

Sehubungan dengan maksud tersebut, diharapkan agar pihak yang terkait dapat memberikan bantuan / fasilitas yang dibutuhkan.

Kepada yang bersangkutan diwajibkan :

1. Menghormati dan mentaati peraturan dan tata tertib yang berlaku di wilayah riset / penelitian;
2. Tidak dibenarkan melakukan riset / penelitian yang tidak sesuai atau tidak ada kaitannya dengan judul riset / penelitian dimaksud;
3. Melaporkan hasil riset / penelitian kepada Badan Kesbanglinmas DIY.

Rekomendasi Ijin Riset / Penelitian ini dinyatakan tidak berlaku, apabila ternyata pemegang tidak mentaati ketentuan tersebut di atas.

Demikian untuk menjadikan maklum.



Tembusan disampaikan Kepada Yth :

Lampiran 12. Surat Pengantar Propinsi Jawa Tengah



PEMERINTAH PROVINSI JAWA TENGAH BADAN PENANAMAN MODAL DAERAH

Alamat : Jl. Mgr. Soegiopranoto No. 1 Telepon : (024) 3547091 – 3547438 – 3541487
Fax : (024) 3549560 E-mail : bpmd@jatengprov.go.id <http://bpmd.jatengprov.go.id>
Semarang - 50131

Nomor : 070 / 1406
Lampiran : 1 (Satu) Lembar
Perihal : Rekomendasi Penelitian

Semarang, 10 Oktober 2014

Kepada
Yth. Bupati Magelang
u.p. Kepala Kantor Kesbangpol
Kab. Magelang

Dalam rangka memperlancar pelaksanaan kegiatan penelitian bersama ini terlampir disampaikan Rekomendasi Penelitian Nomor. 070/2074/04.2/2014 Tanggal 10 Oktober 2014 atas nama ARDY FAJAR SETYAWAN dengan judul proposal PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK AKSARA JAWA DALAM PEMBELAJARAN BAHASA JAWA DI KELAS V SD NEGERI BAWANG KECAMATAN PAKIS KABUPATEN MAGELANG, untuk dapat ditindak lanjuti.

Demikian untuk menjadi maklum dan terimakasih.

KEPALA BADAN PENANAMAN MODAL DAERAH
PEMERINTAH PROVINSI JAWA TENGAH



Tembusan :

1. Gubernur Jawa Tengah (sebagai laporan);
2. Kepala Badan Kesbangpol dan Linmas Provinsi Jawa Tengah;
3. Kepala Badan Kesbanglinmas Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta;
4. Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta;
5. Sdr. ARDY FAJAR SETYAWAN;
6. Arsip,-



PEMERINTAH PROVINSI JAWA TENGAH
BADAN PENANAMAN MODAL DAERAH

Alamat : Jl. Mgr. Soegiopranoto No. 1 Telepon : (024) 3547091 – 3547438 – 3541487
Fax : (024) 3549560 E-mail : bpmd@jatengprov.go.id http ://bpmd.jatengprov.go.id
Semarang - 50131

REKOMENDASI PENELITIAN

NOMOR : 070/2074/04.2/2014

- Dasar : 1. Peraturan Menteri Dalam Negeri Republik Indonesia Nomor 64 Tahun 2011 tanggal 20 Desember 2011 tentang Pedoman Penerbitan Rekomendasi Penelitian;
2. Peraturan Gubernur Jawa Tengah No. 74 Tahun 2012 tentang Organisasi dan Tata Kerja Unit Pelaksana Teknis Pelayanan Terpadu Satu Pintu Pada Badan Penanaman Modal Daerah Provinsi Jawa Tengah;
3. Peraturan Gubernur Jawa Tengah No. 67 Tahun 2013 tentang Penyelenggaraan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Provinsi Jawa Tengah sebagaimana telah diubah dengan peraturan Gubernur Jawa Tengah Nomor 27 Tahun 2014.
- Memperhatikan : Surat Kepala Badan Kesatuan Bangsa dan Perlindungan Masyarakat Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta Nomor. 074/2231/Kesbang/2014 tanggal 07 Oktober 2014 Perihal : Rekomendasi Ijin Penelitian.

Kepala Badan Penanaman Modal Daerah Provinsi Jawa Tengah, memberikan rekomendasi kepada :

1. Nama : ARDY FAJAR SETYAWAN.
2. Alamat : Peterongan Rt 009/Rw 004 Kel. Tegalrejo, Kec. Tegalrejo, Kab. Magelang, Provinsi Jawa Tengah.
3. Pekerjaan : Mahasiswa.

Untuk : Melakukan penelitian dalam rangka penyusunan skripsi dengan rincian sebagai berikut :

- a. Judul Proposal : PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK AKSARA JAWA DALAM PEMBELAJARAN BAHASA JAWA DI KELAS V SD NEGERI BAWANG KECAMATAN PAKIS KABUPATEN MAGELANG.
- b. Tempat / Lokasi : SD Negeri Bawang, Pakis, Kab. Magelang, Provinsi Jawa Tengah.
- c. Bidang Penelitian : Pendidikan.
- d. Waktu Penelitian : Oktober s.d. Desember 2014.
- e. Penanggung Jawab : 1. Supartinah, M.Hum
2. Haryani, M.Pd
- f. Status Penelitian : Baru.
- g. Anggota Peneliti : -
- h. Nama Lembaga : Universitas Negeri Yogyakarta.

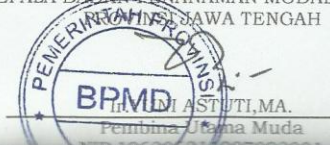
Ketentuan yang harus ditaati adalah :

- a. Sebelum melakukan kegiatan terlebih dahulu melaporkan kepada Pejabat setempat / Lembaga swasta yang akan di jadikan obyek lokasi;
- b. Pelaksanaan kegiatan dimaksud tidak disalah gunakan untuk tujuan tertentu yang dapat mengganggu kestabilan pemerintahan;
- c. Setelah pelaksanaan kegiatan dimaksud selesai supaya menyerahkan hasilnya kepada Kepala Badan Penanaman Modal Daerah Provinsi Jawa Tengah;
- d. Apabila masa berlaku Surat Rekomendasi ini sudah berakhir, sedang pelaksanaan kegiatan belum selesai, perpanjangan waktu harus diajukan kepada instansi pemohon dengan menyertakan hasil penelitian sebelumnya;
- e. Surat rekomendasi ini dapat diubah apabila di kemudian hari terdapat kekeliruan dan akan diadakan perbaikan sebagaimana mestinya.


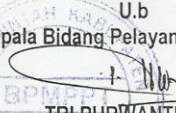
Demikian rekomendasi ini dibuat untuk dipergunakan seperlunya.

Semarang, 10 Oktober 2014

KEPALA BADAN PENANAMAN MODAL DAERAH
PROVINSI JAWA TENGAH



Lampiran 13. Surat Pengantar Kabupaten Magelang

	PEMERINTAH KABUPATEN MAGELANG BADAN PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN PERIZINAN TERPADU Jl. Soekarno Hatta No. 20 (0293) 788249 Faks 789549 Kota Mungkid 56511	
Kota Mungkid, 15 Oktober 2014		
Kepada :		
Nomor : 070 / 331 / 59 / 2014	Yth ARDY FAJAR SETYAWAN	
Sifat : Amat segera	Peterongan RT 009 RW 004 Desa Tegalrejo	
Perihal : Izin Penelitian	Kec. Tegalrejo Kab. Magelang	
	di	
	TEGALREJO	
Dasar : Surat Kepala Kantor Kesatuan Bangsa dan Politik Kabupaten Magelang Nomor : 070/701/14/2014 Tanggal 13 Oktober 2014, Perihal Kegiatan Riset/ Penelitian/PKL di Kabupaten Magelang.		
Dengan ini kami tidak keberatan dan menyetujui atas pelaksanaan Kegiatan Riset/ Penelitian /PKL di Kabupaten Magelang yang dilaksanakan oleh Saudara :		
Nama	: ARDY FAJAR SETYAWAN	
Pekerjaan	: Mahasiswa, UNY	
Alamat	: Peterongan RT 009 RW 004 Desa Tegalrejo Kec. Tegalrejo Kab. Magelang	
Penanggung Jawab	: Supartinah, M.Hum	
Lokasi	: SD Negeri Bawang Kec. Pakis Salaman Kabupaten Magelang	
Waktu	: Oktober s.d Desember 2014	
Peserta	: -	
Tujuan	: Mengadakan Penelitian dengan judul : " PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK AKSARA JAWA DALAM PEMBELAJARAN BAHASA JAWA DI KELAS V SD NEGERI BAWANG KECAMATAN PAKIS KABUPATEN MAGELANG "	
Sebelum Melaksanakan Kegiatan Penelitian/PKL agar Saudara Mengikuti Ketentuan-ketentuan sebagai berikut :		
<ol style="list-style-type: none">1. Melapor kepada Pejabat Pemerintah setempat untuk mendapat petunjuk seperlunya.2. Wajib menjaga tata tertib dan mentaati ketentuan-ketentuan yang berlaku.3. Setelah pelaksanaan kegiatan selesai agar melaporkan hasilnya kepada Kepala Badan Penanaman Modal dan Pelayanan Perizinan Terpadu Kabupaten Magelang4. Surat izin dapat dicabut dan dinyatakan tidak berlaku, apabila pemegang surat ini tidak mentaati / mengindahkan peraturan yang berlaku.		
Demikian untuk menjadikan periksa dan guna seperlunya		
An. Plt. KEPALA BADAN PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN PERIZINAN TERPADU KABUPATEN MAGELANG U.b Kepala Bidang Pelayanan Perizinan		
 TRI PURWANTI, S.Sos Pembina NIP. 19630811 198607 2 001		
TEMBUSAN : 1. Bupati Magelang		



PEMERINTAH KABUPATEN MAGELANG
KANTOR KESATUAN BANGSA DAN POLITIK

Jl. Soekarno-Hatta No. 007, ☎ (0293) 788616

KOTA MUNGKID 56511

Nomor : 070 / 701 / 14 / 2014

Lampiran :-

Perihal : Rekomendasi.

Kota Mungkid, 13 Oktober 2014.

Kepada :
Yth, Kepala Badan Penanaman Modal dan
Pelayanan Perijinan Terpadu
Kabupaten Magelang.
Di -

KOTA MUNGKID

1. Dasar : Surat Dr BPMD Provinsi Jateng
Nomor : 070/2074/04.2/2014
Tanggal : 10 Oktober 2014
Tentang : Rekomendasi Penelitian
2. Dengan hormat diberitahukan bahwa kami tidak keberatan atas pelaksanaan Penelitian/Riset/Survey/PKL di Kabupaten Magelang yang dilakukan oleh :
 - a. Nama : ARDY FAJAR SETYAWAN
 - b. Pekerjaan : Mahasiswa.
 - c. Alamat : Peterongan RT 009/RW 004/ Desa Tegalrejo Kec Tegalrejo Kab Magelang Provinsi Jawa Tengah
 - d. Penanggung Jawab : 1. Supartinah, M.Hum
2. Haryani, M.Pd
 - e. Lokasi : Kabupaten Magelang
 - f. Waktu : Oktober s/d Desember 2014.
 - g. Tujuan : Mengadakan penelitian dengan judul:

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

3. Sebelum melakukan kegiatan, terlebih dahulu melaporkan kepada Pejabat Pemerintah setempat untuk mendapat petunjuk seperlunya.
4. Pelaksanaan Penelitian/Survey/Riset tidak disalah gunakan untuk tujuan tertentu yang dapat mengganggu kestabilan pemerintahan, dan tidak membahas masalah politik dan/atau agama yang dapat menimbulkan terganggunya stabilitas keamanan dan ketertiban.
5. Setelah pelaksanaan selesai agar menyerahkan hasilnya kepada Kantor Kesatuan Bangsa dan Politik Kabupaten Magelang.
6. Surat Rekomendasi ini dapat dicabut dan dinyatakan tidak berlaku apabila pemegang surat ini tidak mentaati / mengindahkan peraturan yang berlaku.

Demikian untuk menjadikan periksa dan guna seperlunya.



Tembusan,

1. Bupati Magelang (sebagai laporan).
2. Kepala Badan / Dinas / Kantor / Instansi Ybs.

Lampiran 14. Surat Pernyataan Telah Melakukan Penelitian



PEMERINTAH KABUPATEN MAGELANG
DINAS PENDIDIKAN, PEMUDA DAN OLAHRAGA
SEKOLAH DASAR NEGERI BAWANG 1
UPT KECAMATAN PAKIS

Alamat : Jln. Magelang-Kopeng Km 14 Bawang, Pakis Magelang Kode Pos 56193

Surat Keterangan

Nomor : 421.2/034/20.16.3 SD/2014.

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Rr. Esti Prihatni, S.Pd. SD
NIP : 19600823 197911 2 006
Jabatan : Kepala Sekolah
Lembaga : SD Negeri Bawang

Menerangkan

Nama : Ardy Fajar Setyawan
NIM : 10108241089
Pekerjaan : Mahasiswa
Asal Perguruan Tinggi: Universitas Negeri Yogyakarta
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

telah melakukan penelitian di Sekolah Dasar Negeri Bawang, Kecamatan Pakis, Kabupaten Magelang, Jawa Tengah pada bulan Oktober 2014 dalam rangka menyusun tugas akhir skripsi dengan judul "**Pengembangan Media Komik Aksara Jawa pada Pembelajaran Bahasa Jawa di Kelas V SD Negeri Bawang Kecamatan Pakis Kabupaten Magelang**".

Demikian Surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya dan untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Magelang, 16 Oktober 2014

Kepala Sekolah



Rr. Esti Prihatni, S.Pd. SD
NIP. 19600823 197911 2 006

Lampiran 15. Dokumentasi



Gambar 54. Dokumentasi Uji Coba Satu-satu



Gambar 55. Dokumentasi Uji Coba Kelompok Kecil



Gambar 56. Dokumentasi Uji Coba Lapangan

Lampiran 16. Angket Ahli Media

Lembar Instrumen untuk Ahli Media

A. Identitas

Nama evaluator : Sugantiringsih, M.Ed.
 Pendidikan : S.2.
 Bidang keahlian : Teknologi Pendidikan

B. Petunjuk Pengisian Angket

- Berilah tanda checklist (✓) pada pilihan jawaban yang sesuai dengan pendapat Bapak/ Ibu pada kolom dibawah angka 1, 2, 3, 4, atau 5.

Keterangan:

5 : sangat baik

4 : baik

3 : cukup

2 : kurang

1 : sangat kurang

- Bapak/ Ibu dimohon memberikan komentar dan saran pada kolom yang sudah disediakan.

Terimakasih.

C. Daftar Pertanyaan

No	Indikator	Penilaian					Komentar dan saran
		1	2	3	4	5	
1	Desain cover				✓		
2	Kesesuaian ilustrasi dengan segmentasi pengguna					✓	
3	Kejelasan ilustrasi				✓		
4	Kemenarikan ilustrasi				✓		
5	Ketepatan sudut pandang ilustrasi				✓		

6	Kesesuaian komposisi ilustrasi					✓	
7	Konsistensi karakter					✓	
8	Keterpaduan ilustrasi					✓	
9	Kesesuaian adegan dengan cerita					✓	
10	Ketepatan pemberian penekanan					✓	
11	Kesesuaian jenis <i>font</i>					✓	
12	Kesesuaian ukuran <i>font</i>					✓	
13	Kesesuaian proporsi warna					✓	
14	Ketepatan penggunaan bahan cetak					✓	
15	Kenyamanan penggunaan					✓	

D. Kesimpulan

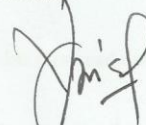
Media komik aksara Jawa ini dinyatakan:

1. Tidak layak
2. Layak untuk uji coba dilapangan dengan revisi
3. Layak untuk uji coba dilapangan tanpa revisi

Saran

Yogyakarta, September 2014

Evaluator



Suyatiningsih, M. Ed

NIP. 19780307 200112 2 001

Lampiran 17. Angket Ahli Materi

Lembar Instrumen untuk Ahli Materi

A. Identitas

Nama evaluator : Hesti Mulyani
 Pendidikan : S2
 Bidang keahlian : Filologi (Budaya Jawa)

B. Petunjuk Pengisian Angket

- Berilah tanda checklist (✓) pada pilihan jawaban yang sesuai dengan pendapat Bapak/ Ibu pada kolom dibawah angka 1, 2, 3, 4, atau 5.

Keterangan:

5 : sangat baik

4 : baik

3 : cukup

2 : kurang

1 : sangat kurang

- Bapak/ Ibu dimohon memberikan komentar dan saran pada kolom yang sudah disediakan.

Terimakasih.

C. Daftar Pertanyaan

No	Indikator	Penilaian					Komentar dan saran
		1	2	3	4	5	
1	Kesesuaian komik dengan tujuan pembelajaran					✓	
2	Kesesuaian komik dengan kompetensi inti					✓	
3	Kesesuaian komik dengan kompetensi dasar					✓	
4	Kejelasan petunjuk penggunaan media					✓	
5	Pemberian umpan balik					✓	

6	Kemudahan penggunaan komik dalam pembelajaran					✓	
7	Kesesuaian komik dengan karakter siswa					✓	
8	Pentingnya materi					✓	
9	Kebenaran materi					✓	
10	Kejelasan materi					✓	
11	Kemudahan memahami materi					✓	
12	Kemenarikan cerita					✓	
13	Kejelasan alur cerita					✓	
14	Kemudahan memahami cerita					✓	
15	Penggunaan bahasa yang tepat					✓	

D. Kesimpulan

Media komik aksara Jawa ini dinyatakan:

1. Tidak layak
2. Layak untuk uji coba dilapangan dengan revisi
- ③ 3. Layak untuk uji coba dilapangan tanpa revisi

Saran

"Selamat memanfaatkan media komik untuk
pembelajaran bahasa Jawa khusus aksara Jawa"
(Excellent) ~...

Yogyakarta, September 2014

Evaluator



Dra. Hesti Mulyani M. Hum,

NIP. 19610313 198811 2 002

Lampiran 17. Angket Siswa

B ✓

Lembar Instrumen untuk Siswa

Nama : Fajar wati

Kelas : VB

Beri tanda silang (x) pada jawaban yang paling sesuai menurutmu!

1. Apakah kamu memahami apa yang dipelajari pada komik aksara Jawa ?
 - a. Sangat paham
 - ☒ b. Paham
 - c. Cukup paham
 - d. Kurang paham
 - e. Tidak paham
2. Menurutmu apakah materi pada komik aksara Jawa sudah runtut(urut) ?
 - ☒ a. Sangat runtut
 - b. Runtut
 - c. Cukup runtut
 - d. Kurang runtut
 - e. Tidak runtut
3. Menurutmu apakah materi yang disampaikan dalam media komik aksara Jawa ini menarik ?
 - ☒ a. Sangat menarik
 - b. Menarik
 - c. Cukup menarik
 - d. Kurang menarik
 - e. Tidak menarik
4. Menurutmu apakah materi yang disampaikan dalam media komik aksara Jawa mudah dipahami ?
 - ☒ a. Sangat mudah dipahami
 - b. Mudah dipahami
 - c. Cukup mudah dipahami
 - d. Kurang bisa dipahami
 - e. Sulit dipahami
5. Menurutmu apakah materi pada komik aksara Jawa bermanfaat dalam kehidupanmu?
 - ☒ a. Sangat bermanfaat
 - b. Bermanfaat
 - ☒ c. Cukup bermanfaat
 - d. Kurang bermanfaat
 - e. Tidak bermanfaat
6. Menurutmu apakah jalan cerita pada komik aksara Jawa sudah jelas?
 - ☒ a. Sangat jelas
 - b. Jelas
 - c. Cukup jelas
 - d. Kurang jelas
 - e. Tidak jelas

7. Menurutmu apakah cerita pada media komik aksara Jawa ini menarik?
- ☒ a. Sangat menarik
 - b. Menarik
 - c. Cukup menarik
 - d. Kurang menarik
 - e. Tidak menarik
8. Menurutmu apakah cerita yang disampaikan dalam media komik aksara Jawa mudah kamu pahami ?
- ☒ a. Sangat mudah dipahami
 - b. Mudah dipahami
 - c. Cukup mudah dipahami
 - d. Kurang bisa dipahami
 - e. Sulit dipahami
9. Menurutmu apakah bahasa yang digunakan dalam komik aksara Jawa ini mudah dipahami?
- a. Sangat mudah dipahami
 - ☒ b. Mudah dipahami
 - c. Cukup mudah dipahami
 - d. Kurang bisa dipahami
 - e. Sulit dipahami
10. Menurutmu apakah petunjuk penggunaan komik aksara Jawa ini sudah jelas?
- a. Sangat jelas
 - ☒ b. Jelas
 - c. Cukup jelas
 - d. Kurang jelas
 - e. Tidak jelas
11. Menurutmu apakah dengan menggunakan komik aksara Jawa ini dapat menambah motivasimu untuk belajar?
- ☒ a. Sangat memotivasi
 - b. Memotivasi
 - c. Cukup memotivasi
 - d. Kurang memotivasi
 - e. Tidak memotivasi
12. Menurutmu apakah media komik aksara Jawa ini mudah digunakan?
- ☒ a. Sangat mudah digunakan
 - b. Mudah digunakan
 - c. Cukup mudah digunakan
 - d. Kurang bisa digunakan
 - e. Sulit untuk digunakan
13. Menurutmu apakah ukuran huruf dalam media komik aksara Jawa ini sesuai untuk kamu baca?
- ☒ a. Sangat sesuai
 - b. Sesuai
 - c. Cukup sesuai
 - d. Kurang sesuai
 - e. Tidak sesuai

14. Apakah gambar dalam media komik aksara Jawa ini bagus?

- ☒ a. Sangat bagus
- b. bagus
- c. Cukup bagus
- d. Kurang bagus
- e. Jelek

15. Apakah tampilan media komik aksara Jawa ini menarik?

- a. Sangat menarik
- ☒ b. Menarik
- c. Cukup menarik
- d. Kurang menarik
- e. Tidak menarik

Saran

gambar komik ini aksara Jawa ini menarik
dan materi yg di sampaikan dalam media
ini mudah di pahami.