

**PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK UNTUK PEMBELAJARAN
BAHASA JAWA DI KELAS III SD NEGERI TEGALPANGGUNG**

SKRIPSI

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



Oleh
Sri Puji Mulyani
NIM 11108241085

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

PERSETUJUAN

Skripsi yang berjudul “PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK UNTUK PEMBELAJARAN BAHASA JAWA DI KELAS III SD NEGERI TEGALPANGGUNG” yang disusun oleh Sri Puji Mulyani, NIM 11108241085 ini telah disetujui oleh pembimbing untuk diujikan.

Pembimbing I



P. Sarjiman, M. Pd.
NIP 19541212 198103 1 009

Yogyakarta, Agustus 2015
Pembimbing II



Supartinah, M. Hum.
NIP 19800312 200501 2 002



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 berikutnya.



Yogyakarta, Agustus 2015
Yang menyatakan,



Sri Puji Mulyani
NIM 11108241085

PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul "PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK UNTUK PEMBELAJARAN BAHASA JAWA DI KELAS III SD NEGERI TEGALPANGGUNG" yang disusun oleh Sri Puji Mulyani, NIM 11108241085 ini telah dipertahankan di depan Dewan Penguji pada tanggal 19 Agustus 2015 dan dinyatakan lulus.

DEWAN PENGUJI

Nama	Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
P. Sarjiman, M. Pd.	Ketua Penguji		24-08-2015
Unik Ambar Wati, M. Pd.	Sekretaris Penguji		26-08-2015
Eko Budi Prasetyo, M. Pd.	Penguji Utama		21-08-2015
Supartinah, M. Hum.	Penguji Pendamping		26-08-2015

Yogyakarta, 27 AUG 2015
Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Yogyakarta
Dekan,



Dr. Maryanto, M. Pd.
19600902 198702 1 001

MOTTO

Nalar hanya akan membawa anda dari A menuju B, namun imajinasi mampu membawa anda dari A kemanapun. (Albert Einstein)

PERSEMBAHAN

Skripsi ini kupersembahkan untuk:

1. Allah swt Yang Maha Segalanya.
2. Bapak dan Ibu yang senantiasa mendukung dan memberikan semangat bagiku selama ini.
3. Universitas Negeri Yogyakarta tempatku menimba ilmu.
4. Negaraku tercinta, Indonesia.

PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK UNTUK PEMBELAJARAN BAHASA JAWA DI KELAS III SD NEGERI TEGALPANGGUNG

Oleh
Sri Puji Mulyani
NIM 11108241085

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media komik yang layak untuk pembelajaran bahasa Jawa materi menulis karangan deskripsi di kelas III SD Negeri Tegalpanggung

Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan (*research and development*) yang mengacu pada model pengembangan Borg dan Gall. Penelitian dilakukan di SD Negeri Tegalpanggung pada bulan Mei sampai Juni 2015. Penelitian dilakukan dengan langkah-langkah: penelitian dan pengumpulan informasi, perencanaan, pengembangan format produk awal, uji coba satu-satu, uji coba kelompok kecil, uji coba lapangan, dan revisi produk. Media yang dikembangkan diuji kelayakannya dengan validasi oleh ahli materi dan ahli media sebelum dilakukan uji coba. Subjek penelitian berjumlah tiga siswa saat uji coba satu-satu, sepuluh siswa saat uji coba kelompok kecil, dan sembilan belas siswa saat uji coba lapangan. Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data adalah angket.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa validasi ahli materi memperoleh skor rata-rata yang termasuk dalam kategori sangat baik. Hasil validasi ahli media memperoleh skor rata-rata yang termasuk dalam kategori sangat baik. Hasil uji coba satu-satu memperoleh skor rata-rata yang termasuk dalam kategori baik. Hasil uji coba kelompok kecil memperoleh skor rata-rata yang termasuk dalam kategori baik. Hasil uji coba lapangan memperoleh skor rata-rata yang termasuk dalam kategori sangat baik. Berdasarkan hasil uji coba tersebut, media komik layak untuk digunakan dalam pembelajaran bahasa Jawa.

Kata kunci: *pengembangan media komik, karangan deskripsi, pembelajaran bahasa Jawa*

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan atas kehadiran Allah swt yang telah memberikan rahmat dan hidayahNya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK UNTUK PEMBELAJARAN BAHASA JAWA DI KELAS III SD NEGERI TEGALPANGGUNG”.

Skripsi ini disusun dan diajukan sebagai salah satu syarat menyelesaikan Studi Strata 1 untuk mencapai gelar Sarjana Pendidikan. Penyusunan skripsi 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 memperlancar penelitian.
3. Ketua Jurusan Pendidikan Pra Sekolah dan Sekolah dasar yang telah memberikan dukungan.
4. Bapak P. Sarjiman, M.Pd. sebagai Dosen Pembimbing Skripsi I yang telah memberikan bimbingan, motivasi, dan arahan.
5. Ibu Supartinah, M.Hum. sebagai Dosen Pembimbing Skripsi II yang telah memberikan bimbingan, motivasi, dan arahan.
6. Ibu Dra. Siti Mulyani, M.Hum. sebagai ahli materi yang telah bersedia meluangkan waktu untuk mengoreksi aspek materi produk.

7. Ibu Unik Ambar Wati, M.Pd. sebagai ahli media yang telah bersedia meluangkan waktu untuk memberikan masukan dalam perbaikan media.
8. Ibu Purwati Handayani, S.Pd. Kepala Sekolah SD Negeri Tegalpanggung yang telah memberikan izin untuk melakukan penelitian.
9. Bapak Sukirna, A. Ma. Pd. Wali Kelas III A SD Negeri Tegalpanggung yang telah memberikan izin untuk melakukan penelitian di kelas III A serta memberikan bimbingan dan masukan.
10. Ibu Rusiyati, A. Ma. Pd. Wali Kelas III B SD Negeri Tegalpanggung yang telah memberikan izin untuk melakukan penelitian di kelas III B serta memberikan bimbingan dan masukan.
11. Kedua orangtuaku tercinta Bapak Djarwasa dan Ibuk Isti Widayati yang telah memberikan dukungan moral, materi, dan mengorbankan waktu untukku selama ini.
12. Mbak Tini dan Inu yang selalu memberikan dukungan dan semangat.
13. Kawan-kawan seperjuangan PGSD kelas I 2011 (Cabillicious) yang telah menimba ilmu bersama-sama selama empat tahun.
14. Kawan-kawan KKN 189 (Mak Ria, Dina, Pika, Kak Santi, Habib, Faruq, Gangsar, Rio, dan Mbak Tika) yang senantiasa saling memotivasi dan memberikan bantuan.
15. Kawan-kawan kos pelangi (Rini, Risma, Mbak Risti, Fany, Chaellyn, Mbak Nina, Mbak Evi, Mbak Mida, Nana, Ilma, dan Syifa) yang selalu memberikan semangat mengerjakan skripsi.
16. Almamater tercinta Universitas Negeri Yogyakarta.

17. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebut satu persatu yang telah membantu dalam penyelesaian penulisan skripsi ini.

Penulis berharap skripsi ini bermanfaat untuk kemajuan dunia pendidikan di Indonesia khususnya pendidikan dasar. Saran dan kritik yang membangun sangat penulis harapkan demi penyempurnaan skripsi ini.

Yogyakarta, Agustus 2015
Penulis



Sri Puji Mulyani
NIM 11108241085

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	xi
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvii

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	6
C. Pembatasan Masalah	7
D. Rumusan Masalah	7
E. Tujuan Penelitian	7
F. Spesifikasi Produk	7
G. Manfaat Penelitian	8
H. Definisi Operasional	9

BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. Hakikat Pembelajaran Bahasa Jawa di SD	11
B. Karakteristik Siswa Kelas Awal	13
C. Media Pembelajaran	16
1. Pengertian Media Pembelajaran	16
2. Manfaat Media Pembelajaran	18

3. Jenis Media Pembelajaran	21
4. Kriteria Memilih Media Pembelajaran	23
D. Pengertian Komik	28
1. Struktur dan Jenis Komik	29
2. Kriteria Komik yang Baik	32
E. Pembelajaran Bahasa Jawa dengan Media Komik	35
F. Keterampilan Menulis	36
1. Pengertian Menulis	36
2. Tahapan Menulis	38
3. Kriteria Tulisan yang Baik	39
G. Karangan Deskripsi	40
1. Pengertian Karangan Deskripsi	40
2. Macam-macam Karangan Deskripsi	41
3. Ciri-ciri Karangan Deskripsi	44
H. Penelitian yang Relevan	45
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Jenis Penelitian	46
B. Prosedur Pengembangan	46
1. Penelitian dan Pengumpulan Informasi	47
2. Perencanaan	47
3. Pengembangan Format Produk Awal	47
4. Uji Coba Satu-satu	48
5. Revisi Produk	48
6. Uji Coba Kelompok Kecil	48
7. Revisi Produk	49
8. Uji Coba Lapangan	49
9. Revisi Produk Akhir	49
C. Validasi Ahli dan Uji Coba Produk	50
1. Validasi	50

2. Uji Coba Produk	51
D. Setting dan Subjek Penelitian	51
E. Jenis dan Sumber Data	52
F. Instrumen Penelitian	52
G. Teknik Analisis Data	55
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Deskripsi Hasil Penelitian	58
1. Studi Pendahuluan	58
2. Studi Pustaka.....	58
B. Pengembangan Produk dan Hasil Uji Coba	59
1. Validasi Ahli	59
2. Hasil Uji Coba Produk	81
C. Deskripsi hasil pengembangan produk	96
D. Pembahasan	99
E. Keterbatasan Penelitian	104
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	
A. Kesimpulan	106
B. Saran	107
DAFTAR PUSTAKA	108
LAMPIRAN	110

DAFTAR TABEL

	hal
Tabel 1. Kisi-Kisi Instrumen untuk Ahli Media	53
Tabel 2. Kisi-Kisi Instrumen untuk Ahli Materi	53
Tabel 3. Kisi-Kisi Instrumen untuk Pengguna (Siswa)	54
Tabel 4. Pedoman Pemberian Skor	55
Tabel 5. Konversi Data Kuantitatif Ke Data Kualitatif Berskala 5	56
Tabel 6. Hasil Penilaian Ahli Media Tahap Pertama	60
Tabel 7. Hasil Penilaian Ahli Media Tahap Kedua	63
Tabel 8. Hasil Penilaian Ahli Media Tahap Ketiga	70
Tabel 9. Hasil Penilaian Ahli Materi Tahap Pertama	73
Tabel 10. Perbaikan Penulisan Kata-Kata Berbahasa Jawa	74
Tabel 11. Hasil Penilaian Ahli Materi Tahap Kedua	79
Tabel 12. Perbaikan Penulisan Kata-Kata Berbahasa Jawa	81
Tabel 13. Hasil Penilaian Ahli Materi Tahap Ketiga	81
Tabel 14. Data Hasil Angket Uji Coba Satu-Satu	82
Tabel 15. Data Hasil Angket Aspek Materi pada Uji Coba Satu-Satu	82
Tabel 16. Data Hasil Angket Aspek Media pada Uji Coba Satu-Satu	83
Tabel 17. Data Hasil Angket Aspek Isi Cerita pada Uji Coba Satu-Satu	84
Tabel 18. Data Hasil Angket Uji Coba Kelompok Kecil	87
Tabel 19. Data Hasil Angket Aspek Materi pada Uji Coba Kelompok Kecil ...	87
Tabel 20. Data Hasil Angket Aspek Media pada Uji Coba Kelompok Kecil	88
Tabel 21. Data Hasil Angket Aspek Isi Cerita pada Uji Coba Kelompok Kecil	89
Tabel 22. Data Hasil Angket Uji Coba Lapangan	91
Tabel 23. Data Hasil Angket Aspek Materi pada Uji Coba Lapangan	92
Tabel 24. Data Hasil Angket Aspek Media pada Uji Coba Lapangan	92
Tabel 25. Data Hasil Angket Aspek Isi Cerita pada Uji Coba Lapangan	93
Tabel 26. Data Hasil Angket Validasi Guru Aspek Materi	94
Tabel 27. Data Hasil Angket Validasi Guru Aspek Media	94

DAFTAR GAMBAR

	hal
Gambar 1. Latar Tempat Sebelum Revisi	60
Gambar 2. Latar Tempat Setelah Revisi	61
Gambar 3. Latar dalam Rumah Sebelum Revisi	61
Gambar 4. Latar dalam Rumah Setelah Revisi	62
Gambar 5. Pesan Moral Sebelum Revisi	62
Gambar 6. Pesan Moral Setelah Revisi	63
Gambar 7. Penomoran dan Garis Tepi Sebelum Revisi	64
Gambar 8. Penomoran dan Garis Tepi Setelah Revisi	64
Gambar 9. Ilustrasi Tempat Tidur Krisna Sebelum Revisi	65
Gambar 10. Ilustrasi Tempat Tidur Krisna Setelah Revisi	65
Gambar 11. Penambahan Pesan Moral	66
Gambar 12. Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar	67
Gambar 13. Petunjuk Penggunaan	67
Gambar 14. Tokoh-Tokoh dalam Komik	68
Gambar 15. Materi Karangan Deskripsi	68
Gambar 16. Halaman Latihan	69
Gambar 17. Penambahan Nama Pengembang	69
Gambar 18. Halaman Latihan Sebelum Revisi	71
Gambar 19. Halaman Latihan Setelah Revisi	71
Gambar 20. Penguatan Pesan Moral dari Krisna Kepada Bima	72
Gambar 21. Judul Media Komik Sebelum Revisi	73
Gambar 22. Judul Media Komik Setelah Revisi	74
Gambar 23. Adegan Sebelum Revisi	75
Gambar 24. Adegan Setelah Revisi	76
Gambar 25. Adegan Membuka Hadiah Sebelum Revisi	76
Gambar 26. Adegan Membuka Hadiah Setelah Revisi	77
Gambar 27. Penambahan Halaman Nilai-Nilai Moral dalam Cerita	77
Gambar 28. Materi Sebelum Revisi	78
Gambar 29. Materi Setelah Revisi	79

Gambar 30. Gambar Pak Joko Sebelum Revisi	80
Gambar 31. Gambar Pak Joko Setelah Revisi	80
Gambar 32. Halaman Petunjuk Penggunaan Sebelum Revisi	85
Gambar 33. Halaman Petunjuk Penggunaan Setelah Revisi	86
Gambar 34. Halaman Petunjuk Penggunaan Setelah Revisi	90
Gambar 35. Halaman <i>Lakon</i> Sebelum Revisi	95
Gambar 36. Halaman <i>Lakon</i> Setelah Revisi	95

DAFTAR LAMPIRAN

	hal
Lampiran 1. <i>Storyboard</i>	110
Lampiran 2. Hasil Uji Coba Satu-satu	115
Lampiran 3. Hasil Uji Coba Kelompok Kecil	116
Lampiran 4. Hasil Uji Coba Lapangan	117
Lampiran 5. Hasil Penilaian Ahli Materi	118
Lampiran 6. Hasil Penilaian Ahli Media	119
Lampiran 7. Hasil Penilaian Guru	120
Lampiran 8. Silabus	121
Lampiran 9. Surat Keterangan Validasi Ahli Materi	123
Lampiran 10. Surat Keterangan Validasi Ahli Media	124
Lampiran 11. Surat Keterangan Validasi Instrumen	125
Lampiran 12. Surat Pengantar Permohonan Izin Penelitian FIP	126
Lampiran 13. Surat Izin Penelitian Dinas Perizinan DIY	127
Lampiran 14. Surat Keterangan Melaksanakan Penelitian	128
Lampiran 15. Dokumentasi	129
Lampiran 16. Hasil Karangan Siswa	131
Lampiran 17. Lembar Validasi Ahli Materi	133
Lampiran 18. Lembar Validasi Ahli Media	135
Lampiran 19. Lembar Validasi Guru	137
Lampiran 20. Angket Respon Siswa Terhadap Media Komik	140

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Anak-anak memperoleh komponen-komponen bahasa ibu mereka dalam waktu yang relatif singkat. Ketika mereka mulai bersekolah dan mempelajari bahasa secara formal, mereka sudah mengetahui cara berbicara untuk berkomunikasi dengan orang lain. Mereka sudah mengetahui dan mengucapkan sejumlah besar kata. Namun, perkembangan bahasa tidak berhenti ketika seorang anak sudah mulai bersekolah atau ketika dia sudah dewasa. Hal ini sejalan dengan pendapat yang menyatakan bahwa proses perkembangan berlangsung sepanjang hayat (Darmiyanti Zuchdi & Budiasih, 2001: 4).

Bahasa Jawa merupakan bahasa sehari-hari yang digunakan sebagian besar siswa untuk berkomunikasi dengan orang-orang di sekitarnya. Meskipun bahasa Jawa menjadi bahasa mayoritas siswa, masih terdapat beberapa siswa yang belum menguasai bahasa Jawa. Terdapat kaitan yang erat antara bahasa Jawa dengan kehidupan sehari-hari siswa. Oleh sebab itu, maka mata pelajaran Bahasa Jawa diharapkan akan lebih mudah dipahami oleh siswa.

Hal tersebut tentunya memerlukan dukungan kreativitas seorang guru untuk dapat menciptakan suasana belajar yang menarik minat siswa untuk mempelajari mata pelajaran Bahasa Jawa yang menjadi bahasa sehari-hari bagi mayoritas siswa. Seorang guru setidaknya harus memenuhi kriteria empat peran untuk dapat membimbing siswanya agar dapat belajar dengan baik di dalam kegiatan belajar mengajar. Pertama, guru sebaiknya mampu untuk dapat mengorganisasi siswanya dengan baik. Kedua, guru harus memfasilitasi siswanya dalam kegiatan

pembelajaran. Pada saat siswa menjumpai kesulitan, guru siap membantu dan membimbing siswa sehingga mencapai titik temu penyelesaian permasalahan yang kurang dimengerti oleh siswa. Ketiga, guru memiliki peran sebagai seorang motivator bagi siswanya. Artinya, guru sebaiknya membuat suasana yang menyenangkan bagi siswa agar siswa tertarik untuk aktif mengikuti kegiatan belajar mengajar. Keempat, guru juga memiliki peran sebagai seorang *assessor* yaitu sebagai penilai dan pengukur keberhasilan siswa. Penilaian dan pengukuran tersebut sebaiknya dilakukan secara menyeluruh. Guru tidak hanya menilai dan mengukur dari aspek kognitif saja tetapi juga dari aspek sikap dan keterampilan.

Menurut Slamet (2007: 4), dalam memperoleh keterampilan berbahasa, mula-mula anak pada masa kecil belajar menyimak, kemudian baru belajar berbicara, selanjutnya baru belajar keterampilan membaca dan menulis setelah masuk sekolah. Berdasarkan pendapat tersebut, keterampilan menulis dipelajari oleh anak pada tahap yang paling akhir dibanding keterampilan berbahasa yang lain. Seperti halnya perkembangan membaca, perkembangan anak dalam menulis juga terjadi perlahan-lahan. Dalam tahap ini anak perlu mendapat bimbingan dalam memahami dan menguasai cara mentransfer pikiran ke dalam tulisan. Siswa memerlukan bimbingan guru dalam mengembangkan keterampilan menulis seperti halnya membaca.

Abbas (2006: 25) menyatakan bahwa menulis karangan pada prinsipnya adalah bercerita tentang suatu yang ada pada angan-angan penceritaan, itu dapat dituangkan dalam bentuk lisan maupun tulisan. Pernyataan tersebut secara tidak langsung memiliki maksud bahwa menulis karangan bersifat fleksibel. Hal ini

sejalan dengan pendapat Ahmad & Darmiyati (1999: 76-77) yang menyatakan bahwa menulis dapat dipandang sebagai serangkaian aktivitas yang bersifat fleksibel. Rangkaian aktivitas yang dimaksud meliputi pramenulis, penulisan draf, revisi, penyuntingan, dan publikasi atau pembahasan.

Kegiatan observasi dilaksanakan pada hari jumat 22 Januari 2015 yang berlokasi di SD Negeri Tegalpanggung pada saat kegiatan pembelajaran Bahasa Jawa dilaksanakan. Ketika dilakukan pengamatan, sebagian besar siswa didapati menguasai bahasa Jawa ragam ngoko. Berdasarkan hasil observasi ditemukan bahwa media untuk mengembangkan keterampilan menulis karangan deskripsi belum mencukupi. Guru hanya menggunakan LKS dan itu belum cukup untuk menstimulasi siswa sehingga dibutuhkan media pembelajaran. Media komik belum pernah dimanfaatkan sebagai alternatif media untuk mengajarkan keterampilan menulis karangan deskripsi. Penggunaan media pada kegiatan pembelajaran sangatlah penting untuk menarik perhatian siswa dan memberikan rangsangan kepada siswa untuk dapat mengembangkan kemampuannya. Media dapat dikatakan sebagai sumber inspirasi siswa untuk memperoleh gagasannya.

Berkaitan dengan salah satu peranan guru yaitu sebagai motivator, salah satu hal yang dapat dimanfaatkan untuk dapat menarik perhatian siswa yaitu media pembelajaran. Menurut Arief dkk (2009: 6), kata *media* berasal dari bahasa Latin dan merupakan bentuk jamak dari kata *medium* yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. *Medoe* (bahasa latin) berarti perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan. Berdasarkan pernyataan tersebut, selain sebagai daya tarik tersendiri, media pembelajaran juga memiliki fungsi sebagai

penyalur materi yang ingin dibelajarkan kepada siswa. Melalui penggunaan media pembelajaran diharapkan dapat mempermudah siswa memahami materi yang sedang dipelajari. Penggunaan media pembelajaran pada kegiatan pembelajaran akan sangat membantu keefektifan dalam proses belajar mengajar.

Siswa memerlukan gagasan agar dapat membuat sebuah karangan deskripsi. Suatu gagasan tidak selalu muncul begitu saja, siswa memerlukan media untuk memancing gagasan tersebut. Media dapat memberikan inspirasi bagi siswa untuk dapat memunculkan gagasan-gagasan yang mereka miliki. Kemudian gagasan tersebut dapat dimanfaatkan untuk menyusun karangan deskripsi. Keberadaan media menjadi salah satu pendorong minat siswa untuk mau belajar tanpa harus dipaksa tetapi dengan kemauannya sendiri. Siswa yang belajar atas dasar kemauannya sendiri tentu hasil keluarannya akan lebih baik daripada harus belajar karena suatu keterpaksaan. Oleh sebab itu, media pembelajaran berperan sangat penting agar tercipta pembelajaran yang menarik, tidak membosankan bagi diri siswa.

Ketertarikan siswa dapat dimanfaatkan untuk mengajak siswa melakukan kegiatan-kegiatan pembelajaran sesuai yang telah direncanakan oleh guru. Tetapi penggunaan media pembelajaran harus disertai dengan kemampuan guru untuk dapat memanfaatkan media pembelajaran tersebut serta membuat suasana yang menyenangkan dengan keberadaan media tersebut. Sehingga suasana kelas yang kondusif juga akan mendukung keberhasilan suatu pembelajaran di samping penggunaan media pembelajaran.

Penelitian ini menawarkan salah satu alternatif pengembangan media yang dapat dimanfaatkan untuk pembelajaran Bahasa Jawa dalam hal keterampilan menulis karangan yaitu dalam bentuk media komik. Media komik merupakan media nonproyeksi yang berupa gambar dan tulisan yang dapat dilihat dan dibaca oleh manusia. Melalui kegiatan membaca komik serta mengamati gambar ekspresi dalam komik tersebut, siswa diharapkan dapat menceritakan kembali isi cerita yang telah dibaca. Selain itu tujuan utamanya adalah agar siswa dapat membuat karangan deskripsi sesuai dengan isi komik. Muatan materi pada media komik ini difokuskan pada konten komik yang sesuai dengan kompetensi inti 4 kelas III yaitu dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

Komik merupakan serial cerita bergambar yang banyak digemari oleh anak-anak. Gambar-gambar yang terdapat pada komik juga menjadi salah satu daya tarik tersendiri bagi siswa. Jika hanya terdapat tulisan saja tentu akan membosankan, berbeda halnya dengan komik yang disertai gambar-gambar. Siswa juga akan lebih mudah mengimajinasikan isi dari cerita yang terdapat pada komik. Oleh sebab itu, memanfaatkan komik sebagai salah satu alternatif media pembelajaran merupakan pilihan yang tepat. Melalui pemanfaatan media komik ini, harapannya anak akan tertarik untuk membaca dan akan mudah memahami isi cerita, kemudian mampu menceritakan kembali serta membuat cerita tentang pengalamannya sendiri.

Penggunaan media komik diharapkan dapat membantu mempermudah siswa untuk memahami isi suatu cerita. Siswa menjadi mudah mengkomunikasikannya

baik secara lisan maupun tertulis, tetapi diutamakan siswa dapat menulis karangan deskripsi sesuai isi cerita dengan menggunakan bahasa sendiri serta berdasarkan pengalaman pribadinya sendiri. Komik memiliki bagian-bagian di antaranya karakter, frame, balon kata, narasi, efek suara, dan latar belakang, sehingga kesemua bagian-bagian dari komik tersebut dapat membantu siswa dalam menyusun karangan deskripsi.

Berdasarkan beberapa uraian tersebut, maka peneliti memilih media komik sebagai alternatif media untuk mempermudah siswa memahami isi cerita. Komik memiliki daya tarik tersendiri bagi diri siswa serta lebih menarik minat siswa untuk membacanya sehingga siswa akan lebih mudah menceritakannya kembali baik secara lisan maupun tulisan. Penggunaan media komik sebagai alternatif media dalam mengembangkan keterampilan menulis karangan merupakan tujuan utama pemanfaatan media komik dalam penelitian ini. Sesuai dengan asumsi yang penulis harapkan, maka judul yang diambil penulis adalah “Pengembangan Media Komik untuk Pembelajaran Bahasa Jawa di Kelas III SD Negeri Tegalpanggung”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut.

1. Media pembelajaran yang dimiliki sekolah dalam mengembangkan keterampilan menulis karangan deskripsi belum cukup untuk menstimulasi siswa dikarenakan hanya menggunakan LKS.
2. Siswa kurang tertarik dengan pembelajaran bahasa Jawa.

3. Guru belum menggunakan media pembelajaran yang efektif dan menarik dalam kegiatan pembelajaran.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang mengemukakan kondisi kompleksnya permasalahan, maka diperlukan pembatasan masalah pada penelitian ini. Permasalahan yang akan dibahas pada penelitian ini adalah pengembangan media komik dalam pembelajaran bahasa Jawa materi menulis karangan deskripsi untuk siswa kelas III SD Negeri Tegalpanggung.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah dan pembatasan masalah di atas, maka dapat dirumuskan masalah yaitu bagaimana mengembangkan media komik yang layak untuk pembelajaran bahasa Jawa materi menulis karangan deskripsi di kelas III SD Negeri Tegalpanggung?

E. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah di atas maka tujuan penelitian ini adalah mengembangkan media komik yang layak untuk pembelajaran bahasa Jawa materi menulis karangan deskripsi di kelas III SD Negeri Tegalpanggung.

F. Spesifikasi Produk

Spesifikasi produk yang diharapkan adalah sebagai berikut.

1. Produk komik berbentuk buku cetak yang berukuran 21 cm x 21 cm.
2. Media komik dilengkapi kompetensi bahasa Jawa kelas III yang digunakan, petunjuk penggunaan media komik, pengenalan tokoh, cerita komik, nilai

moral yang terdapat dalam cerita, materi menulis karangan deskripsi, dan lembar latihan.

3. Komik berisi *frame* gambar berwarna dengan menggunakan font *Comic Sans MS*.
4. Bahan untuk mencetak media komik adalah kertas *art paper* 150 untuk bagian dalam, sedangkan bagian *cover* menggunakan kertas *art paper* 150 laminasi serta dijilid *hard cover*.

G. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi semua pihak yang terkait, di antaranya sebagai berikut

1. Manfaat Teoretis

Sebagai alternatif bahan untuk mendukung proses pembelajaran bagi siswa Sekolah Dasar, terutama untuk materi keterampilan menulis karangan deskripsi menggunakan media komik dalam mata pelajaran Bahasa Jawa.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi siswa

- 1) Memanfaatkan media komik untuk melatih keterampilan menulis karangan deskripsi
- 2) Siswa termotivasi untuk mengembangkan keterampilan menulis karangan deskripsi
- 3) Minat baca siswa menjadi bertambah dengan adanya gambar seri pada media komik

b. Bagi guru

Memberikan alternatif media pembelajaran untuk mengembangkan keterampilan menulis karangan deskripsi yaitu dalam bentuk media komik.

c. Bagi sekolah

Memberikan bahan pertimbangan untuk pengambilan kebijakan dalam penggunaan media pembelajaran sesuai dengan materi pelajaran, sehingga dapat mendukung pengembangan keterampilan guru dalam mengajar dan keterampilan siswa dalam mata pelajaran Bahasa Jawa khususnya menulis karangan deskripsi.

d. Bagi peneliti

Memperoleh pengalaman nyata tentang pembelajaran Bahasa Jawa khususnya dalam materi menulis karangan deskripsi. Selain itu juga menambah wawasan mengenai pemanfaatan media komik dalam materi menulis karangan deskripsi untuk dapat berbagi wawasan kepada sesama mahasiswa maupun kepada guru SD.

H. Definisi Operasional

1. Media komik merupakan media dalam bentuk serial cerita bergambar yang banyak digemari oleh anak-anak dan memiliki tujuan untuk memberikan hiburan, pengetahuan, dan pendidikan kepada pembaca.
2. Pembelajaran bahasa Jawa kelas III SD meliputi membaca, menyimak, berbicara, dan menulis. Aspek yang difokuskan pada penelitian ini adalah aspek menulis. Kegiatan menulis diarahkan untuk mengembangkan kemampuan mengungkapkan gagasan, pendapat, pesan dan perasaan secara

tertulis. Salah satu materi menulis untuk kelas III yaitu menulis karangan sederhana. Jenis karangan sederhana yang cocok untuk usia anak kelas III SD yaitu karangan deskripsi. Karangan deskripsi merupakan proses bentuk tulisan yang melukiskan atau menggambarkan sesuatu berdasarkan kesan-kesan dari pengamatan, pengalaman, dan perasaan penulisnya. Sasarannya adalah memungkinkan terciptanya imajinasi (daya khayal) pembaca sehingga seolah-olah melihat, mengalami, dan merasakan sendiri apa yang dialami penulisnya.

BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. Hakikat Pembelajaran Bahasa Jawa di SD

Berdasarkan Permendiknas Nomor 22 Tahun 2006, mata pelajaran bahasa Jawa merupakan bagian dari mata pelajaran muatan lokal. Tujuan pembelajaran mata pelajaran bahasa Jawa yaitu mengenal dan menjadi lebih akrab dengan lingkungan alam, sosial, dan budayanya, memiliki bekal kemampuan dan keterampilan serta pengetahuan mengenai daerahnya yang berguna bagi dirinya maupun masyarakat dalam umumnya, dan memiliki sikap dan perilaku yang selaras dengan nilai-nilai atau aturan-aturan yang berlaku di daerahnya serta melestarikan dan mengembangkan nilai-nilai luhur budaya setempat dalam rangka menunjang pembangunan nasional (Aqib, 2009: 107).

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

Dinas pendidikan Jawa Tengah telah menerbitkan kurikulum bahasa Jawa yang telah disesuaikan dengan kurikulum 2013. Pembelajaran bahasa Jawa di sekolah dasar difokuskan pada kemampuan berbahasa, bersastra, dan berbudaya yang

meliputi empat aspek keterampilan berbahasa diantaranya mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis. Pada kelas III semester 2 terdapat empat kompetensi inti diantaranya sebagai berikut.

1. Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.
2. Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, tetangga, dan guru.
3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati [mendengar, melihat, membaca] dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, sekolah, dan tempat bermain.
4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, logis, dan sistematis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia. (Tim, 2014: 9 – 10)

Kompetensi inti dikembangkan menjadi kompetensi dasar. Kompetensi dasar kelas III semester 2 menyebutkan tentang memahami tembang macapat *Pocung*, mengapresiasi cerita pengalaman yang menarik, memahami tembang dolanan bertema keagungan Tuhan, memahami huruf Jawa *legena*, membaca teks naratif tentang budaya, menulis dan menyajikan cerita pengalamanyang menarik menggunakan ragam *ngoko*, menulis dan menyajikan cerita tentang peristiwa alam dengan ragam *ngoko*, dan membaca dan menulis kalimat sederhana berhuruf Jawa *legena*.

Pembelajaran bahasa Jawa di sekolah dasar memuat empat keterampilan berbahasa yang meliputi membaca, menyimak, berbicara, menulis. Membaca diarahkan pada kemampuan memahami isi bacaan, makna suatu bacaan ditentukan oleh situasi dan konteks dalam bacaan. Kegiatan menyimak pada hakikatnya sama dengan kegiatan membaca hanya saja pada menyimak merupakan pemahaman teks lisan. Kegiatan menulis diarahkan untuk mengembangkan kemampuan mengungkapkan gagasan, pendapat, pesan dan

perasaan secara tertulis. Kegiatan berbicara diarahkan pada kemampuan mengungkapkan gagasan, pendapat, pesan dan perasaan secara lisan dengan menggunakan bahasa Jawa. Program pengajaran bahasa Jawa lingkup mata pelajaran bahasa Jawa meliputi penguasaan kebahasaan, kemampuan memahami mengapresiasi sastra dan kemampuan menggunakan bahasa Jawa.

B. Karakteristik Siswa Kelas Awal

Menurut Syaiful Bahri Djamarah (2002: 89), masa usia sekolah dasar sebagai masa kanak-kanak akhir berlangsung dari usia enam tahun hingga kira-kira sebelas atau dua belas tahun. Usia ini ditandai dengan mulainya anak masuk sekolah dasar, dan dimulainya sejarah baru dalam kehidupannya yang kelak akan mengubah sikap-sikap dan tingkah lakunya. Para guru mengenal masa ini sebagai “masa sekolah”, oleh karena pada usia inilah anak untuk pertama kalinya menerima pendidikan formal. Tetapi bisa juga dikatakan bahwa masa-masa usia sekolah adalah masa matang untuk belajar maupun masa matang untuk sekolah. Disebut masa matang untuk belajar, karena anak sudah berusaha untuk mencapai sesuatu, tetapi, perkembangan aktivitas bermain yang hanya bertujuan untuk mendapatkan kesenangan pada waktu melakukan aktivitasnya itu sendiri. Disebut masa matang untuk bersekolah, karena anak sudah menginginkan kecakapan-kecakapan baru, yang dapat diberikan oleh sekolah.

Sebagai hasil pemberian bantuan yang diberikan keluarga, dan teman kanak-kanaknya, pada masa ini anak telah mengalami perkembangan-perkembangan yang membantu anak untuk dapat menerima bahan yang diajarkan oleh gurunya. Dalam masa usia sekolah ini, anak sudah siap menjelajahi lingkungannya. Ia tidak

puas lagi sebagai penonton saja, ia ingin mengetahui lingkungannya, tata kerjanya, bagaimana perasaan-perasaan, dan bagaimana ia dapat menjadi bagian dari lingkungannya.

Masa usia sekolah dianggap oleh Suryobroto (Syaiful Bahri Djamarah, 2002 : 90), sebagai masa intelektual atau masa keserasian bersekolah. Tetapi dia tidak berani mengatakan pada umur berapa tepatnya anak matang untuk masuk sekolah dasar. Kesukaran penentuan ketepatan umur anak matang untuk masuk sekolah dasar disebabkan kematangan itu tidak ditentukan oleh umur semata-mata, namun pada umur antara 6 atau 7 tahun biasanya anak memang telah matang untuk masuk sekolah dasar.

Pada masa keserasian bersekolah ini secara relatif anak-anak lebih mudah dididik daripada masa sebelum dan sesudahnya. Masa ini menurut Suryobroto (Syaiful Bahri Djamarah, 2002 : 90) dapat diperinci menjadi dua fase, yaitu: (1) Masa kelas-kelas rendah sekolah dasar, kira-kira umur 6 atau 7 sampai umur 9 atau 10 tahun dan (2) Masa kelas-kelas tinggi sekolah dasar, kira-kira umur 9 atau 10 sampai kira-kira umur 12 atau 13 tahun.

Menurut Piaget dalam Yatim (2012: 124) anak usia 7 – 11 tahun tergolong pada tingkat perkembangan operasional konkrit. Anak telah dapat mengetahui simbol-simbol matematis, tetapi belum dapat menghadapi hal-hal yang abstrak, kecakapan kognitif anak adalah kombinasivitas atau klasifikasi, reversibilitas, asosiativitas, identitas, dan seriasi.

Masa Kelas-Kelas Awal Sekolah Dasar

Beberapa sifat khas anak-anak pada masa ini antara lain adalah seperti yang disebutkan di bawah ini:

1. Adanya korelasi positif yang tinggi antara keadaan kesehatan pertumbuhan jasmani dengan prestasi sekolah.
2. Adanya sikap yang cenderung untuk mematuhi peraturan-peraturan permainan yang tradisional.
3. Ada kecenderungan memuji sendiri.
4. Suka membanding-bandingkan dirinya dengan anak lain kalau hal itu dirasanya menguntungkan untuk meremehkan anak lain.
5. Kalau tidak dapat menyelesaikan sesuatu soal, maka soal itu dianggapnya tidak penting.
6. Pada masa ini (terutama pada umur 6 – 8) anak menghendaki nilai (angka rapor) yang baik, tanpa mengingat apakah prestasinya memang pantas diberi nilai baik atau tidak.

Berdasarkan karakteristik siswa kelas awal yang telah dijelaskan diatas, dapat diambil sebuah kesimpulan bahwa keberadaan media pembelajaran merupakan suatu hal yang penting. Media pembelajaran dapat membantu proses berpikir siswa sehingga akan lebih mudah untuk mengolah dan menyimpan informasi yang didapatkan oleh siswa. Media pembelajaran komik diharapkan akan dapat membantu proses berpikir siswa dalam mempelajari materi menulis karangan deskripsi serta membuat pembelajaran bahasa Jawa menjadi lebih menarik dan menyenangkan bagi siswa.

C. Media Pembelajaran

1. Pengertian Media Pembelajaran

Gagne dalam Arief S. Sadiman dkk (2009: 6) menyatakan bahwa media pembelajaran adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsangnya untuk belajar. Sementara itu Briggs (Arief S. Sadiman dkk, 2009: 6) berpendapat bahwa media pembelajaran adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang siswa untuk belajar. Buku, film, kaset, film bingkai merupakan contoh-contohnya.

Asosiasi Pendidikan Nasional (*National Education Association/ NEA*) memiliki pengertian yang berbeda. Media pembelajaran adalah bentuk-bentuk komunikasi baik tercetak maupun audiovisual serta peralatannya yang dapat dimanfaatkan untuk mendukung kegiatan pembelajaran. Media pembelajaran hendaknya dapat dimanipulasi, dapat dilihat, didengar, dan dibaca. Apapun batasan yang diberikan, ada persamaan di antara batasan tersebut yaitu bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi (Arief S. Sadiman dkk, 2009: 7).

Dalam arti sempit media pembelajaran hanya meliputi media yang dapat digunakan secara efektif dalam proses pembelajaran yang terencana, sedangkan dalam arti luas, media tidak hanya meliputi media komunikasi elektronik yang kompleks akan tetapi juga mencakup alat-alat sederhana,

seperti: slide, fotografi, diagram dan bagan buatan guru, objek-objek nyata serta kunjungan ke luar sekolah. Sejalan pandangan ini, guru-gurupun dianggap sebagai media penyajian, di samping radio dan televisi, karena sama-sama membutuhkan dan menggunakan banyak waktu untuk menyampaikan informasi kepada para siswa. Hanya saja, guru-guru punya fungsi lainnya misalnya menyusun perencanaan pembelajaran dan melaksanakan penilaian, sedangkan alat-alat tidak melakukan fungsi-fungsi tersebut (Harjanto, 2005: 246).

Romiszowski (Harjanto, 2005: 247), merumuskan media pembelajaran *... as the carriers of messages, from some transmitting source (which may be a human being or an intimate object), to the receiver of the message (which is our case is the learner)*. Penyampai pesan (*carriers of information*) berinteraksi dengan siswa melalui pengindraannya. Siswa dapat dipanggil untuk menggunakan sesuatu alat inderanya untuk menerima informasi, atau dapat juga menggunakan kombinasi alat indera sekaligus, sehingga kegiatan berkomunikasi lebih saksama.

Namun demikian, media pembelajaran bukan hanya berupa alat atau bahan saja, akan tetapi hal-hal lain yang memungkinkan siswa dapat memperoleh pengetahuan. Menurut Gerlach dalam Wina Sanjaya (2011: 204), bahwa secara umum media pembelajaran itu meliputi orang, bahan, peralatan atau kegiatan yang menciptakan kondisi yang memungkinkan siswa memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Jadi, dalam pengertian ini media pembelajaran bukan hanya alat perantara akan tetapi

meliputi orang atau manusia sebagai sumber belajar atau juga berupa kegiatan yang dikondisikan untuk menambah pengetahuan dan wawasan, mengubah sikap siswa atau untuk menambah keterampilan.

Jadi, media pembelajaran dapat disimpulkan sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan sebagai perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga menciptakan kondisi yang memungkinkan siswa memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Media pembelajaran yang dikembangkan dalam penelitian ini yaitu komik untuk pembelajaran bahasa Jawa khususnya pada materi menulis karangan deskripsi.

2. Manfaat Media Pembelajaran

Menurut Nana Sudjana dan Ahmad Rivai (2002: 2), media pembelajaran dapat mempertinggi proses belajar siswa dalam pembelajaran yang pada gilirannya diharapkan dapat mempertinggi hasil belajar yang dicapainya. Ada beberapa alasan mengapa media pembelajaran dapat mempertinggi proses belajar siswa. Alasan pertama berkenaan dengan manfaat media pembelajaran dalam proses belajar siswa antara lain:

- a. Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar;
- b. Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh para siswa, dan memungkinkan siswa menguasai tujuan pembelajaran lebih baik;

- c. Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi bila guru mengajar untuk setiap jam pelajaran;
- d. Siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan dan lain-lain.

Alasan kedua mengapa penggunaan media pembelajaran dapat mempertinggi proses dan hasil pembelajaran adalah berkenaan dengan taraf berpikir siswa. Taraf berpikir manusia mengikuti tahap perkembangan dimulai dari berpikir sederhana menuju ke berpikir kompleks. Penggunaan media pembelajaran erat kaitannya dengan tahapan berpikir tersebut sebab melalui media pembelajaran hal-hal yang abstrak dapat dikongkretkan, dan hal-hal yang kompleks dapat disederhanakan.

Menurut Harjanto (2005: 245), bahwa secara umum media pendidikan mempunyai kegunaan-kegunaan sebagai berikut:

- a. Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalistik (dalam bentuk kata-kata tertulis atau lisan belaka).
- b. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indra, seperti misalnya:
 - 1) Objek yang terlalu besar bisa digantikan dengan realitas, gambar, film bingkai, film, atau model;
 - 2) Objek yang kecil dibantu dengan proyektor mikro, film bingkai, film, atau gambar;

- 3) Gerak yang terlalu lambat atau terlalu cepat, dapat dibantu dengan *timelapse* atau *highspeed photography*.
 - 4) Kejadian atau peristiwa yang terjadi di masa lalu bisa ditampilkan lagi lewat rekaman film, video, film bingkai, foto maupun secara verbal;
 - 5) Objek yang terlalu kompleks (misalnya mesin-mesin) dapat disajikan dengan model, diagram, dan lain-lain.
 - 6) Konsep yang terlalu luas (gunung berapi, gempa bumi, iklim, dan lain-lain) dapat divisualisasikan dalam bentuk film, film bingkai, gambar, dan lain-lain.
- c. Dengan menggunakan media pendidikan secara tepat dan bervariasi dapat diatasi sikap pasif anak didik. Dalam hal ini media pendidikan berguna untuk:
- 1) Menimbulkan kegairahan belajar.
 - 2) Memungkinkan interaksi yang lebih langsung antara siswa dengan lingkungan dan kenyataan.
 - 3) Memungkinkan siswa belajar sendiri-sendiri menurut kemampuan dan minatnya.
- d. Dengan sifat yang unik pada tiap siswa ditambah lagi dengan lingkungan dan pengalaman yang berbeda, sedangkan kurikulum dan materi pendidikan ditentukan sama untuk setiap siswa, maka guru akan banyak mengalami kesulitan bilamana semua itu harus diatasi sendiri. Apalagi bila latar belakang lingkungan guru dengan siswa juga berbeda. Masalah

ini dapat diatasi dengan media pendidikan, yaitu dengan kemampuan dalam:

- 1) Memberikan perangsang yang sama.
- 2) Mempersamakan pengalaman.
- 3) Menimbulkan persepsi yang sama.

Berdasarkan uraian di atas, maka dapat disimpulkan bahwa dalam kegiatan pembelajaran akan sangat dibutuhkan keberadaan dan pemanfaatan media pembelajaran. mengingat banyaknya manfaat penggunaan media pembelajaran dalam kegiatan pembelajaran yaitu dalam hal memotivasi siswa untuk lebih bersemangat belajar serta memperjelas kegiatan pembelajaran. Melalui pengembangan komik untuk pembelajaran bahasa Jawa diharapkan akan memberikan motivasi kepada siswa serta memudahkan siswa dalam memahami materi pelajaran menulis karangan deskripsi.

3. Jenis Media Pembelajaran

Menurut Nana Sudjana dan Ahmad Rivai (2002: 3), ada beberapa jenis media pembelajaran yang biasa digunakan dalam proses pembelajaran. Pertama, media grafis seperti gambar, foto, grafik, bagan atau diagram, poster, kartun, komik dan lain-lain. Media grafis sering juga disebut media dua dimensi, yakni media yang mempunyai ukuran panjang dan lebar. Kedua, media tiga dimensi yaitu dalam bentuk model seperti model padat (*solid model*), model penampang, model susun, model kerja, *mock up*, diorama dan lain-lain. Ketiga, media proyeksi seperti *slide*, *film strips*, film,

penggunaan OHP dan lain-lain. Keempat penggunaan lingkungan sebagai media pembelajaran.

Bagi kebanyakan orang, istilah “media cetak”, biasanya diartikan sebagai bahan yang diproduksi melalui percetakan profesional, seperti buku, majalah, dan modul. Sebenarnya, di samping itu masih ada bahan lain yang juga dapat digolongkan ke dalam istilah “cetak”, seperti tulisan/bagan/gambar yang difotokopi ataupun hasil reproduksi sendiri.

Meskipun akhir-akhir ini masyarakat banyak tertarik oleh dunia elektronik yang lebih modern, tampaknya bahan-bahan cetak tidak akan ditinggalkan sebagai media pembelajaran. Artinya, bahan-bahan cetak ini akan selalu memegang peranan penting dalam pendidikan dan pelatihan. Kecenderungan yang ada menunjukkan, di masa yang akan datang media cetak dan media komunikasi lainnya akan berbagi tugas dalam melayani kepentingan belajar para siswa di sekolah. Tentu saja dengan diperkenalkannya buku murah (*paper back*) dan dengan dikembangkannya proses percetakan yang baru, cepat dan ekonomis, maka mereka yang berkecimpung dalam program pendidikan lebih mampu mendistribusikan buku teks yang murah, unit pembelajaran terprogram buku kerja dan booklet bergambar, lebih mudah dari sebelumnya. Bahan cetak dalam berbagai bentuk dapat dikirim ke tempat terpencil, dan dapat digunakan sebagai bahan belajar mandiri. Kelebihan media cetak tampaknya semakin menonjol dengan semakin berkembangnya teknologi reproduksi dewasa ini.

Dari ketiga jenis penggolongan media berdasarkan ciri-cirinya tersebut, media komik termasuk dalam golongan media cetak. Media komik dicetak dengan kertas *art paper* 150 dan dijilid *hard cover* dan produk jadi dari media komik ini adalah dalam salah satu bentuk media cetak yaitu buku.

4. Kriteria Memilih Media Pembelajaran

Menurut Nana Sudjana dan Ahmad Rivai (2002: 4-5), dalam memilih media untuk kepentingan pembelajaran sebaiknya memperhatikan kriteria-kriteria sebagai berikut.

- a. Ketepatannya dengan tujuan pembelajaran; artinya media pembelajaran dipilih atas dasar tujuan-tujuan instruksional yang telah ditetapkan. Tujuan-tujuan instruksional yang berisikan unsur pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis lebih memungkinkan digunakannya media pembelajaran.
- b. Dukungan terhadap isi bahan pelajaran; artinya bahan pelajaran yang sifatnya fakta, prinsip, konsep dan generalisasi sangat memerlukan bantuan media agar lebih mudah dipahami siswa.
- c. Kemudahan memperoleh media; artinya media yang diperlukan mudah diperoleh, sedikit-tidaknya mudah dibuat oleh guru pada waktu mengajar. Media grafis umumnya dapat dibuat guru tanpa biaya yang mahal, disamping sederhana dan praktis penggunaannya.
- d. Keterampilan guru dalam menggunakannya; apapun jenis media yang diperlukan syarat utama adalah guru dapat menggunakannya dalam proses pembelajaran. Nilai dan manfaat yang diharapkan bukan pada

medianya, tetapi dampak dari penggunaan oleh guru pada saat terjadinya interaksi belajar siswa dengan lingkungannya. Adanya OHP, proyektor film, computer, dan alat-alat canggih lainnya, tidak membuat arti apa-apa, bila guru tidak dapat menggunakannya dalam pembelajaran untuk mempertinggi kualitas pembelajaran.

- e. Tersedia waktu untuk menggunakannya, sehingga media tersebut dapat bermanfaat bagi siswa selama pembelajaran berlangsung.
- f. Sesuai dengan taraf berpikir siswa, memilih media untuk pendidikan dan pembelajaran harus sesuai dengan taraf berpikir siswa, sehingga makna yang terkandung di dalamnya dapat dipahami oleh para siswa. Menyajikan grafik yang berisi data dan angka atau proporsi dalam bentuk persen bagi siswa SD kelas-kelas rendah tidak ada manfaatnya. Mungkin lebih tepat dalam bentuk gambar atau poster. Demikian juga diagram yang menjelaskan alur hubungan suatu konsep atau prinsip hanya bisa dilakukan bagi siswa yang telah memiliki kadar berpikir yang tinggi.

Menurut Harjanto (2005: 238), bahwa dalam menggunakan media pembelajaran sebagai alat komunikasi khususnya dalam hubungannya dengan masalah proses belajar mengajar, kiranya harus didasarkan pada kriteria pemilihan yang objektif. Sebab penggunaan media pembelajaran tidak sekedar menampilkan program pembelajaran ke dalam kelas. Karena harus dikaitkan dengan tujuan pembelajaran yang akan dicapai, strategi kegiatan belajar mengajar dan bahan.

Faktor-faktor yang perlu dipertimbangkan terhadap pemilihan prioritas pengadaan media pembelajaran adalah sebagai berikut.

a. Relevansi pengadaan media komik .

Media yang akan digunakan dalam kegiatan pembelajaran tentu saja harus dapat mendukung kegiatan pembelajaran dan sesuai dengan materi yang akan dipelajari. Media komik dikhususkan untuk mendukung kegiatan pembelajaran dalam materi menulis karangan deskripsi bagi siswa kelas III sekolah dasar.

b. Kelayakan pengadaan media komik .

Sebelum media diujicobakan kepada siswa, perlu dilakukan uji kelayakan terhadap media komik . Uji kelayakan dilakukan dengan melakukan validasi oleh ahli materi dan ahli media.

c. Kemudahan pengadaan media komik .

Pengadaan media perlu mempertimbangkan kemudahan untuk mengadakan ataupun membuat suatu media. Media komik merupakan media dalam bentuk buku cetakan sehingga bahannya sangat mudah dicari yaitu kertas cetak.

Berdasarkan ketiga faktor tersebut, maka dalam memberikan prioritas pengadaan media pembelajaran perlu diadakan pengukuran untuk ketiga faktor tersebut sesuai dengan jenis dan jenjang pendidikan di sekolah. Disadari bahwa setiap media memiliki keunggulan dan kelemahan atau keterbatasan. Pengetahuan tentang keunggulan dan keterbatasan setiap jenis media menjadi penting, sehingga guru dapat memperkecil

kelemahan atas media yang dipilih atau guru sekaligus dapat langsung memilih berdasarkan kriteria yang dikehendaki.

Pemilihan sekaligus pemanfaatan media perlu memperbaiki kriteria berikut ini:

a. Tujuan

Media hendaknya menunjang tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan. Media komik dikembangkan untuk mendukung materi menulis karangan deskripsi dalam pembelajaran bahasa Jawa untuk kelas III sekolah dasar.

b. Keterpaduan (validitas)

Tepat dan berguna bagi pemahaman bahan yang dipelajari. Media komik diharapkan akan dapat berguna secara tepat untuk membantu proses berpikir siswa dalam mempelajari materi menulis karangan deskripsi dalam pembelajaran bahasa Jawa.

c. Keadaan siswa

Kemampuan daya pikir dan daya tangkap siswa dan besar kecilnya kelemahan siswa perlu diperimbangkan. Media komik akan diujicobakan kepada siswa kelas III SD Negeri Tegalpanggung yang sudah pasti memiliki tingkat kecerdasan, daya tangkap, motivasi belajar, serta kepribadian yang berbeda-beda. Oleh karena itu dalam mengembangkan media komik perlu mempertimbangkan keadaan siswa.

d. Ketersediaan

Pemilihan perlu memperhatikan ada/tidak media tersedia di perpustakaan/ di sekolah serta mudah sulitnya diperoleh. Media komik merupakan media cetak yang dapat dikatakan mudah dalam hal ketersediaannya karena dapat dilakukan pengadaan dengan memperbanyak sendiri sesuai kebutuhan dengan cara mencetak ulang.

e. Mutu teknis

Media harus memiliki kejelasan dan kualitas yang baik. Media komik diupayakan menjadi media yang memiliki kualitas baik dengan mencetak menggunakan kertas yang berkualitas baik dan dicetak *hard cover* agar media awet dan tahan lama serta dapat digunakan berulang-ulang.

f. Biaya

Hal ini merupakan pertimbangan bahwa biaya yang dikeluarkan apakah seimbang dengan hasil yang dicapai serta ada kesesuaian atau tidak. Pertimbangan biaya diperlukan dalam mengembangkan media komik untuk pembelajaran bahasa Jawa ini. Produk komik yang sudah jadi dari segi biaya memang tidak murah karena menggunakan bahan cetak yang berkualitas baik, akan tetapi apabila menghendaki biaya yang murah maka solusi yang dapat dilakukan adalah dengan cara mengganti bahan cetak dengan yang lebih murah.

Beberapa pendapat di atas sesuai dengan teori yang dikemukakan oleh Hartono Kasmadi (Harjanto, 2005:241), bahwa di dalam memilih media

pembelajaran perlu dipertimbangkan adanya empat hal yaitu produksi, siswa, isi dan guru. Berdasarkan beberapa penjelasan di atas maka dapat disimpulkan bahwa dalam memilih suatu media harus memperhatikan beberapa aspek yaitu yang berkaitan dengan relevansi pengadaan media, kelayakan pengadaan media, dan kemudahan pengadaan media pembelajaran edukatif. Maka dalam mengembangkan komik perlu memperhatikan relevansi pengadaan media komik , kelayakan pengadaan media komik , dan kemudahan pengadaan media komik .

D. Pengertian Komik

Kata komik berasal dari bahasa Belanda yaitu “komiek” yang berarti pelawak. Sedangkan apabila dirunut dari bahasa Yunani kuno istilah komik berasal dari kata “komikos” yang merupakan kata bentukan dari “kommos” yang berarti bersuka ria atau bercanda. Jadi, komik sering dikonotasikan dengan hal-hal yang lucu dan unsur kelucuan itu antara lain dilihat dari segi gambar-gambarnya yang sering tidak proporsional tetapi mengena.

Komik adalah cerita yang bertekanan pada gerak dan tindakan yang ditampilkan lewat urutan gambar yang dibuat secara khas dengan paduan kata-kata. Komik hadir dengan menampilkan gambar dalam panel-panel secara berderet yang disertai balon-balon teks tulisan. Gambar-gambar dalam komik dapat dipandang sebagai alat komunikasi lewat bahasa gambar. Balon-balon teks dapat berupa ujaran atau pikiran dan perasaan tokoh, namun juga dapat berisi deskriptif singkat tentang sesuatu. Gelembung-gelembung kata biasanya juga

dapat dikreasikan dengan berbagai model, sehingga tampak lebih kreatif dan menarik serta untuk menirukan bunyi-bunyi nonverbal (Nurgiyantoro, 2005: 410).

Menurut McCloud dalam Nurgiyantoro (2005: 410), komik adalah gambar-gambar atau lambang-lambang lain yang tersusun dalam urutan tertentu untuk menyampaikan informasi dan atau mencapai tanggapan estetis dari pembaca. Jadi, dalam sebuah komik pasti ada gambar-gambar yang berdekatan, berdampingan dan atau bersebelahan dalam urutan tertentu. Gambar-gambar tersebut sebagai lambang sesuatu yang berwujud aktivitas, subyek maupun yang lain. Bahkan kata-kata yang menyertai gambar-gambar itu yang *notabene* dapat dipandang sebagai gambar statis adalah lambang-lambang juga.

Dari beberapa uraian diatas, maka dapat diambil kesimpulan bahwa komik adalah gambar yang bertekanan pada gerak dan tindakan yang ditampilkan melalui urutan gambar yang dibuat secara khas dengan paduan kata-kata.

1. Struktur dan Jenis Komik

Gambar-gambar pada komik bermacam-macam bentuk, kelengkapan, dan tampilannya, namun dari potongan-potongan gambar tersebut pembaca akan dapat menafsirkannya kedalam sebuah gambar realitas yang utuh. Misalnya sebuah sketsa yang hanya menampilkan coretan-coretan tertentu pembaca dapat menafsirkan sebagai gambar manusia atau obyek yang lain. Proses mental yang terjadi dalam diri pembaca tersebut, yaitu yang berupa pengamatan sebagian tetapi dipandanginya sebagai keseluruhan dikenal dengan *closure* (McCloud dalam Nurgiyantoro, 2005: 413).

Menurut Nurgiyantoro (2005:417), bahwa komik terdiri atas unsur-unsur struktural sebagaimana halnya cerita fiksi. Unsur-unsur struktural sebagaimana halnya cerita fiksi. Unsur-unsur struktural yang dimaksud antara lain

a. Penokohan

Tokoh adalah subyek yang dikisahkan dalam komik. Dalam komik anak, tokoh tidak hanya mencakup manusia saja, melainkan juga berbagai jenis makhluk lain seperti binatang serta benda yang tidak bernyawa yang semuanya sengaja dipersonifikasikan. Tokoh komik bernyawa yang semuanya sengaja dipersonifikasikan. Tokoh komik hadir lewat gambar dan kebanyakan ditampilkan lewat rupa-rupa yang lucu, tidak proporsional untuk ukuran manusia lumrah. Tokoh media komik mencakup manusia saja yang terdiri dari Bima, Krisna, Ibune Krisna , dan Pak Joko.

b. Alur

Alur dapat dipahami sebagai rangkaian peristiwa yang bersebab akibat. Peristiwa dapat berwujud aksi tokoh atau sesuatu yang lain yang sering juga ditimpakan kepada tokoh. Karena dibangun lewat gambar, perkembangan alur komik dapat diamati secara visual. Berdasarkan pencermatan terhadap urutan gambar itu kita dapat menafsirkan hubungan makna yang terbangun dan artinya adalah pemahaman alur cerita. Dengan demikian urutan gambar yang secara konkret terlihat

dalam peralihan dari panel gambar sebelum ke sesudahnya merupakan hal yang penting dalam rangka mengembangkan alur cerita.

c. Tema dan moral

Aspek tema dan moral dalam komik merupakan aspek isi yang ingin disampaikan. Tema dan moral yang menyangkut hubungan manusia dengan manusia yang lain, hubungan antar sesama, atau hubungan sosial dapat pula dikelompokkan kedalam sejumlah kategori, misalnya hubungan kekeluargaan, pertemanan, kesejawatan, atau wujud-wujud yang lain yang bersifat positif. Namun juga dapat berupa pertentangan, permusuhan atau wujud hubungan negatif yang mencerminkan adanya tarik menarik.

Tema dan moral yang ingin disampaikan dalam media komik yaitu mengenai pentingnya berperilaku jujur serta perilaku jujur tidak boleh memiliki tujuan untuk mengharapkan hadiah.

Aspek gambar dan bahasa merupakan unsur komik yang secara nyata dapat ditatap karena keduanya merupakan media representasi komik itu sendiri. Aspek ini tampil dengan ciri khasnya sendiri yang membedakannya dengan gambar dan bahasa yang lain.

Dilihat dari segi bentuk penampilan atau kemasan, komik dapat dibedakan menjadi seperti berikut.

1) Komik strip

Komik strip adalah komik yang hanya terdiri dari beberapa panel gambar saja, namun dilihat dari segi ini sudah mengungkapkan sebuah gagasan yang utuh.

2) Komik buku

Komik buku adalah komik yang dikemas dalam bentuk buku.

Menuru Herald Vogel (Nurgiyantoro, 2005: 434), dilihat dari segi isi komik dibedakan menjadi komik humor, komik petualangan, komik fantasi, komik sejarah, komik nyata, komik biografi, dan komik ilmiah.

Dari segi bentuk penampilan atau kemasan, komik termasuk dalam komik buku karena dikemas dalam bentuk buku. Dilihat dari segi isi termasuk dalam komik fantasi. Komik fantasi adalah komik yang berisi cerita khayalan dan ilustrasi dari pembuat komik.

2. Kriteria Komik yang Baik

Menurut Sudjana dan Rivai (2002: 68), peranan pokok komik sebagai media pembelajaran adalah kemampuannya dalam mencipakan minat belajar siswa. Media komik agar dapat berfungsi sebagaimana mestinya yaitu mengoptimalkan pembelajaran, maka dalam pengembangan komik harus berpegang pada beberapa hal sebagai berikut (Arsyad, 2006: 42)

a. Bentuk

Pemilihan warna serta jenis kertas penting untuk diperhatikan agar dapat membangkitkan minat dan perhatian siswa. Media komik berbentuk buku serta menggunakan kertas *art paper* 150.

b. Garis

Garis digunakan untuk menghubungkan unsur-unsur yang bersifat berurutan. Sehingga dapat dikatakan bahwa unsur garis ini akan membantu dalam kejelasan cerita.

c. Tekstur

Tekstur berfungsi untuk menimbulkan kesan halus atau kasar yang dapat menunjukkan unsur penekanan.

d. Warna

Fungsi penggunaan warna adalah untuk memberikan kesan pemisahan atau penekanan serta membangun keterpaduan dan mempertinggi realitas objek dan menciptakan respon emosional.

Hal yang perlu diperhatikan dalam pemilihan warna adalah sebagai berikut :

- 1) pemilihan warna khusus;
- 2) nilai warna, yakni tingkat ketebalan dan ketipisan; dan
- 3) intensitas atau kekuatan warna.

Warna yang dipilih dalam media komik berbeda-beda intensitasnya, ada yang tebal dan ada yang tidak terlalu tebal. Perbedaan pemilihan intensitas warna ini untuk mendukung realitas gambar komik.

Mengembangkan media yang menggunakan ilustrasi komik penting diperhatikan juga bagian-bagian dari komik itu sendiri. Menurut Susiani (2006: 5), komik mempunyai bagian-bagian sebagai berikut.

- 1) Karakter, adalah semua tokoh yang ada dalam komik, karakter sama halnya dengan penokohan yang telah dijelaskan di atas.
- 2) Frame, adalah ruangan yang membatasi adegan cerita yang satu dengan yang lain.
- 3) Balon kata, adalah ruangan bagi percakapan yang diucapkan oleh para karakter.
- 4) Narasi, adalah merupakan kalimat penjelas yang dikemukakan oleh komikus.
- 5) Efek suara, adalah efek yang diberikan pada visualisasi kata atau uraian kalimat yang diucapkan oleh karakternya.

Efek suara yang terdapat dalam media komik adalah efek visualisasi dengan garis-garis yang biasanya jika dituliskan dengan visualisasi kata yaitu kata shrinkk !!! yang menunjukkan efek suara sesuatu yang tiba-tiba ada atau muncul.
- 6) Latar belakang, adalah penggambaran suasana tempat karakter yang sedang dibicarakan oleh komikus.

Berdasarkan uraian-uraian di atas maka dalam membuat komik perlu memenuhi kriteria komik yang baik di antaranya pemilihan bentuk, garis, tekstur, dan warna yang baik. Selain itu juga perlu memperhatikan bagian-

bagian komik di antaranya karakter, frame, balon kata, narasi, efek suara, dan latar belakang.

E. Pembelajaran Bahasa Jawa dengan Media Komik

Pengembangan media komik dalam proses belajar mengajar di Sekolah Dasar (SD) mempunyai maksud yaitu untuk melakukan suatu inovasi dalam hal media pembelajaran. Media komik yang berisi gambar khas yang berurutan dan dilengkapi dengan paduan kata-kata dibuat semenarik mungkin sehingga harapannya dapat membantu siswa dalam membuat karangan deskripsi berbahasa Jawa.

Dalam proses belajar mengajar menggunakan komik, siswa diajak untuk mengamati dan membaca komik yang dibagikan sambil mendengarkan dan menyimak penjelasan dari guru agar siswa dapat memperoleh konsep tentang topik, tokoh, dan alur cerita dari komik tersebut. Langkah selanjutnya siswa diminta untuk menceritakan kembali isi cerita yang ada dalam komik tersebut. Hal ini untuk mengetahui sejauh mana tingkat kemampuan menulis karangan deskripsi (Soeparno, 1990: 20). Berdasarkan uraian tersebut maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan media komik ialah memahami isi cerita dalam komik, kemudian mengembangkannya menjadi sebuah karangan deskripsi yang menarik dan bermakna.

Berikut kompetensi standar isi kurikulum 2013 muatan lokal Bahasa Jawa yang digunakan sebagai acuan pengembangan media dalam mata pelajaran Bahasa Jawa kelas III semester 2.

Kompetensi Inti

4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, logis dan sistematis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

Kompetensi Dasar

- 4.2 Menulis dan menyajikan cerita pengalaman yang menarik menggunakan ragam *ngoko*.

F. Keterampilan Menulis

1. Pengertian Menulis

Menulis adalah suatu kegiatan penyampaian pesan (komunikasi) dengan menggunakan bahasa tulis sebagai alat atau medianya (Suparno dan Mohammad Yunus, 2007: 13). Hal ini sejalan dengan pemikiran Tarigan (2008: 21), bahwa menulis adalah menurunkan atau melukiskan lambang-lambang grafik yang menggambarkan suatu bahasa yang dipahami oleh seseorang sehingga orang lain dapat membaca lambang-lambang grafik tersebut. Lambang-lambang grafik yang dimaksud oleh Tarigan adalah tulisan atau tulisan yang disertai gambar dan simbol-simbol.

Menurut Ahmad dan Darmiyati (1999: 159), bahwa menulis adalah suatu proses menuangkan pikiran, gagasan, pendapat tentang sesuatu, tanggapan terhadap suatu pernyataan keinginan, atau pengungkapan perasaan dengan menggunakan bahasa secara tertulis. Dalam pengertian ini menulis adalah suatu keterampilan yang dapat dipelajari oleh seseorang yang ingin

menguasainya. Sebagai suatu proses, kegiatan menulis terjadi melalui tahapan-tahapan, sejak ada keinginan untuk menulis sampai jadi tulisan yang disampaikan kepada orang lain. Menurut Lerner dalam Abdurrahman (2003:224), bahwa menulis adalah menuangkan ide ke dalam suatu bentuk visual. Kedua pendapat ini sesuai dengan Mc Crimmon (Slamet, 2007: 141) bahwa menulis adalah kegiatan menggali pikiran dan perasaan mengenai suatu subjek, memilih hal-hal yang akan ditulis, menemukan cara menulisnya sehingga pembaca dapat memahaminya dengan mudah dan jelas.

Pendapat ini juga didukung lagi oleh Byrne (Slamet, 2007: 141), bahwa keterampilan menulis pada hakikatnya bukan sekedar kemampuan menulis simbol-simbol grafis sehingga berbentuk kata, dan kata-kata disusun menjadi kalimat menurut peraturan tertentu melainkan keterampilan menulis adalah kemampuan menuangkan buah pikiran tersebut secara lengkap dan jelas sehingga buah pikiran tersebut dapat diterima pembaca dengan baik. Kegiatan menulis tidak dapat dipisahkan dari kegiatan bahasa lainnya. Menulis didorong oleh kegiatan berbicara, mendengar, dan membaca. Kemampuan atau keterampilan menulis adalah kemampuan mengungkapkan gagasan, pendapat, dan perasaan kepada pihak lain dengan melalui bahasa tulis (Abbas, 2006: 125).

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, maka dapat disimpulkan bahwa keterampilan menulis adalah proses penyampaian pesan dalam bahasa tulis untuk menuangkan ide, gagasan, perasaan secara utuh, lengkap dan jelas

sehingga hasilnya dapat dikomunikasikan kepada pembaca dengan mudah dan jelas.

2. Tahapan Menulis

Suparno dan Mohammad Yunus (2007: 114) mengemukakan bahwa ada tiga tahap dalam menulis yaitu tahap prapenulisan (persiapan), tahap penulisan (pengembangan isi karangan), dan tahap pascapenulisan (telaah dan revisi dan penyempurnaan tulisan).

a. Tahap Pra penulisan

Pada tahap pra penulisan ini terdapat beberapa aktivitas yaitu memilih topik, menetapkan maksud dan tujuan penulisan, memperhatikan sasaran karangan (pembaca), mengumpulkan informasi dan bahan pendukung, dan mengorganisasi ide dan informasi.

b. Tahap Penulisan

Pada tahap penulisan ini, siswa mengembangkan butir demi butir ide yang terdapat dalam kerangka karangan, dengan memanfaatkan bahan atau informasi yang telah kita pilih dan kumpulkan.

c. Tahap Pasca penulisan

Tahap pasca penulisan terdiri dari penyuntingan dan perbaikan (revisi). Kegiatan ini bisa terjadi dalam beberapa kali. Penyuntingan adalah pemeriksaan dan perbaikan unsur mekanik karangan seperti ejaan, punctuation, diksi, pengkalimatan, pengalineaan, gaya bahasa, pencatatan kepastakaan, dan konvensi penulisan lainnya.

3. Kriteria Tulisan yang Baik

Burhan Nurgiyantoro (2009: 305) mengemukakan bahwa suatu tulisan dikatakan baik apabila mencakup beberapa aspek yaitu:

a. isi gagasan yang dikemukakan

Suatu tulisan yang baik harus bisa mengemukakan gagasan. Setiap gagasan atau pikiran yang dimiliki seseorang akan dituangkan ke dalam bentuk kalimat. Sehingga, isi gagasan tersebut dapat dipahami oleh pembaca.

b. organisasi isi

Suatu tulisan yang baik harus mempunyai organisasi isi yang jelas dan urut. Baik organisasi isi antar kalimat maupun antarparagraf. Antara kalimat yang satu dengan kalimat yang lain harus saling berkaitan, sehingga tidak menimbulkan kesalahan pengertian.

c. tata bahasa

Suatu tulisan yang baik harus mempunyai tata bahasa yang baik yaitu menggunakan bahasa yang baik dan benar. Bahasa yang baik adalah bahasa yang digunakan harus sesuai dengan situasi pemakaiannya. Sedangkan bahasa yang benar yaitu bahasa yang digunakan harus sesuai dengan kaidah yang berlaku. Jadi, bahasa yang baik dan benar adalah bahasa yang penggunaannya sesuai dengan situasi pemakainya dan sesuai dengan kaidah yang berlaku.

d. gaya pilihan struktur dan kosakata

Dalam menulis suatu karangan hendaknya menggunakan pilihan struktur tulisan yang baik. Kosakata yang digunakan juga harus bervariasi sehingga tidak menimbulkan kebosanan bagi pembacanya.

e. ejaan dan tanda baca

Ejaan adalah keseluruhan peraturan bagaimana melambangkan bunyi ujaran dan bagaimana hubungan antara lambang-lambang itu (pemisahan dan penggabungan dalam suatu bahasa). Secara teknis, yang dimaksud dengan ejaan adalah penulisan huruf, kata, dan tanda baca. Suatu tulisan yang baik harus menggunakan ejaan yang baik yaitu Ejaan Yang Disempurnakan (EYD) dan tanda baca yang benar sesuai dengan kaidah yang telah ditentukan.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa suatu tulisan dikatakan baik apabila mencakup beberapa aspek yaitu isi gagasan yang dikemukakan, organisasi isi, tata bahasa, gaya (pilihan struktur dan kosakata), dan ejaan serta tanda baca.

G. Karangan Deskripsi

1. Pengertian Karangan Deskripsi

Menurut Finoza (2008: 233), karangan deskripsi adalah bentuk tulisan yang bertujuan memperluas pengetahuan dan pengalaman pembaca dengan jalan melukiskan hakikat objek yang sebenarnya. Sedangkan menurut Keraf (2007: 93), karangan deskripsi merupakan salah satu jenis karangan yang harus dikuasai siswa. Karangan deskripsi merupakan sebuah bentuk tulisan

yang bertalian dengan usaha para penulis untuk memberikan perincian-perincian dari objek yang sedang dibicarakan.

Pratiwi (2008: 41) mengemukakan bahwa karangan deskripsi adalah bentuk tulisan yang bertujuan memperluas pengetahuan dan pengalaman pembaca dengan jalan melukiskan suatu objek sesuai dengan ciri-ciri, sifat-sifat, atau hakikat objek yang sebenarnya. Dalam tulisan deskripsi penulis tidak boleh mencampuradukkan keadaan yang sebenarnya dengan interpretasinya sendiri.

Karangan deskripsi adalah ragam wacana yang melukiskan atau menggambarkan sesuatu berdasarkan kesan-kesan dari pengamatan, pengalaman, dan perasaan penulisnya. Sasarannya adalah memungkinkan terciptanya imajinasi (daya khayal) pembaca sehingga seolah-olah melihat, mengalami, dan merasakan sendiri apa yang dialami penulisnya (Suparno dan Mohammad Yunus, 2007: 10).

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat diambil kesimpulan bahwa karangan deskripsi merupakan bentuk tulisan yang melukiskan atau menggambarkan sesuatu berdasarkan kesan-kesan dari pengamatan, pengalaman, dan perasaan penulisnya. Sasarannya adalah memungkinkan terciptanya imajinasi (daya khayal) pembaca sehingga seolah-olah melihat, mengalami, dan merasakan sendiri apa yang dialami penulisnya.

2. Macam-macam Karangan Deskripsi

Berdasarkan teknik pendekatannya karangan deskripsi terbagi menjadi dua yaitu deskripsi ekspositoris dan deskripsi impresionistis. Deskripsi

ekspositoris adalah deskripsi yang sangat logis, yang isinya merupakan daftar, rincian, semuanya, atau yang menurut penulisnya hal yang penting-penting saja, yang disusun menurut sistem dan urutan-urutan logis objek yang diamati. Sedangkan deskripsi impresionistis atau deskripsi impresionistis atau deskripsi simulatif adalah deskripsi yang menggambarkan inspirasi penulisnya, atau untuk menstimulus pembacanya (Dalman, 2012: 97).

Deskripsi ekspositori bertujuan memberikan informasi yang menyebabkan pembaca dapat melihat, mendengar, dan merasakan. Sedangkan deskripsi impresionistik bertujuan memberikan informasi yang menyebabkan pembaca bereaksi secara emosional.

Menurut Suparno dan Mohammad Yunus (2007:13) berdasarkan kategori yang lazim, ada dua objek yang diungkapkan dalam deskripsi, yakni orang dan tempat. Atas dasar itu, karangan deskripsi dipilah atas dua kategori, yakni karangan deskripsi orang dan karangan deskripsi tempat.

a. Deskripsi orang

Jika akan menulis karangan deskripsi orang, tentukan hal-hal yang menarik dari orang yang akan dideskripsikan. Beberapa aspek dari deskripsi orang:

1) Deskripsi keadaan fisik

Deskripsi fisik bertujuan memberi gambaran yang sejelas-jelasnya tentang keadaan tubuh seorang tokoh. Deskripsi ini banyak bersifat objektif.

2) Deskripsi keadaan sekitar

Deskripsi keadaan sekitar yaitu penggambaran keadaan yang mengelilingi sang tokoh, misalnya penggambaran tentang aktivitas yang dilakukan, pekerjaan atau jabatan, pakaian, tempat kediaman dan kendaraan, yang ikut menggambarkan watak seseorang.

(a) Deskripsi watak atau tingkah perbuatan

Mendeskripsikan watak seseorang ini memang paling sulit dilakukan. Kita harus mampu menafsirkan abir yang terkandung di balik fisik manusia. Dengan kecermatan dan keahlian kita, kita harus mampu mengidentifikasi unsur-unsur dan kepribadian seorang tokoh. Kemudian, menampilkan dengan jelas unsur-unsur yang dapat memperlihatkan karakter yang digambarkan.

(b) Deskripsi gagasan-gagasan tokoh

Hal ini memang tidak bisa diserap oleh panca indera manusia. Namun antara perasaan dan unsur fisik mempunyai hubungan yang erat. Pancaran wajah, pandangan mata, gerak bibir, dan gerak tubuh merupakan petunjuk tentang keadaan perasaan seorang pada waktu itu.

b. Deskripsi tempat

Tempat memegang peranan yang sangat penting dalam setiap peristiwa. Tidak ada peristiwa yang terlepas dari lingkungan dan tempat. Semua kisah akan selalu mempunyai latar belakang tempat.

Jalannya sebuah peristiwa akan lebih menarik jika dikaitkan dengan tempat terjadinya peristiwa.

Ada beberapa cara yang dapat kita gunakan untuk mendeskripsikan suatu tempat. Pertama, kita bergerak secara teratur menelusuri tempat itu dan menyebutkan apa saja yang kita lihat. Kedua, kita dapat menilai dengan menyebutkan kesan umum yang diikuti oleh perincian yang paling menarik perhatian kita.

3. Ciri-ciri Karangan Deskripsi

Setiap karangan memiliki ciri-ciri tertentu, begitu juga dengan karangan deskripsi. Menurut Keraf (2005: 98), karangan deskripsi adalah sebagai berikut:

- a. berisi perincian-perincian sehingga objeknya seolah-olah terpajang di depan mata pembaca;
- b. dapat menimbulkan kesan dan daya khayal pembaca;
- c. berisi penjelasan yang menarik perhatian orang lain atau pembaca;
- d. menyampaikan sifat dan semua perincian wujud yang dapat ditemukan pada objek itu.
- e. menggunakan bahasa yang cukup hidup, kuat, dan bersemangat serta konkrit.

Karangan deskripsi mempunyai ciri-ciri khas, yaitu sebagai berikut.

- a. deskripsi lebih memperlihatkan detail atau perincian tentang objek;
- b. deskripsi bersifat memberi pengaruh sensitivitas dan membentuk imajinasi pembaca;

- c. deskripsi disampaikan dengan gaya yang memikat dan dengan pilihan kata yang menggugah;
- d. deskripsi memaparkan tentang sesuatu yang dapat didengar, dilihat, dan dirasakan. Misalnya: benda, alam, warna, dan manusia (Dalman, 2012: 94).

Terdapat beberapa aspek yang akan dinilai dalam bentuk suatu karangan deskripsi menurut Dalman (2012: 103) antara lain kesesuaian judul dengan isi karangan; penggunaan dan penulisan ejaan; pilihan kata atau diksi; struktur kalimat; keterpaduan antar kalimat (dari segi ide); keterpaduan antar paragraph (dari segi ide); isi keseluruhan; dan kerapihan. Penilaian karangan deskriptif pada penelitian ini akan mengambil aspek kesesuaian judul dengan isi karangan, pilihan kata atau diksi, penggunaan ejaan, dan isi keseluruhan.

H. Penelitian yang Relevan

Penelitian yang relevan dengan penelitian ini yaitu penelitian yang dilakukan oleh Dani Suci Arini (2011) dengan judul “Pengaruh Media Komik Terhadap Keterampilan Bercerita Siswa Kelas V SD Tegal Panggung Yogyakarta”. Dalam penelitian tersebut media komik dimanfaatkan untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh setelah digunakannya media komik. Sedangkan dalam penelitian ini komik merupakan sebuah pengembangan media yang bertujuan sebagai alternatif media pembelajaran. Sasaran pada penelitian tersebut untuk mengajarkan keterampilan bercerita siswa kelas V. Sedangkan dalam penelitian ini media digunakan untuk melatih keterampilan menulis karangan siswa kelas III.

BAB III METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan model penelitian dan pengembangan (*Research and Development/ R&D*). Borg & Gall (Punaji Seyosari, 2010: 215) menyatakan bahwa penelitian pengembangan adalah suatu proses yang dipakai untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan. Penelitian pengembangan tidak digunakan untuk menguji teori, namun menguji dan menyempurnakan produk. Istilah produk tidak hanya merujuk pada objek material seperti buku teks, film pembelajarn , dan lain-lain tetapi juga prosedur dan proses. Produk yang dikembangkan dapat berupa desain pembelajaran, materi pembelajaran, media pembelajaran, alat, atau strategi pembelajaran.

Penelitian pengembangan ini terdiri dari Sembilan tahap yang mengacu pada model pengembangan menurut Borg & Gall (Punaji Seyosari, 2010: 215). Secara utuh terdapat sepuluh tahapan dalam model pengembangan tersebut, tetapi disesuaikan berdasarkan kebutuhan penelitian ini menjadi sembilan tahapan peneliitian pengembangan. Produk yang dikembangkan pada penelitian ini yaitu berupa media komik untuk pembelajaran bahasa Jawa bagi kelas III sekolah dasar.

B. Prosedur Pengembangan

Prosedur pengembangan atau rancangan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini mengadaptasi dari model pengembangan Borg dan Gall. Punaji (2010: 228-229) menyatakan bahwa dalam prosedur pengembangan dari Borg dan Gall terdapat sepuluh langkah. Dari kesepuluh langkah yang ada, penelitian ini akan dilakukan hanya sampai pada langkah kesembilan saja. Langkah yang tidak

dilakukan yaitu diseminasi dikarenakan keterbatasan sumber daya dan kemampuan peneliti. Kesembilan langkah tersebut di antaranya diuraikan sebagai berikut:

1. Penelitian dan Pengumpulan Informasi

Langkah ini dijalankan dengan melakukan studi pendahuluan dan studi pustaka. Studi pendahuluan dijalankan dengan melakukan observasi pada proses pembelajaran bahasa Jawa di kelas III sekolah dasar. Kegiatan ini bertujuan untuk mengetahui persoalan yang ada dalam proses pembelajaran bahasa Jawa. Sedangkan studi pustaka dilakukan untuk mengumpulkan dan mengkaji referensi yang berhubungan dengan media dan pengembangannya.

2. Perencanaan

Perencanaan pengembangan produk media komik untuk pembelajaran bahasa Jawa meliputi: menentukan tujuan pembelajaran dengan menggunakan media komik, menentukan langkah pengembangan, menentukan perlengkapan yang diperlukan, dan rencana kegiatan yang akan dilakukan peneliti dalam pengembangan media komik.

3. Pengembangan Format Produk Awal

Pengembangan produk awal merupakan draft kasar dari produk komik yang akan dibuat. Langkah ini dilakukan dengan memperhatikan perencanaan yang telah dibuat sebelumnya. Kegiatan yang dilakukan dalam langkah ini di antaranya: melakukan pengembangan media serta melakukan validasi media dan validasi materi. Setelah dilakukan validasi

maka akan diperoleh masukan dari ahli media dan ahli materi yang akan dimanfaatkan untuk melakukan revisi. Hal ini bertujuan agar media yang dikembangkan siap untuk digunakan dalam kegiatan selanjutnya yaitu uji coba produk.

4. Uji Coba Satu-satu

Produk yang telah dikembangkan dan melalui proses validasi kemudian diujicobakan kepada 3 orang siswa kelas III SD. Dalam uji coba awal ini diberikan angket kepada masing-masing siswa agar nantinya dapat diketahui respon siswa terhadap media yang dikembangkan.

5. Revisi Produk

Setelah produk komik melewati tahapan uji coba awal serta mengamati respon yang diperoleh melalui angket, maka dapat diketahui kelemahannya. Kelemahan yang ditemukan selanjutnya dicoba untuk dikurangi dengan memperbaiki desain. Revisi produk ini dilakukan sebagai langkah penyempurnaan media yang dikembangkan.

6. Uji Coba Kelompok Kecil

Setelah media selesai direvisi, kembali dilakukan uji coba dengan jumlah siswa yang lebih banyak yaitu 10 siswa. Peneliti kembali mengamati penggunaan produk yang bertujuan agar ditemukan kekurangan-kekurangan pada produk yang dikembangkan. Dalam uji coba lapangan ini juga dibagikan angket kepada masing-masing siswa untuk mengetahui respon siswa terhadap produk yang dikembangkan.

7. Revisi Produk

Setelah dilakukan pengujian pada sampel terbatas dan mengamati respon siswa yang diperoleh melalui angket, kemudian dilakukan revisi kembali. Revisi produk ini dilakukan sebagai perbaikan dan penyempurnaan media agar dapat dimanfaatkan dengan baik pada uji lapangan pada langkah selanjutnya.

8. Uji Coba Lapangan

Produk yang berupa hasil revisi terbaru selanjutnya diujicobakan kepada subjek penelitian. Dalam hal ini peneliti akan melakukan uji coba pemakaian produk komik pada kelas III SD Negeri Tegalpanggung dengan jumlah siswa sebanyak 19 siswa. Selama dilaksanakan kegiatan uji coba, peneliti mengamati proses pembelajaran, selain itu siswa diminta untuk memberikan tanggapan terhadap media komik yang dikembangkan melalui angket untuk masing-masing siswa.

9. Revisi Produk Akhir

Pada revisi akhir dilakukan penyempurnaan produk yang dikembangkan berdasarkan data-data yang diperoleh dari kegiatan uji coba yang dilakukan. Setelah melalui tahapan revisi produk akhir ini diharapkan akan menghasilkan produk yang layak dan siap digunakan pada pembelajaran Bahasa Jawa khususnya pada materi karangan sederhana.

C. Validasi Ahli dan Uji Coba Produk

Validasi ahli dan uji coba produk bertujuan untuk memperoleh data kelemahan dan kelebihan produk komik agar mengetahui kelayakan dan tanggapan atas media komik yang telah dikembangkan. Data-data tersebut kemudian akan dimanfaatkan sebagai bahan acuan perbaikan dan penyempurnaan produk komik yang dikembangkan oleh peneliti, sehingga diharapkan akan menghasilkan produk yang layak dan teruji secara empiris.

1. Validasi

a. Validasi ahli media

Sebelum dilakukan uji coba produk komik perlu dilakukan validasi produk oleh ahli media. Validasi dilakukan dengan cara pengisian angket yang telah disusun oleh peneliti tentang aspek-aspek yang menyangkut media komik yang dibuat. Selain validasi menggunakan angket, juga dilakukan dengan memperhatikan masukan baik berupa kritik maupun saran dari ahli media. Data-data yang diperoleh dalam proses validasi kemudian digunakan untuk melakukan perbaikan dan penyempurnaan media hingga siap untuk diujicobakan.

b. Validasi ahli materi

Validasi oleh ahli materi juga dilakukan dengan cara pengisian angket yang telah disusun oleh peneliti yang berkaitan dengan beberapa aspek di antaranya aspek kurikulum, proses pembelajaran, dan isi materi. Selain menggunakan angket, sama halnya dengan validasi media juga memperhatikan masukan yang diberikan oleh ahli materi. Berdasarkan

data-data yang diperoleh kemudian dilakukan perbaikan sehingga siap untuk dilakukan kegiatan uji coba.

2. Uji Coba Produk

Produk komik diujicobakan agar mengetahui tanggapan dari pengguna (siswa) produk komik yang dikembangkan oleh peneliti. Uji coba tahap awal dilakukan dalam sampel terbatas dengan jumlah subjek uji coba sebanyak 3 siswa, kemudian dilakukan revisi berdasarkan tanggapan subjek uji coba melalui angket untuk perbaikan produk agar dapat digunakan pada uji coba selanjutnya.

Uji coba kedua dilakukan dengan jumlah subjek uji coba sebanyak 10 siswa. Setelah dilakukan uji coba, produk direvisi kembali agar mendapat perbaikan dan penyempurnaan produk untuk digunakan pada uji coba tahap akhir dengan jumlah subjek uji coba sebanyak 19 siswa (1 kelas). Selama kegiatan uji coba berlangsung, peneliti melakukan pengamatan, setelah itu masing-masing siswa diminta untuk mengisi angket untuk penyempurnaan produk pada tahap validasi produk akhir.

D. Setting dan Subjek Penelitian

Penelitian pengembangan media komik untuk pembelajaran bahasa Jawa ini dilaksanakan di SD Negeri Tegalpanggung. Subjek uji coba dalam penelitian ini yaitu pada uji coba awal 3 orang siswa kelas III sebagai sampel terbatas, subjek uji coba kedua sebanyak 10 siswa, dan uji coba terakhir yaitu siswa kelas III SD Negeri Tegalpanggung tahun ajaran 2014/2015 yang terdiri dari 19 siswa.

E. Jenis dan Sumber Data

Jenis data yang diperoleh dalam penelitian ini adalah jenis data kuantitatif dan data kualitatif. Data kuantitatif kelayakan produk diperoleh melalui angket penilaian oleh ahli media, ahli materi, dan subjek uji coba lapangan. Sumber data pada penelitian ini diperoleh dari ahli media dan ahli materi serta uji coba media pembelajaran yang dilakukan kepada siswa kelas III SD Negeri Tegalpanggung. Data kualitatif diperoleh dari tanggapan serta masukan dari ahli media, ahli materi, dan subjek uji coba (siswa). Data tingkat kelayakan produk hasil pengembangan berupa data deskriptif, yaitu sangat baik (SB), baik (B), cukup (C), kurang (K), dan sangat kurang (SK). Agar perhitungannya lebih mudah, maka data deskriptif tersebut diubah menjadi skor 1,2,3,4, dan 5.

F. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian pengembangan media komik ini menggunakan 3 angket untuk masing-masing ahli media, ahli materi, pengguna (siswa), dan guru untuk mengevaluasi media pembelajaran yang telah dikembangkan, yaitu instrumen uji kelayakan untuk ahli media, instrumen uji kelayakan untuk ahli materi, instrumen uji pengguna (siswa), dan instrumen uji praktisi (guru). Angket dalam penelitian ini dikembangkan berdasarkan pendapat Nana Sudjana dan Ahmad Rivai (2002: 115-119) serta pendapat Harjanto (2005: 241) tentang kriteria memilih media pembelajaran, selain itu juga berdasarkan pendapat Arsyad (2007) tentang kriteria komik yang baik.

Terdapat tiga aspek yang digunakan dalam kisi-kisi instrumen untuk ahli media yaitu aspek tampilan, aspek bahan, dan aspek pembelajaran. Indikator yang

telah dikembangkan berdasarkan masing-masing aspek tersebut dapat dilihat pada tabel 1 sebagai berikut:

Tabel 1. Kisi-Kisi Instrumen untuk Ahli Media

No	Aspek	Indikator	Jumlah
1	Tampilan	Desain <i>cover</i> komik	1
		Kejelasan ilustrasi	1
		Kemenarikan ilustrasi	1
		Keterpaduan ilustrasi	1
		Ketepatan ilustrasi dengan materi	1
		Konsistensi karakter	1
		Konsistensi <i>background</i>	1
		Kesesuaian proporsi warna	1
		Keseimbangan tata letak teks dan gambar	1
		Kesesuaian pemilihan jenis huruf	1
		Kesesuaian pemilihan ukuran huruf	1
		Kesesuaian gambar untuk kejelasan materi	1
		Kesederhanaan kalimat	1
2	Bahan	Kenyamanan penggunaan	1
		Keamanan penggunaan	1
		Ketepatan pemilihan bahan	1
3	Pembelajaran	Kesesuaian komik dengan tingkat perkembangan kognitif siswa	1
		Kemampuan media komik memotivasi siswa dalam kegiatan pembelajaran	1
		Jumlah	18

Terdapat dua aspek yang digunakan dalam kisi-kisi instrumen untuk ahli materi yaitu aspek pembelajaran dan aspek materi. Indikator yang telah dikembangkan berdasarkan masing-masing aspek tersebut dapat dilihat pada tabel 2 sebagai berikut:

Tabel 2. Kisi-Kisi Instrumen untuk Ahli Materi

No	Aspek	Indikator	Jumlah
1	Pembelajaran	Kesesuaian komik dengan Kompetensi Inti	1
		Kesesuaian komik dengan Kompetensi Dasar	1
		Kesesuaian komik dengan tujuan pembelajaran	1
		Kesesuaian komik dengan tingkat perkembangan kognitif siswa	1

No	Aspek	Indikator	Jumlah
		Kesesuaian komik dengan karakteristik siswa	1
		Kemudahan penggunaan komik dalam pembelajaran	1
		Kejelasan topik pembelajaran	1
		Kemampuan media komik memotivasi siswa dalam kegiatan pembelajaran	1
2	Materi	Kejelasan muatan materi dalam media komik	1
		Pentingnya materi	1
		Kemudahan memahami materi melalui media komik	1
		Kemudahan memahami cerita	1
		Kejelasan alur cerita	1
		Kesantunan penggunaan bahasa	1
		Ketepatan dialog/teks cerita dengan materi	1
		Kemampuan media komik memotivasi siswa dalam mempelajari materi	1
		Jumlah	16

Terdapat tiga aspek yang digunakan dalam kisi-kisi instrumen untuk pengguna (siswa) yaitu aspek materi, aspek media, dan aspek isi cerita. Indikator yang telah dikembangkan berdasarkan masing-masing aspek tersebut dapat dilihat pada tabel 3 sebagai berikut:

Tabel 3. Kisi-Kisi Instrumen untuk Pengguna (Siswa)

No	Aspek	Indikator	Jumlah
1	Materi	Kejelasan materi yang dipelajari	1
		Kemenarikan penyampaian materi	1
		Kemudahan memahami materi	1
		Kebermanfaatan materi	1
2	Media	Kemenarikan warna dalam media komik	1
		Kemenarikan gambar dalam media komik	1
		Kemenarikan tulisan dalam media komik	1
		Media komik dapat memotivasi siswa	1
		Kemudahan memahami kalimat dalam komik	1
		Kemudahan penggunaan media komik	1
		Kebermanfaatan media	1
3	Isi Cerita	Kemenarikan cerita	1
		Kemudahan memahami isi cerita	1
		Kejelasan jalan cerita	1
		Jumlah	14

G. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu teknik analisis deskriptif kuantitatif. Analisis data dilakukan untuk melihat nilai masing-masing aspek pada angket. Data yang dianalisis meliputi data kelayakan media dari ahli media dan ahli materi, respon yang diberikan oleh siswa sebagai subjek uji coba, serta guru sebagai ahli praktisi. Angket berisi tanggapan tentang produk yang dikembangkan berupa pernyataan sangat setuju, setuju, ragu-ragu, tidak setuju, dan sangat tidak setuju. Setiap pernyataan tersebut mempunyai skor yang berbeda. Berikut tabel pedoman yang digunakan dalam pemberian skor.

Tabel 4. Pedoman Pemberian Skor

Keterangan	Skor
SS (Sangat Setuju)	5
S (Setuju)	4
R (Ragu-ragu)	3
TS (Tidak Setuju)	2
STS (Sangat Tidak Setuju)	1

Setelah data terkumpul, data kuantitatif dianalisis dengan menghitung skor total rata-rata dari setiap butir instrumen angket dengan rumus yang mengadaptasi dari Suharsimi Arikunto (2006: 284) sebagai berikut:

$$\bar{X} = \frac{\sum X}{n}$$

Keterangan: \bar{X} = skor rata-rata
 $\sum X$ = jumlah skor
 n = jumlah penilai

Setelah data berupa skor didapatkan, langkah selanjutnya yaitu mengkonversi data kuantitatif yaitu skor rata-rata dari setiap aspek menjadi data kualitatif. Pengubahan skor menjadi skala lima mengacu pada pengkategorisasian menurut Eko Putro Widoyoko (2010: 238).

Tabel 5. Konversi Data Kuantitatif Ke Data Kualitatif Berskala 5

No.	Rentang skor	Rentang skor	Kategori
1.	$X > Mi + 1,8 S_{Bi}$	$X > 4,2$	Sangat Baik
2.	$Mi + 0,6 S_{Bi} < X \leq Mi + 1,8 S_{Bi}$	$3,4 < X \leq 4,2$	Baik
3.	$Mi - 0,6 S_{Bi} < X \leq Mi + 0,6 S_{Bi}$	$2,6 < X \leq 3,4$	Cukup
4.	$Mi - 1,8 S_{Bi} < X \leq Mi - 0,6 S_{Bi}$	$1,8 < X \leq 2,6$	Kurang
5.	$X \leq Mi - 1,8 S_{Bi}$	$X \leq 1,8$	Sangat Kurang

Keterangan:

X = skor aktual (skor yang dicapai)

Mi = rerata ideal

$= (1/2)$ (skor tertinggi ideal + skor terendah ideal)

S_{Bi} = simpangan baku ideal

$= (1/6)$ (skor tertinggi ideal – skor terendah ideal)

Berdasarkan tabel di atas, maka produk pengembangan media komik dapat dinyatakan:

1. Sangat baik (A) apabila rata-rata skor yang diperoleh antara 4,2 sampai dengan 5,00

2. Baik (B) apabila rata-rata skor yang diperoleh antara 3,4 sampai dengan 4,2 dan seterusnya.

Kriteria kelayakan produk mengacu pada pendapat Sukardjo seperti yang dikutip dari Estu Miyarso (2009: 69-70), bahwa suatu produk yang dikembangkan dapat dikatakan sudah layak digunakan sebagai media pembelajaran apabila hasil penilaian dari ahli materi, ahli media, dan siswa memperoleh nilai mal termasuk dalam kriteria baik.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Hasil Penelitian

Pengembangan komik untuk pembelajaran bahasa Jawa dilaksanakan berdasarkan analisis kebutuhan yang diperoleh melalui pengumpulan informasi mengenai kondisi pembelajaran bahasa Jawa di kelas III SD Negeri Tegalpanggung. Pengumpulan informasi dilakukan melalui studi pendahuluan dan studi pustaka. Informasi yang diperoleh adalah sebagai berikut.

1. Studi Pendahuluan

Studi pendahuluan dijalankan dengan melakukan observasi pada proses pembelajaran bahasa Jawa di kelas III SD Negeri Tegalpanggung. Observasi dilakukan saat pembelajaran bahasa Jawa pada 22 Januari 2015. Pembelajaran bahasa Jawa dilaksanakan selama dua jam pelajaran dalam satu minggu. Guru tidak menggunakan media pembelajaran pada saat kegiatan observasi kegiatan pembelajaran. Guru hanya menggunakan LKS sebagai sumber belajar dan hal itu belum cukup memstimulasi siswa sehingga diperlukan media pembelajaran agar dapat menambah motivasi siswa dalam belajar.

2. Studi Pustaka

Studi pustaka dilakukan untuk mengumpulkan dan mengkaji referensi yang bertujuan agar mendapatkan informasi lebih jauh mengenai pembelajara bahasa Jawa di SD, karakteristik siswa kelas awal, media pembelajaran, komik, keterampilan menulis, dan karangan deskripsi. Media pembelajaran khusus untuk belajar menulis karangan belum ada.

Berdasarkan informasi yang diperoleh melalui studi pendahuluan dan studi pustaka dapat disimpulkan bahwa SD Negeri Tegalpanggung membutuhkan media pembelajaran untuk membantu guru dalam menyampaikan materi menulis karangan sederhana. Penggunaan media pembelajaran bertujuan agar pembelajaran menjadi lebih menarik serta mempermudah siswa untuk belajar. Sarana Prasarana untuk mendukung kegiatan pembelajaran di SD Negeri Tegalpanggung masih m dan terbatas, sehingga perlu dikembangkan media yang tetap dapat digunakan tanpa memerlukan sarana prasarana pendukung lainnya. Melalui beberapa informasi yang telah diperoleh, maka akan dikembangkan media komik untuk pembelajaran bahasa Jawa. Media ini dikembangkan dengan harapan agar dapat menciptakan pembelajaran menulis karangan sederhana ragam ngoko lebih memotivasi serta memudahkan siswa untuk belajar.

B. Pengembangan Produk dan Hasil Uji Coba

1. Validasi Ahli

a. Validasi ahli media

Validasi media dilakukan oleh Ibu Unik Ambar Wati, M.Pd. Dosen jurusan Pendidikan Prasekolah dan Sekolah Dasar FIP UNY. Validasi media dilakukan terhadap tiga aspek, yaitu aspek tampilan, bahan, dan pembelajaran. Ahli media memberikan penilaian dengan mengisi angket serta memberikan saran untuk perbaikan media.

Validasi media yang pertama dilakukan pada 27 Maret 2015. Dari validasi ahli media tahap pertama diperoleh data yang terdapat pada tabel 6 sebagai berikut.

Tabel 6. Hasil Penilaian Ahli Media Tahap Pertama

No	Tampilan													Bahan			Pembelajaran		Jumlah	Rata-rata
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18		
	4	3	4	4	3	4	4	3	3	4	4	3	4	4	4	4	4	4	67	3,72

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa media komik untuk pembelajaran bahasa Jawa mendapatkan rata-rata 3,72 yang berarti termasuk dalam kategori “baik” dan layak untuk uji coba di lapangan dengan revisi. Hasil dari validasi media pertama yaitu perlu dilakukan perbaikan pada beberapa hal sebagai berikut.

- 1) Penggantian latar tempat karena dinilai bersifat khayal, disarankan untuk diganti dengan latar tempat yang lebih terlihat nyata. Pemilihan latar sebaiknya sesuai dengan isi cerita yang bermaksud menceritakan suasana dalam perjalanan pulang sekolah.



Gambar 1. Latar Tempat Sebelum Revisi

Latar tempat diganti dengan menyesuaikan isi cerita yang ingin menggambarkan suasana ketika tokoh Bima dan Krisna dalam perjalanan pulang sekolah bersama-sama.



Gambar 2. Latar Tempat Setelah Revisi

- 2) Mengubah latar dalam rumah agar tidak terlalu ramai. Awalnya latar dalam rumah seperti rumah dari batu-bata, lalu diubah agar tidak terlalu ramai dan pemilihan warnanya yang lebih terang. Selain itu juga disarankan untuk memperbaiki proporsional tubuh.



Gambar 3. Latar dalam Rumah Sebelum Revisi

Latar dalam rumah dirubah dengan pemilihan ilustrasi dinding yang tidak terlalu ramai, pemilihan warna-warna yang lebih cerah, serta perbaikan proporsional tubuh tokoh.



Gambar 4. Latar dalam Rumah Setelah Revisi

- 3) Pesan moral perlu ditambahkan agar tidak terjadi kesalahan pemahaman oleh siswa. Pada awalnya tokoh Bima diberitahu bahwa ia dan Krisna mendapatkan hadiah karena telah mengembalikan dompet lalu Bima langsung sadar setelah Krisna memberitahu bahwa apabila tidak mengembalikan hanya akan mendapatkan dosa.



Gambar 5. Pesan Moral Sebelum Revisi

Pesan moral yang ditambahkan yaitu untuk selalu berbuat jujur tanpa mengharapkan hadiah maupun imbalan. Ilustrasi latar tempat telah diganti berdasarkan masukan pada revisi sebelumnya.



Gambar 6. Pesan Moral Setelah Revisi

Setelah media komik untuk pembelajaran bahasa Jawa direvisi kemudian dilakukan validasi selanjutnya. Validasi media yang kedua dilakukan pada tanggal 15 April 2015. Validasi ahli media tahap kedua memperoleh data yang terdapat pada tabel 7 sebagai berikut.

Tabel 7. Hasil Penilaian Ahli Media Tahap Kedua

No	Tampilan													Bahan			Pembelajaran		Jumlah	Rata-rata
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18		
	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	5	74	4,1

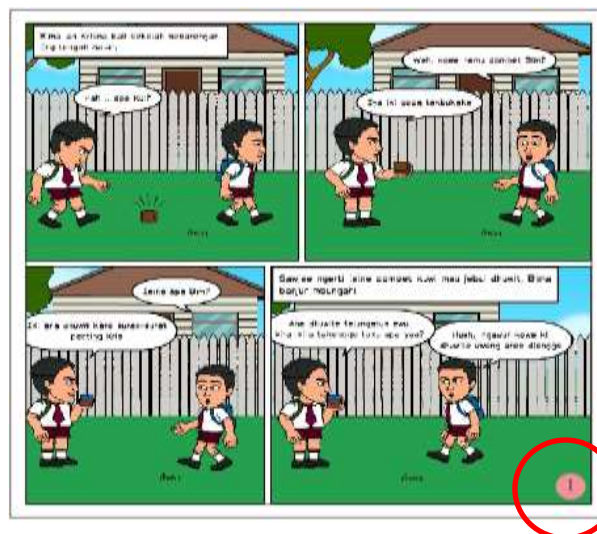
Data yang diperoleh pada tabel di atas menunjukkan bahwa media komik mendapatkan nilai rata-rata 4,1 yang berarti bahwa media komik masuk dalam kategori “baik” dan layak uji coba di lapangan dengan revisi. Perbaikan yang dilakukan berdasarkan validasi media kedua adalah sebagai berikut.

- 1) Penomoran pada setiap halaman komik agar siswa dapat mengetahui urutan halaman serta mempermudah siswa dalam mengikuti instruksi untuk membuka halaman sesuai instruksi yang diberikan oleh guru.



Gambar 7. Penomoran dan Garis Tepi Sebelum Revisi

Penomoran diletakkan pada kanan bawah halaman. Garis tepi juga ditambahkan agar media komik terlihat lebih rapi. Warna latar langit diperbaiki karena kesalahan pemilihan warna yang semula hijau diganti menjadi warna latar langit yang semestinya yaitu biru.



Gambar 8. Penomoran dan Garis Tepi Setelah Revisi

- 2) Ilustrasi tempat tidur Krisna diganti dengan kamar yang cocok untuk usia anak-anak. Sebelumnya ilustrasi tempat tidur Krisna seperti tempat tidur untuk orang dewasa.



Gambar 9. Ilustrasi Tempat Tidur Krisna Sebelum Revisi

Ilustrasi tempat tidur kemudian diganti dengan tempat tidur yang lebih cocok untuk Krisna yang masih anak-anak. Pemilihan warna yang sebelumnya gelap diganti dengan yang lebih cerah agar tampilan komik lebih menarik terutama bagi anak-anak.



Gambar 10. Ilustrasi Tempat Tidur Krisna Setelah Revisi

- 3) Penambahan pesan moral oleh tokoh Pak Joko. Pesan moral berupa manfaat perbuatan jujur Krisna bagi Pak Joko perlu ditambahkan agar siswa dapat lebih memahami manfaat perilaku berbuat jujur bagi orang lain di dalam cerita komik.



Gambar 11. Penambahan Pesan Moral

- 4) Penambahan halaman kompetensi inti dan kompetensi dasar, petunjuk penggunaan, tokoh-tokoh dalam komik, materi karangan deskripsi, dan latihan. Penambahan halaman kompetensi inti dan kompetensi dasar bertujuan untuk menunjukkan bahwa media komik diperuntukkan bagi siswa kelas III khususnya mata pelajaran bahasa Jawa.



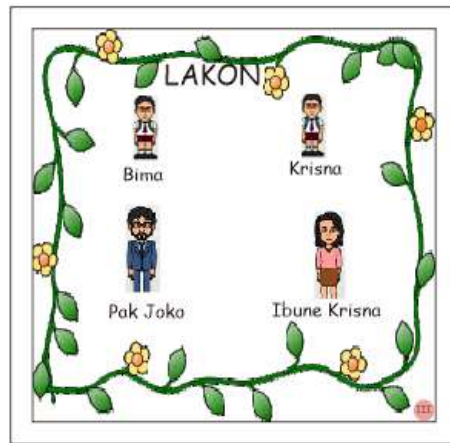
Gambar 12. Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar

Petunjuk penggunaan media ditambahkan agar mempermudah pengguna dalam menggunakan media.



Gambar 13. Petunjuk Penggunaan

Tokoh-tokoh dalam komik ditambahkan bertujuan untuk mengenalkan tokoh-tokoh yang terdapat di dalam cerita komik sebelum pengguna membaca komik tersebut.



Gambar 14. Tokoh-Tokoh dalam Komik

Materi karangan deskripsi disertakan agar pengguna terutama siswa dapat mengetahui tentang karangan deskripsi serta langkah-langkah untuk membuatnya. Media ini bertujuan untuk membantu proses berpikir siswa dalam menumbuhkan ide untuk membuat sebuah karangan deskripsi.



Gambar 15. Materi Karangan Deskripsi

Halaman latihan ditambahkan dengan tujuan untuk memberikan arahan kepada siswa untuk membuat karangan deskripsi tentang pengalaman pribadi dengan topik perilaku baik yang pernah dilakukan.



Gambar 16. Halaman Latihan

- 5) Penambahan nama pengembang pada halaman judul dan diletakkan di sisi pojok kiri bawah halaman judul.



Gambar 17. Penambahan Nama Pengembang

Berdasarkan masukan dalam validasi tahap kedua kemudian dilakukan revisi sesuai saran, setelah dilakukan revisi media komik kembali divalidasi. Validasi media komik tahap ketiga dilakukan pada 20 April 2015. Validasi ahli media tahap ketiga memperoleh data yang terdapat pada tabel 8 sebagai berikut.

Tabel 8. Hasil Penilaian Ahli Media Tahap Ketiga

No	Tampilan													Bahan			Pembelajaran		Jumlah	Rata-rata
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18		
	4	5	4	4	4	5	4	4	5	4	5	5	5	4	4	5	5	5	81	4,5

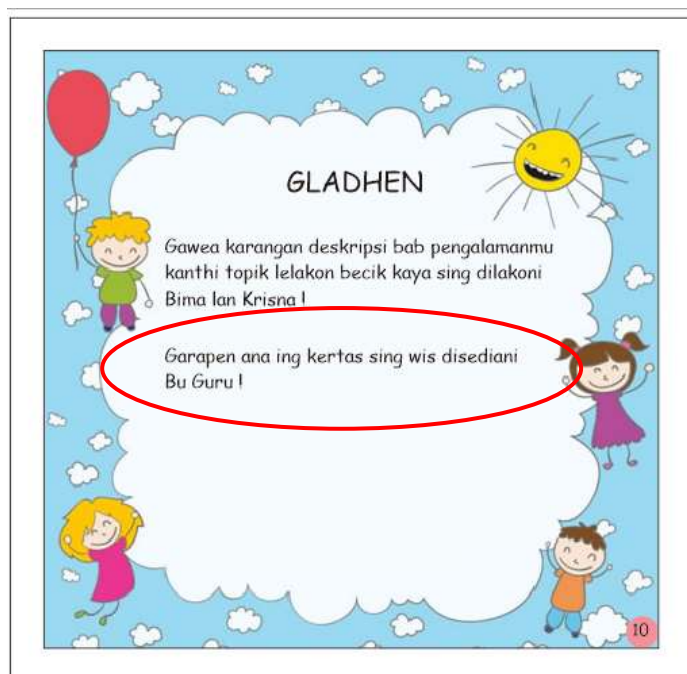
Berdasarkan tabel di atas dapat disimpulkan bahwa media komik mendapatkan nilai rata-rata 4,5 yang menunjukkan bahwa media komik termasuk dalam kategori “sangat baik” dan layak untuk diuji coba di lapangan tanpa revisi. Meskipun telah dinyatakan termasuk dalam kategori sangat baik dan layak uji coba tanpa revisi, media komik tetap diperbaiki sesuai masukan terakhir agar media semakin baik. Perbaikan yang dilakukan adalah sebagai berikut.

- 1) Penambahan petunjuk tempat mengerjakan pada halaman latihan bertujuan untuk memberikan kejelasan dimana siswa harus mengerjakan latihan.



Gambar 18. Halaman Latihan Sebelum Revisi

Diberikan penambahan petunjuk tempat mengerjakan yang diletakkan pada halaman *gladhen*. Siswa diarahkan untuk mengerjakan pada kertas yang telah disediakan oleh guru.



Gambar 19. Halaman Latihan Setelah Revisi

2) Penambahan penguatan pesan moral dari Krisna kepada Bima agar pesan moral yang terdapat dalam cerita komik tersampaikan secara lebih jelas. Hal yang ditambahkan yaitu Krisna memberitahu Bima bahwa Pak Joko (pemilik dompet) sudah kebingungan mencari dompet tersebut karena di dalamnya terdapat surat-surat penting.



Gambar 20. Penguatan Pesan Moral dari Krisna Kepada Bima

Setelah validasi oleh ahli media selesai dilakukan kemudian tahapan selanjutnya adalah melakukan validasi oleh ahli materi.

b. Validasi ahli materi

Validasi materi dilakukan oleh Dra. Siti Mulyani, M.Hum. Dosen jurusan Pendidikan Bahasa Jawa, FBS, UNY. Aspek yang divalidasi di antaranya aspek pembelajaran dan aspek materi.

Validasi materi tahap pertama dilaksanakan pada 22 April 2015. Validasi ahli materi tahap pertama memperoleh data yang terdapat pada tabel 9 sebagai berikut.

Tabel 9. Hasil Penilaian Ahli Materi Tahap Pertama

No	Pembelajaran								Materi								Jumlah	Rata-rata
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16		
	3	4	4	3	3	4	3	3	4	4	3	3	3	2	2	3	51	3,18

Berdasarkan data yang diperoleh pada tabel di atas maka dapat disimpulkan bahwa media komik mendapatkan nilai rata-rata 3,18. Hal ini menunjukkan bahwa media komik masuk dalam kategori “Cukup” dan layak uji coba dengan revisi sesuai saran. Hasil yang diperoleh dari validasi tahap pertama yaitu perlunya dilakukan beberapa perbaikan sebagai berikut.

- 1) Mengganti judul media komik. Perlunya mengganti judul adalah untuk menyesuaikan tingkat pemahaman dengan usia siswa kelas III sekolah dasar sehingga diperlukan judul yang lebih sederhana.



Gambar 21. Judul Media Komik Sebelum Revisi

Judul media komik pada awalnya yaitu “Uwuh Kajujuran” kemudian diganti menjadi “Bima Ajar Jujur”. Hal ini bertujuan agar lebih mudah diterima oleh siswa karena lebih sederhana dan dapat langsung dimengerti oleh siswa daripada judul yang pertama.



Gambar 22. Judul Media Komik Setelah Revisi

- 2) Memperbaiki kata-kata berbahasa Jawa sesuai dengan kaidah penulisan bahasa Jawa. Pada media komik ditemukan beberapa kata yang tidak sesuai, di antaranya pada tabel 10 sebagai berikut.

Tabel 10. Perbaikan Penulisan Kata-Kata Berbahasa Jawa

No	Tertulis	Seharusnya
1	<i>pedoman</i>	<i>pandom</i>
2	<i>Kui</i>	<i>kuwi</i>
3	<i>mesti</i>	<i>mesthi</i>
4	<i>dompet</i>	<i>dhompét</i>
5	<i>mergo</i>	<i>merga</i>
6	<i>Ning</i>	<i>neng</i>
7	<i>dikandani</i>	<i>dikandhani</i>
8	<i>sadar</i>	<i>sadhar</i>

- 3) Perubahan adegan dalam komik. Hal ini bertujuan agar tidak menimbulkan kesan tidak sopan apabila tamu tidak dipersilakan duduk terlebih dahulu.



Gambar 23. Adegan Sebelum Revisi

Semula Ibune Krisna mengobrol dengan Pak Joko sambil berdiri, kemudian dirubah menjadi mempersilakan Pak Joko untuk duduk terlebih dahulu.



Gambar 24. Adegan Setelah Revisi

- 4) Perubahan adegan membuka hadiah yang semula dibuka langsung oleh Krisna baru disampaikan kepada Bima.



Gambar 25. Adegan Membuka Hadiah Sebelum Revisi

Adegan dirubah menjadi hadiah dibuka bersama-sama oleh Krisna dan Bima karena diceritakan bahwa hadiah tersebut untuk mereka berdua jadi lebih baik dibuka bersama-sama.



Gambar 26. Adegan Membuka Hadiah Setelah Revisi

5) Penambahan halaman nilai-nilai yang terdapat dalam cerita agar siswa dapat lebih memahami nilai-nilai yang termuat dalam cerita media komik.



Gambar 27. Penambahan Halaman Nilai-Nilai Moral dalam Cerita

- 6) Penambahan penjelasan materi media komik. Materi yang termuat pada awalnya langsung kepada pengertian dan langkah-langkah menulis karangan deskripsi.



Gambar 28. Materi Sebelum Revisi

Perbaikan dilakukan dengan kemudian menambahkan penjelasan pada setiap langkah-langkah tersebut agar siswa dapat lebih memahami cara untuk membuat karangan deskripsi dengan jelas.



Gambar 29. Materi Setelah Revisi

Komik direvisi sesuai saran kemudian dilakukan validasi tahap kedua pada 29 April 2015. Validasi ahli materi tahap kedua memperoleh data yang terdapat pada tabel 11 sebagai berikut.

Tabel 11. Hasil Penilaian Ahli Materi Tahap Kedua

No	Pembelajaran								Materi								Jumlah	Rata-rata
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16		
	4	4	4	4	5	4	4	5	4	4	4	4	4	3	4	3	64	4

Berdasarkan data yang diperoleh pada tabel di atas maka dapat disimpulkan bahwa media komik mendapatkan nilai rata-rata 4. Hal ini menunjukkan bahwa media komik masuk dalam kategori “Baik” dan layak uji coba dengan revisi sesuai saran. Hasil validasi materi tahap kedua menunjukkan perlunya dilakukan beberapa perbaikan sebagai berikut.

- 1) Meluweskan gambar Pak Joko, semula gambar tampak kaku terutama pada tangan Pak Joko ketika membawa kado.



Gambar 30. Gambar Pak Joko Sebelum Revisi

Perbaikan dilakukan dengan mengubah pergerakan gambar pak joko menjadi lebih luwes dan tidak terlihat kaku.



Gambar 31. Gambar Pak Joko Setelah Revisi

- 2) Memperbaiki kata-kata berbahasa Jawa sesuai dengan kaidah penulisan bahasa Jawa. Pada media komik masih ditemukan beberapa kata yang tidak sesuai, di antaranya pada tabel 12 sebagai berikut.

Tabel 12. Perbaikan Penulisan Kata-Kata Berbahasa Jawa

No	Tertulis	Seharusnya
1	<i>jerone</i>	<i>njerone</i>
2	<i>nderekaken</i>	<i>ndherekaken</i>
3	<i>seka</i>	<i>saka</i>
4	<i>pengen</i>	<i>pengin</i>
5	<i>disik</i>	<i>dhisik</i>
6	<i>hadiah</i>	<i>hadhiah</i>

Komik direvisi sesuai saran kemudian dilakukan validasi tahap ketiga pada 5 Mei 2015. Pada validasi materi tahap ketiga, materi pada media komik sudah disetujui tanpa revisi. Berdasarkan validasi materi tahap ketiga diperoleh data sebagai berikut.

Tabel 13. Hasil Penilaian Ahli Materi Tahap Ketiga

No	Pembelajaran								Materi								Jumlah	Rata-rata
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16		
	4	5	5	5	5	4	5	5	4	5	5	5	5	4	4	5	75	4,68

Berdasarkan data yang diperoleh pada tabel di atas maka dapat disimpulkan bahwa media komik mendapatkan nilai rata-rata 4,68. Hal ini menunjukkan bahwa media komik masuk dalam kategori “Sangat Baik” dan layak uji coba tanpa revisi.

2. Hasil Uji Coba Produk

a. Uji coba satu-satu

1) Data pelaksanaan

Waktu pelaksanaan : 7 Mei 2015

Kegiatan uji coba satu-satu dilaksanakan dengan subjek uji coba sebanyak tiga orang siswa kelas III. Sebelum siswa mulai menggunakan media, siswa

diarahkan dan dibimbing untuk membaca petunjuk penggunaan media. Ketika siswa membaca pada petunjuk pertama, siswa terlihat bingung karena judul yang terdapat pada petunjuk tersebut berbeda dengan yang terdapat pada sampul media komik. Hal ini terjadi karena pada halaman petunjuk penggunaan media petunjuk nomor satu masih dituliskan judul yang lama sebelum dilakukan revisi. Setelah kegiatan uji coba selesai, siswa kemudian mengisi angket respon siswa terhadap media komik yang telah disediakan.

2) Analisis data

Data hasil uji coba satu-satu disajikan ke dalam tabel berikut.

Tabel 14. Data Hasil Angket Uji Coba Satu-Satu

No	Inisial	Jumlah	Rata-rata	Kategori
1	AM	56	4	Baik
2	SP	57	4,07	Baik
3	NS	59	4,21	Baik
Jumlah		172	12,28	
Rata-rata		57,33	4,09	
Kategori		Baik		

Ketiga siswa menilai media komik ini dengan kategori baik. Berdasarkan tabel di atas media komik mendapatkan nilai rata-rata 4,09 dan termasuk dalam kategori baik.

Tabel 15. Data Hasil Angket Aspek Materi pada Uji Coba Satu-satu

No	Indikator	Rerata skor	Kategori
1	Kejelasan materi yang dipelajari	4	Baik
2	Kemenarikan penyampaian materi	4,33	Sangat Baik
3	Kemudahan memahami materi	3,67	Baik
4	Kebermanfaatan materi	4,33	Sangat Baik
Rata-rata skor total		4,08	Baik

Terdapat empat buah indikator aspek materi dalam angket respon siswa terhadap media komik. Keempat indikator tersebut di antaranya kejelasan materi yang dipelajari, kemenarikan penyampaian materi, kemudahan memahami materi, dan kebermanfaatan materi. Keempat indikator memperoleh rerata skor dan termasuk dalam kategori yang beragam. Indikator yang memperoleh kategori baik yaitu kejelasan materi yang dipelajari dan kemudahan memahami materi. Sedangkan dua indikator lainnya yaitu kemenarikan penyampaian materi dan kebermanfaatan materi memperoleh kategori sangat baik. Berdasarkan tabel 15 di atas maka dapat dipahami bahwa aspek materi komik mendapatkan rata-rata skor total 4,08 dan termasuk dalam kategori baik.

Tabel 16. Data Hasil Angket Aspek Media pada Uji Coba Satu-Satu

No	Indikator	Rerata skor	Kategori
1	Kemenarikan warna dalam media komik	4,33	Sangat Baik
2	Kemenarikan gambar dalam media komik	4,67	Sangat Baik
3	Kemenarikan tulisan dalam media komik	4,33	Sangat Baik
4	Media komik dapat memotivasi siswa	4	Baik
5	Kemudahan memahami kalimat dalam komik	3,67	Baik
6	Kemudahan penggunaan media komik	4,67	Sangat Baik
7	Kebermanfaatan media	4	Baik
Rata-rata skor total		4,23	Baik

Terdapat tujuh buah indikator aspek media dalam angket respon siswa terhadap media komik. Ketujuh indikator tersebut di antaranya kemenarikan warna dalam media komik, kemenarikan gambar dalam media komik,

kemenarikan tulisan dalam media komik, media komik dapat memotivasi siswa, kemudahan memahami kalimat dalam komik, kemudahan penggunaan media komik, dan kebermanfaatan media. Tiga indikator termasuk dalam kategori baik yaitu media komik dapat memotivasi siswa, kemudahan memahami kalimat dalam komik, dan kebermanfaatan media. Sedangkan keempat indikator lainnya mendapatkan kategori sangat baik di antaranya indikator kemenarikan warna dalam media komik, kemenarikan gambar dalam media komik, kemenarikan tulisan dalam media komik, dan kemudahan penggunaan media komik. Berdasarkan tabel 16 di atas maka dapat dipahami bahwa aspek media komik mendapatkan rata-rata skor total 4,23 dan termasuk dalam kategori baik.

Tabel 17. Data Hasil Angket Aspek Isi Cerita pada Uji Coba Satu-Satu

No	Indikator	Rerata skor	Kategori
1	Kemenarikan cerita	4	Baik
2	Kemudahan memahami isi cerita	4	Baik
3	Kejelasan jalan cerita	3,67	Baik
Rata-rata skor total		3,89	Baik

Terdapat tiga buah indikator aspek isi cerita dalam angket respon siswa terhadap media komik. Ketiga indikator tersebut di antaranya kemenarikan cerita, kemudahan memahami isi cerita, dan kejelasan jalan cerita. Ketiga indikator tersebut termasuk dalam kategori baik. Berdasarkan tabel 17 di atas maka dapat dipahami bahwa aspek media komik mendapatkan rata-rata skor total 3,89 dan termasuk dalam kategori baik.

3) Revisi I

Setelah dilakukan uji coba satu-satu, media komik kemudian direvisi. Perbaikan dilakukan pada halaman II mengenai petunjuk penggunaan media komik. Sebelumnya masih tertulis judul yang lama kemudian diganti dengan judul yang baru sehingga siswa tidak bingung. Perbaikan ini dilakukan karena terdapat salah satu siswa yang menanyakan tentang judul media komik yang terdapat pada halaman petunjuk penggunaan media berbeda dengan judul yang terdapat pada sampul media komik.



Gambar 32. Halaman Petunjuk Penggunaan Sebelum Revisi

Perbaikan dilakukan pada halaman *pandom nggunakake komik* yaitu pada bagian petunjuk nomor satu dengan mengganti judul lama yang masih tertulis dengan judul yang baru setelah revisi oleh ahli materi.



Gambar 33. Halaman Petunjuk Penggunaan Setelah Revisi

b. Uji coba kelompok kecil

1) Data pelaksanaan

Waktu pelaksanaan : 12 Mei 2015

Kegiatan uji coba kelompok kecil dilaksanakn dengan subjek uji coba sebanyak 10 orang siswa kelas III. Siswa diberi arahan tentang rencana kegiatan yang akan dilakukan sebelum menggunakan media komik . Siswa duduk secara berkelompok sebanyak 5 orang siswa agar dapat saling berkomunikasi tentang isi cerita terutama tentang bahasa yang digunakan dalam media komik serta tentang ide untuk membuat karangan deskripsi. Walaupun duduk secara berkelompok, masing-masing siswa mendapatkan media komik dan membuat karangan secara individu. Siswa kemudian diarahkan untuk mengisi angket respon siswa terhadap media komik yang telah disediakan. Selama kegiatan uji coba kelompok kecil tidak dijumpai hambatan

yang berarti, hanya saja terdapat beberapa siswa yang belum mengetahui materi apa yang akan mereka pelajari karena di dalam komik tidak dituliskan.

2) Analisis data

Data hasil uji coba kelompok kecil disajikan ke dalam tabel berikut.

Tabel 18. Data Hasil Angket Uji Coba Kelompok Kecil

No	Inisial	Jumlah	Rata-rata	Kategori
1	LN	57	4,07	Baik
2	PT	51	3,64	Baik
3	RT	57	4,07	Baik
4	AL	50	3,57	Baik
5	VW	60	4,29	Baik
6	AP	61	4,36	Sangat Baik
7	JL	65	4,64	Sangat Baik
8	NS	56	4	Baik
9	VR	66	4,71	Sangat Baik
10	OR	47	3,36	Cukup
Jumlah		570	57	
Rata-rata		40,71	4,07	Baik
Kategori		Baik		

Satu orang siswa menilai media komik dengan kategori cukup. Enam orang siswa menilai media komik dengan kategori baik, sedangkan tiga siswa lainnya menilai dengan kriteria sangat baik. Berdasarkan tabel 18 di atas media komik mendapatkan skor rata-rata 4,07 dan termasuk dalam kategori baik.

Tabel 19. Data Hasil Angket Aspek Materi pada Uji Coba Kelompok Kecil

No	Indikator	Rerata skor	Kategori
1	Kejelasan materi yang dipelajari	3,8	Baik
2	Kemenarikan penyampaian materi	4,1	Baik
3	Kemudahan memahami materi	4,1	Baik
4	Kebermanfaatan materi	3,6	Baik
Rata-rata skor total		3,9	Baik

Terdapat empat buah indikator aspek materi dalam angket respon siswa terhadap media komik. Keempat indikator tersebut di antaranya kejelasan materi yang dipelajari, kemenarikan penyampaian materi, kemudahan memahami materi, dan kebermanfaatan materi. Keempat indikator memperoleh rerata skor yang beragam namun semua indikator termasuk dalam kategori baik. Berdasarkan tabel 19 di atas maka dapat dipahami bahwa aspek materi komik mendapatkan rata-rata skor total 3,9 dan termasuk dalam kategori baik.

Tabel 20. Data Hasil Angket Aspek Media pada Uji Coba Kelompok Kecil

No	Indikator	Rerata skor	Kategori
1	Kemenarikan warna dalam media komik	4,3	Sangat Baik
2	Kemenarikan gambar dalam media komik	4,5	Sangat Baik
3	Kemenarikan tulisan dalam media komik	4,4	Sangat Baik
4	Media komik dapat memotivasi siswa	4,4	Sangat Baik
5	Kemudahan memahami kalimat dalam komik	3,8	Baik
6	Kemudahan penggunaan media komik	4	Baik
7	Kebermanfaatan media	4,1	Baik
Rata-rata skor total		4,21	Baik

Terdapat tujuh buah indikator aspek media dalam angket respon siswa terhadap media komik. Ketujuh indikator tersebut di antaranya kemenarikan warna dalam media komik, kemenarikan gambar dalam media komik, kemenarikan tulisan dalam media komik, media komik dapat memotivasi siswa, kemudahan memahami kalimat dalam komik, kemudahan penggunaan media komik, dan kebermanfaatan media. Tiga indikator termasuk dalam kategori baik yaitu kemudahan memahami kalimat dalam komik, kemudahan

penggunaan media komik, dan kebermanfaatan media. Sedangkan keempat indikator lainnya mendapatkan kategori sangat baik di antaranya indikator kemenarikan warna dalam media komik, kemenarikan gambar dalam media komik, kemenarikan gambar dalam media komik, kemenarikan tulisan dalam media komik, dan media komik dapat memotivasi siswa. Berdasarkan tabel 20 di atas maka dapat dipahami bahwa aspek media komik mendapatkan rata-rata skor total 4,21 dan termasuk dalam kategori baik.

Tabel 21. Data Hasil Angket Aspek Isi Cerita pada Uji Coba Kelompok Kecil

No	Indikator	Rerata skor	Kategori
1	Kemenarikan cerita	4,2	Baik
2	Kemudahan memahami isi cerita	3,8	Baik
3	Kejelasan jalan cerita	3,9	Baik
Rata-rata skor total		3,97	Baik

Terdapat tiga buah indikator aspek isi cerita dalam angket respon siswa terhadap media komik. Ketiga indikator tersebut di antaranya kemenarikan cerita, kemudahan memahami isi cerita, dan kejelasan jalan cerita. Ketiga indikator tersebut termasuk dalam kategori baik. Berdasarkan tabel 21 di atas maka dapat dipahami bahwa aspek media komik mendapatkan rata-rata skor total 3,97 dan termasuk dalam kategori baik.

3) Revisi II

Setelah dilakukan uji coba satu-satu, media komik kemudian direvisi. Perbaikan dilakukan pada halaman petunjuk penggunaan media komik . Perbaikan dilakukan agar siswa lebih memahami materi yang dipelajari, karena beberapa siswa belum memahami materi yang dipelajari dalam media komik.

Dilakukan penambahan kalimat *materi nulis karangan deskripsi* pada petunjuk penggunaan media nomor dua sehingga siswa tidak langsung diminta untuk membuka suatu halaman akan tetapi mengetahui terlebih dahulu isi halaman yang akan dibuka..



Gambar 34. Halaman Petunjuk Penggunaan Setelah Revisi

Setelah dilakukan perbaikan diharapkan siswa lebih mudah dalam memahami muatan materi dalam media komik .

c. Uji coba lapangan

1) Data pelaksanaan

Waktu pelaksanaan : 5 Juni 2015

Kegiatan uji coba lapangan dilaksanakan dengan subjek uji coba sebanyak 19 orang siswa kelas III. Terdiri dari 7 siswa laki-laki dan 12 siswa perempuan. Pada saat dilakukan kegiatan observasi, siswa berjumlah 22 orang siswa, namun ketika dilakukan kegiatan uji coba 3 siswa tidak berangkat sehingga kegiatan uji coba hanya melibatkan 19 orang siswa. Kegiatan diawali dengan

memberikan arahan kepada siswa tentang kegiatan yang akan dilakukan. Kemudian siswa membaca dan mengerjakan penugasan secara individu. Setelah kegiatan selesai dilanjutkan dengan pengisian angket oleh siswa dan guru.

2) Analisis data

Data hasil uji coba kelompok kecil disajikan ke dalam tabel berikut.

Tabel 22. Data Hasil Angket Uji Coba Lapangan

No	Inisial	Jumlah	Rata-rata	Kategori
1	RG	62	4,4	Sangat Baik
2	AD	56	4	Baik
3	EL	57	4,1	Baik
4	AS	55	3,9	Baik
5	MC	68	4,9	Sangat Baik
6	BY	61	4,4	Sangat Baik
7	VR	62	4,4	Sangat Baik
8	AT	66	4,7	Sangat Baik
9	FT	63	4,5	Sangat Baik
10	LF	61	4,4	Sangat Baik
11	MY	65	4,6	Sangat Baik
12	ED	58	4,1	Baik
13	PR	66	4,7	Sangat Baik
14	KR	61	4,4	Sangat Baik
15	WL	63	4,5	Sangat Baik
16	AZ	58	4,1	Baik
17	ST	61	4,4	Sangat Baik
18	VP	59	4,2	Baik
19	MP	58	4,1	Baik
Jumlah		1160	82,86	
Rata-rata		61,05	4,36	
Kategori		Sangat Baik		

Berdasarkan tabel di atas, dapat dipahami bahwa terdapat tujuh orang siswa yang menilai media komik dengan kategori baik, dan dua belas siswa lainnya menilai dengan kriteria sangat baik. Secara keseluruhan media komik pada uji

coba lapangan mendapatkan skor rata-rata 4,36 dan termasuk dalam kategori sangat baik.

Tabel 23. Data Hasil Angket Aspek Materi pada Uji Coba Lapangan

No	Indikator	Rerata skor	Kategori
1	Kejelasan materi yang dipelajari	4,37	Sangat Baik
2	Kemenarikan penyampaian materi	4,42	Sangat Baik
3	Kemudahan memahami materi	4,58	Sangat Baik
4	Kebermanfaatan materi	4,32	Sangat Baik
Rata-rata skor total		4,42	Sangat Baik

Terdapat empat buah indikator aspek materi dalam angket respon siswa terhadap media komik. Keempat indikator tersebut di antaranya kejelasan materi yang dipelajari, kemenarikan penyampaian materi, kemudahan memahami materi, dan kebermanfaatan materi. Keempat indikator memperoleh rerata skor yang beragam namun semua indikator termasuk dalam kategori sangat baik. Berdasarkan tabel 23 di atas maka dapat dipahami bahwa aspek materi komik mendapatkan rata-rata skor total 4,42 dan termasuk dalam kategori sangat baik.

Tabel 24. Data Hasil Angket Aspek Media pada Uji Coba Lapangan

No	Indikator	Rerata skor	Kategori
1	Kemenarikan warna dalam media komik	4,37	Sangat Baik
2	Kemenarikan gambar dalam media komik	4,32	Sangat Baik
3	Kemenarikan tulisan dalam media komik	4,32	Sangat Baik
4	Media komik dapat memotivasi siswa	4,37	Sangat Baik
5	Kemudahan memahami kalimat dalam komik	4,32	Sangat Baik
6	Kemudahan penggunaan media komik	4,37	Sangat Baik
7	Kebermanfaatan media	4,37	Sangat Baik
Rata-rata skor total		4,35	Sangat Baik

Terdapat tujuh buah indikator aspek media dalam angket respon siswa terhadap media komik. Ketujuh indikator tersebut di antaranya kemenarikan warna dalam media komik, kemenarikan gambar dalam media komik, kemenarikan tulisan dalam media komik, media komik dapat memotivasi siswa, kemudahan memahami kalimat dalam komik, kemudahan penggunaan media komik, dan kebermanfaatan media. Ketujuh indikator memperoleh rerata skor yang beragam namun semua indikator termasuk dalam kategori sangat baik. Berdasarkan tabel 24 di atas maka dapat dipahami bahwa aspek media komik mendapatkan rata-rata skor total 4,35 dan termasuk dalam kategori baik.

Tabel 25. Data Hasil Angket Aspek Isi Cerita pada Uji Coba Lapangan

No	Indikator	Rerata skor	Kategori
1	Kemenarikan cerita	4,32	Sangat Baik
2	Kemudahan memahami isi cerita	4,37	Sangat Baik
3	Kejelasan jalan cerita	4,26	Baik
Rata-rata skor total		4,32	Sangat Baik

Terdapat tiga buah indikator aspek isi cerita dalam angket respon siswa terhadap media komik. Ketiga indikator tersebut di antaranya kemenarikan cerita, kemudahan memahami isi cerita, dan kejelasan jalan cerita. Satu indikator termasuk dalam kategori baik yaitu indikator kejelasan jalan cerita dan kedua indikator lainnya termasuk dalam kategori sangat baik. Berdasarkan tabel 25 di atas maka dapat dipahami bahwa aspek media komik mendapatkan rata-rata skor total 4,32 dan termasuk dalam kategori sangat baik.

Tabel 26. Data Hasil Angket Validasi Guru Aspek Materi

No	Pembelajaran								Materi								Jumlah	Rata-rata
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16		
	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	64	4

Berdasarkan data yang diperoleh pada tabel 26 di atas maka dapat dipahami bahwa aspek materi media komik mendapatkan nilai rata-rata 4. Hal ini menunjukkan bahwa media komik masuk dalam kategori baik.

Tabel 27. Data Hasil Angket Validasi Guru Aspek Media

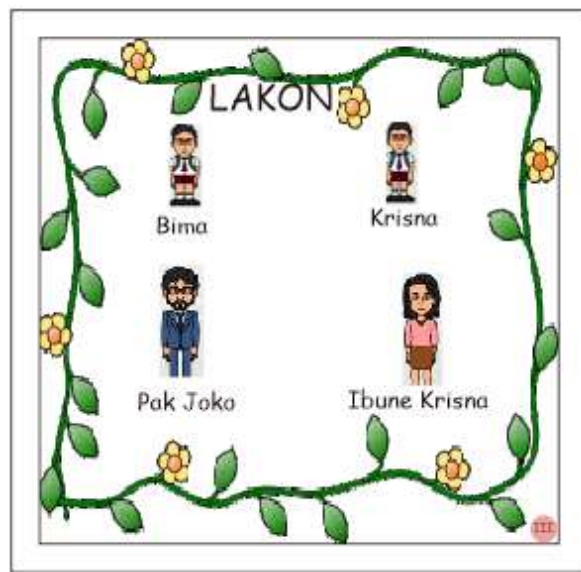
No	Tampilan													Bahan			Jumlah	Rata-rata
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16		
	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	5	4	4	66	4,125

Berdasarkan data yang diperoleh pada tabel 27 di atas maka dapat dipahami bahwa aspek media tentang media komik mendapatkan nilai rata-rata 4,125. Hal ini menunjukkan bahwa media komik masuk dalam kategori baik.

3) Revisi akhir

Setelah dilaksanakan uji coba lapangan, media komik kemudian direvisi. Perbaikan dilakukan pada halaman *lakon*. Perbaikan dilakukan agar pengenalan tokoh runtut sesuai dengan urutan munculnya tokoh di dalam cerita media komik sehingga alur berfikir siswa dalam mengenal tokoh dalam komik juga runtut. Selain itu dilakukan penggantian bahan kertas untuk mencetak media komik. Bahan diganti dengan kertas yang lebih tipis dan tidak kaku agar penggunaannya lebih mudah. Pertimbangan perbaikan ini adalah siswa terlihat kesulitan untuk membuka media komik secara keseluruhan tanpa ditindih sesuatu serta dikhawatirkan akan melukai siswa karena sisi-sisi komik

yang kaku dan terasa tajam, sehingga diperlukan bahan komik yang lebih nyaman dan aman untuk digunakan terutama untuk siswa.



Gambar 35. Halaman *Lakon* Sebelum Revisi

Pengenalan tokoh diurutkan sesuai dengan urutan munculnya tokoh pada cerita dalam media komik. perbaikan urutannya yaitu dimulai dari Bima, Krisna, Ibune Krisna, kemudian Pak Joko.



Gambar 36. Halaman *Lakon* Setelah Revisi

C. Deskripsi Hasil Pengembangan Produk

Pengembangan media komik melalui beberapa tahapan. Tahapan-tahapan tersebut di antaranya yang pertama adalah penelitian dan pengumpulan informasi dengan melakukan studi pendahuluan dan studi pustaka. Studi pendahuluan dilakukan dengan melakukan observasi pada proses pembelajaran bahasa Jawa di kelas III SD Negeri Tegalpanggung untuk mengetahui persoalan yang ada dalam proses pembelajaran bahasa Jawa. Sedangkan studi pustaka dilakukan untuk mengumpulkan dan mengkaji referensi yang berhubungan dengan media dan pengembangannya. Berdasarkan hasil studi pendahuluan dan studi pustaka, maka peneliti memilih media komik sebagai alternatif media pembelajaran menulis karangan deskripsi. Komik merupakan serial cerita bergambar yang banyak digemari oleh anak-anak. Gambar-gambar yang terdapat pada komik juga menjadi salah satu daya tarik tersendiri bagi siswa. Jika hanya terdapat tulisan saja tentu akan membosankan, berbeda halnya dengan komik yang disertai dengan gambar-gambar. Melalui pemanfaatan media komik ini harapannya akan lebih menstimulasi serta memberikan sumber inspirasi bagi siswa untuk membuat sebuah karangan deskripsi.

Tahapan yang kedua adalah perencanaan pengembangan produk media komik untuk pembelajaran bahasa Jawa yang meliputi: menentukan tujuan pembelajaran dengan menggunakan media komik, menentukan langkah pengembangan, menentukan perlengkapan yang diperlukan, dan rencana kegiatan yang akan dilakukan peneliti dalam pengembangan media komik. Tahapan ketiga adalah pengembangan format produk awal dengan memperhatikan perencanaan yang

telah dibuat sebelumnya. Pengembangan produk awal merupakan draft kasar dari produk komik yang akan dibuat. Setelah draft kasar selesai dibuat, kemudian harus melalui tahapan validasi media dan validasi materi.

Pengembangan produk komik harus memperhatikan kriteria komik yang baik sebagaimana dinyatakan oleh Arsyad (2006:42) bahwa media komik agar dapat berfungsi sebagaimana mestinya yaitu mengoptimalkan pembelajaran, maka dalam pengembangan komik harus berpegang pada beberapa hal diantaranya aspek bentuk, garis, tekstur, dan warna. Aspek bentuk yang berkaitan dengan pemilihan warna dan jenis kertas penting untuk diperhatikan agar dapat membangkitkan minat dan perhatian siswa. Media komik yang dikembangkan dalam skripsi ini berbentuk buku serta menggunakan kertas *art paper* 150 untuk bagian dalam, sedangkan bagian *cover* menggunakan kertas *art paper* 150 laminasi serta dijilid *hard cover*. Produk komik berbentuk buku cetak yang berukuran 21 cm x 21 cm. Media komik dilengkapi kompetensi bahasa Jawa kelas III yang digunakan, petunjuk penggunaan media komik, pengenalan tokoh, cerita komik, nilai moral yang terdapat dalam cerita, materi menulis karangan deskripsi, dan lembar latihan. komik berisi *frame* gambar berwarna dengan menggunakan *font comic sans ms*. Aspek garis digunakan untuk menghubungkan unsur-unsur yang bersifat berurutan, sehingga dapat dikatakan bahwa unsur garis ini akan membantu dalam kejelasan cerita. Aspek tekstur berfungsi untuk menimbulkan kesan halus atau kasar yang dapat menunjukkan unsur penekanan. Sedangkan fungsi penggunaan warna adalah untuk memberikan kesan pemisahan atau penekanan serta membangun keterpaduan dan mempertinggi realitas objek. Warna

yang dipilih dalam media komik dalam media komik berbeda-beda intensitasnya, ada yang tebal dan ada yang tidak terlalu tebal. Perbedaan pemilihan intensitas warna ini untuk mendukung realitas gambar komik.

Validasi media dalam penelitian ini dilakukan oleh Ibu Unik Ambarwati, M. Pd. dosen jurusan pendidikan prasekolah dan sekolah dasar FIP UNY. Sedangkan validasi materi dilakukan oleh Ibu Dra. Siti Mulyani, M. Hum. dosen jurusan pendidikan bahasa Jawa FBS UNY. Hasil validasi media tahap pertama memperoleh skor rata-rata 3,72 sehingga termasuk dalam kategori baik dan layak uji coba dengan revisi. Setelah dilakukan revisi, media kembali divalidasi. Validasi media tahap kedua memperoleh skor rata-rata 4,1 sehingga termasuk dalam kategori baik dan layak uji coba dengan revisi. Selanjutnya setelah dilakukan revisi, media kembali divalidasi tahap ketiga dan memperoleh skor rata-rata 4,5 sehingga termasuk dalam kategori sangat baik dan layak uji coba tanpa revisi.

Validasi dari segi materi yang pertama memperoleh skor rata-rata 3,18 sehingga termasuk dalam kategori cukup dan layak uji coba dengan dilakukan revisi sesuai saran terlebih dahulu kemudian divalidasi kembali. Validasi materi tahap kedua memperoleh skor rata-rata 4 sehingga termasuk dalam kategori baik dan layak uji coba dengan revisi. Setelah dilakukan perbaikan sesuai saran, kemudian dilakukan validasi materi tahap ketiga. Skor rata-rata yang diperoleh 4,68 sehingga termasuk dalam kategori sangat baik dan layak uji coba tanpa revisi.

Setelah Media komik dikembangkan dengan melalui tahapan uji kelayakan dengan penilaian validasi ahli media dan ahli materi kemudian dilakukan uji coba

pada siswa kelas III SD Negeri Tegalpanggung. Hasil uji coba tahap pertama yaitu uji coba satu-satu memperoleh hasil skor rata-rata 4,09 dan termasuk pada kategori baik. Hasil uji coba tahap kedua memperoleh skor rata-rata 4,07 dan termasuk pada kategori baik, sedangkan untuk uji coba terakhir mendapatkan skor rata-rata 4,36 dan termasuk pada kategori sangat baik. Guru sebagai praktisi juga memberikan penilaian pada uji coba tahap ketiga yaitu memperoleh skor rata-rata 4 dan termasuk pada kategori baik. Setelah tahap akhir pengembangan media komik harapannya akan didapatkan media komik yang layak digunakan untuk pembelajaran bahasa Jawa khususnya pada materi menulis karangan deskripsi bagi siswa kelas III SD Negeri Tegalpanggung.

D. Pembahasan

Pembelajaran bahasa Jawa di SD Negeri Tegalpanggung serta SD lain pada umumnya hanya memperoleh waktu ajar yang singkat. Biasanya waktu ajar untuk pembelajaran bahasa Jawa hanya dua jam pelajaran setiap minggunya. Pembelajaran menulis karangan deskripsi tidak asing lagi bagi siswa kelas III SD Negeri Tegalpanggung karena mereka pernah mempelajarinya pada mata pelajaran bahasa Indonesia. Akan tetapi ketika diterapkan dalam pembelajaran bahasa Jawa sesuai yang tertulis dalam kompetensi dasar, siswa nampak masih bingung dan kurang tertarik. Hal tersebut menandakan bahwa bahasa Jawa belum akrab dengan diri mereka. Untuk menambah semangat dan ketertarikan siswa dalam mempelajari bahasa Jawa terutama dalam materi menulis karangan deskripsi serta membantu pemahaman siswa maka diperlukan sesuatu yang membuat pembelajaran menjadi menarik. Hal tersebut dapat diwujudkan dengan

menggunakan media pembelajaran. Menurut Nana Sudjana dan Ahmad Rivai (2002: 2), media pembelajaran dapat mempertinggi proses belajar siswa dalam pembelajaran yang pada gilirannya diharapkan dapat mempertinggi hasil belajar yang dicapainya. Ada beberapa alasan mengapa media pembelajaran dapat mempertinggi proses belajar siswa. Alasan pertama berkenaan dengan manfaat media pembelajaran dalam proses belajar siswa antara lain : pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar; bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh para siswa, dan memungkinkan siswa menguasai tujuan pembelajaran lebih baik; metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi bila guru mengajar untuk setiap jam pelajaran; siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan dan lain-lain.

Alasan kedua mengapa penggunaan media pembelajaran dapat mempertinggi proses dan hasil pembelajaran adalah berkenaan dengan taraf berpikir siswa yang masih abstrak. Taraf berpikir manusia mengikuti tahap perkembangan dimulai dari berpikir sederhana menuju ke berpikir kompleks. Penggunaan media pembelajaran erat kaitannya dengan tahapan berpikir tersebut sebab melalui media pembelajaran hal-hal yang abstrak dapat dikongkretkan, dan hal-hal yang kompleks dapat disederhanakan. Setelah melakukan studi pendahuluan dengan observasi pembelajaran dan mengumpulkan serta mengkaji referensi, media

komik bahasa Jawa merupakan media yang cocok untuk dikembangkan. Media komik dalam penelitian ini berfungsi untuk menstimulasi siswa agar ide-ide mereka untuk membuat karangan deskripsi dapat terpancing sehingga media komik dapat digunakan sebagai sumber inspirasi bagi siswa. Menurut McCloud dalam Nurgiyantoro (2005: 410), komik adalah gambar-gambar atau lambang-lambang lain yang tersusun dalam urutan tertentu untuk menyampaikan informasi dan atau mencapai tanggapan estetis dari pembaca.

Pengembangan media komik bahasa Jawa agar dapat memperoleh kriteria layak harus melalui langkah-langkah sesuai dengan prosedur pengembangan atau rancangan penelitian yang mengadaptasi dari model pengembangan Borg dan Gall. Setelah pengembangan format produk awal selesai, kemudian dilakukan validasi yaitu penilaian terhadap media yang dikembangkan. Validasi ini dilakukan oleh ahli media dan ahli materi. Validasi dilakukan dengan cara mengisi angket dengan skor yang mengacu pada skala lima. Pada tahap pertama media mendapatkan skor rata-rata 3,72 yang termasuk dalam kategori baik. Beberapa ilustrasi tempat harus diganti karena dinilai bersifat khayal sehingga diganti dengan yang terlihat lebih nyata yaitu ilustrasi tempat yang terdapat pada kehidupan nyata. Selain itu ilustrasi yang terlalu ramai diberi masukan agar mengganti dengan ilustrasi yang tidak terlalu ramai. Beberapa pesan moral juga disarankan untuk ditambahkan agar siswa lebih banyak menemukan pesan moral di dalam cerita media komik.

Penilaian ahli media tahap kedua memperoleh skor 4,1 dengan kategori baik. Meskipun media telah mendapatkan kategori baik, masih terdapat beberapa hal

yang perlu diperbaiki. Hal pertama yaitu mengenai penomoran setiap halaman media komik. Penomoran dibutuhkan agar mempermudah siswa untuk mengetahui urutan halaman serta ditambahkan garis tepi agar komik terlihat lebih rapi. Beberapa ilustrasi juga perlu disesuaikan dengan usia tokoh dalam komik salah satunya yaitu tempat tidur anak-anak untuk tokoh Krisna. Beberapa halaman ditambahkan untuk melengkapi media diantaranya halaman KI dan KD, petunjuk penggunaan, tokoh-tokoh dalam komik, materi karangan deskripsi, dan halaman latihan. Hal terakhir yang ditambahkan adalah nama pengembang yang diletakkan pada halaman sampul media komik. Penilaian ahli media tahap ketiga memperoleh skor 4,5 dengan kategori sangat baik pada tahap ketiga. Media telah memperoleh kategori sangat baik dikarenakan tidak terlalu banyak kesalahan pada media komik pada saat validasi ahlimateri pada tahap ketiga. Ahli media memberikan saran agar diberikan penjelasan tempat mengerjakan tugas latihan dalam media komik selain itu disarankan agar menuliskan penguatan nilai moral agar pesan moral yang terdapat dalam cerita komik dapat tersampaikan secara lebih jelas.

Validasi ahli materi tahap pertama memperoleh skor rata-rata 3,18 dengan kategori cukup. Hal ini dikarenakan masih banyak pemakaian bahasa yang kurang tepat dengan saran perbaikan memperhatikan pemilihan kosa kata. Selain itu judul komik masih kurang pas sehingga harus disesuaikan dengan dunia anak dan judul yang bisa dipahami sesuai tingkat pemahaman siswa yang masih sederhana. Serta masukan yang terakhir yaitu mengenai ketidaksesuaian beberapa sikap tokoh dengan etika Jawa, sehingga harus dibenahi agar sikap tokoh dibuat tampak sopan

dan sesuai dengan etika Jawa. Validasi ahli materi tahap kedua memperoleh skor 4 dengan kategori baik. Meskipun media komik telah mendapatkan kategori baik, masih terdapat beberapa hal yang perlu diperbaiki. Perbaikan pertama pada gambar Pak Joko yang masih terlihat kaku diperbaiki dengan mengubah pengaturan gerakan tangan dan kaki serta posisinya. Hal lain yang masih perlu diperbaiki yaitu menyesuaikan kata-kata di dalam media komik sesuai dengan kaidah penulisan bahasa Jawa. Validasi ahli materi tahap ketiga memperoleh skor 4,68 dengan kategori sangat baik dan telah disetujui tanpa revisi dan dinyatakan layak uji coba.

Setelah validasi ahli media dan ahli materi selesai dilakukan maka media dinyatakan layak untuk diujicobakan. Uji coba satu-satu dilaksanakan dengan melibatkan tiga orang siswa kelas III SD Negeri Tegalpanggung. Hasil uji coba satu-satu memperoleh skor rata-rata 4,09 dan termasuk dalam kategori baik. Meskipun telah masuk dalam kategori baik, pada revisi I dilakukan perbaikan pada halaman petunjuk penggunaan media komik, yaitu penggantian penulisan judul komik pada petunjuk pertama yang masih salah. Pada petunjuk nomor satu masih tertulis judul komik sebelum revisi, siswa membandingkan judul yang terdapat pada halaman sampul berbeda dengan yang terdapat pada halaman petunjuk penggunaan media ketika salah satu siswa membaca petunjuk penggunaan nomor satu. Setelah dilakukan perbaikan kemudian dilakukan uji coba selanjutnya.

Uji coba selanjutnya adalah uji coba kelompok kecil yang melibatkan sepuluh orang siswa kelas III SD Negeri Tegalpanggung. Hasil uji coba kelompok kecil

memperoleh skor rata-rata 4,07 dan termasuk dalam kategori baik. Meskipun telah mendapatkan kategori baik, dilakukan revisi II yaitu melakukan perbaikan pada halaman petunjuk penggunaan media komik yaitu penambahan kalimat materi nulis karangan deskripsi. Hal tersebut bertujuan agar siswa mengetahui materi yang akan mereka pelajari melalui media komik yaitu menulis karangan deskripsi. Setelah dilakukan perbaikan berdasarkan hasil uji coba kelompok kecil, kemudian dilakukan uji coba tahap selanjutnya yaitu uji coba lapangan.

Uji coba lapangan dilaksanakan dengan melibatkan sembilan belas siswa kelas III SD Negeri Tegalpanggung. Hasil uji coba lapangan memperoleh skor rata-rata 4,36 dan termasuk dalam kategori sangat baik. Pada revisi III perbaikan dilakukan pada halaman lakon. Perbaikan dilakukan agar pengenalan tokoh runtut sesuai dengan urutan munculnya tokoh di dalam cerita media komik. Selain itu dilakukan penggantian bahan kertas untuk mencetak media komik. Bahan diganti dengan kertas yang lebih tipis dan tidak kaku agar penggunaannya lebih mudah. Setelah revisi akhir selesai, maka pengembangan media komik bahasa Jawa telah selesai. Dengan perolehan skor rata-rata dari validasi dan uji coba dengan kategori baik dan sangat baik, maka media komik bahasa Jawa layak untuk dipergunakan dalam pembelajaran bahasa Jawa di kelas III SD Negeri Tegalpanggung.

E. Keterbatasan Penelitian

Keterbatasan penelitian yang terdapat dalam penelitian ini adalah tidak dilakukannya kesemua langkah penelitian. Terdapat 10 langkah penelitian namun hanya dilakukan sampai pada langkah kesembilan saja. Selain keterbatasan tersebut, terdapat keterbatasan lain yang berkenaan dengan biaya produksi media

komik yang cukup mahal sebab dicetak menggunakan bahan kertas yang bagus, aman, dan nyaman digunakan oleh siswa. Meskipun demikian hal tersebut tidak menjadi masalah yang menjadi penghalang karena dapat diatasi dengan mengganti bahan cetak yang harganya lebih murah.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Kesimpulan yang diperoleh berdasarkan hasil penelitian adalah dalam memilih suatu media harus memperhatikan beberapa aspek yaitu yang berkaitan dengan relevansi pengadaan media, kelayakan pengadaan media, dan kemudahan pengadaan media pembelajaran. Pengembangan media komik bahasa Jawa agar dapat memperoleh kriteria layak harus melalui langkah-langkah sesuai dengan prosedur pengembangan atau rancangan penelitian yang harus dilakukan. Penelitian pengembangan ini menggunakan prosedur pengembangan mengadaptasi dari model pengembangan Borg dan Gall. Dalam prosedur pengembangan dari Borg dan Gall terdapat sepuluh langkah. Dari kesepuluh langkah yang ada, penelitian ini akan dilakukan hanya sampai pada langkah kesembilan saja. Secara keseluruhan kesepuluh langkah tersebut adalah penelitian dan pengumpulan informasi, perencanaan, pengembangan format produk awal, uji coba awal (uji coba satu-satu), revisi produk, uji coba lapangan (uji coba kelompok kecil), revisi produk, uji lapangan (uji coba lapangan), revisi produk akhir, dan diseminasi. Dengan melakukan langkah-langkah tersebut maka media komik bahasa Jawa yang dihasilkan menjadi layak untuk dipergunakan pada pembelajaran bahasa Jawa kelas III SD Negeri Tegalpanggung, Danurejan, Yogyakarta.

B. Saran

Saran yang dapat diberikan dari hasil penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Media ini lebih baik digunakan secara individu agar masing-masing siswa dapat menuliskan pengalamannya sendiri sesuai apa yang mereka alami, lebih memahami isi cerita dalam komik, dan memaksimalkan kegunaan media bagi setiap siswa.
2. Media komik bahasa Jawa diharapkan dapat menjadi sumber inspirasi bagi para guru untuk mengembangkan media pembelajaran serupa dan disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran.
3. Pengembangan media komik bahasa Jawa lebih lanjut dapat dilakukan pada materi karangan narasi bagi kelas IV, V dan VI.
4. Pemanfaatan yang lebih luas (diseminasi produk) media komik bahasa Jawa sebagai alternatif sumber belajar.

DAFTAR PUSTAKA




- Ahmad Rofi'uddin dan Darmiyati Zuhdi. (1999). *Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia di Kelas Tinggi*. Jakarta: Depdikbud.
- Arief S. Sadiman dkk. (2009). *Media Pendidikan*. Jakarta: PT RajaGrafindo
- Azhar Arsyad. (2006). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Burhan Nurgiyantoro. (2005). *Sastra Anak*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- _____. (2009). *Penilaian dalam Pengajaran Bahasa dan Sastra*. Yogyakarta: BPFE.
- Dalman. (2012). *Menulis Karya Ilmiah*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Darmiyanti Zuchdi dan Budiasih. (2001). *Pendidikan dan Sastra Indonesia*. Yogyakarta: PAS.
- Dimiyati dan Mudjiono. (1999). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Eko Putro Widoyoko. (2010). *Evaluasi Program Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Estu Miyarso. (2009). *Pengembangan Multimedia Interaktif untuk Pembelajaran Sinematografi*. Tesis PPs-UNY.
- Gorys Keraf. (2007). *Argumentasi dan Narasi*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Harjanto. (2005). *Perencanaan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Henry Guntur Tarigan. (2008). *Menulis sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.
- Lamuddin Finoza. *Komposisi Bahasa Indonesia*. Jakarta: Diksi.
- Mulyana. (2008). *Bahasa dan Sastra Daerah*. Yogyakarta: Tiara Wacana.
- Mulyono Abdurrahman. (2003). *Pendidikan Bagi Anak Berkesulitan Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Nana Sudjana & Ahmad Rivai. (2002). *Media Pembelajaran*. Bandung: PT Sinar Baru Algesindo
- Punaji Setyosari. (2010). *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- R. Ibrahim dan Nana Syaodih. (2003). *Perencanaan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Saleh Abbas. (2006). *Pembelajaran Bahasa Indonesia yang Efektif di Sekolah Dasar*. Jakarta: Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi.




- Slamet. (2007). *Dasar-dasar Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia di SD*. Surakarta: UNS Press.
- Soeparno. (1990). *Media Pengajaran Bahasa*. Yogyakarta: Proyek Peningkatan/Pengembangan Program Tinggi IKIP.
- Sugiyono. (2009). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Suharsimi Arikunto. (2006). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Suparno dan Mohammad Yunus. (2007). *Keterampilan Dasar Menulis*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Syaiful Bahri Djamarah. (2002). *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta
- Tim. (2014). *Kurikulum 2013 Muatan Lokal Bahasa Jawa*. Semarang: Dinas Pendidikan Provinsi Jawa Tengah.
- Wina Sanjaya. (2011). *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Yatim Riyanto. (2012). *Paradigma Baru Pembelajaran*. Surabaya: Kencana.
- Zainal Aqib dkk. (2009). *Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Bandung: Yrama Widya.

LAMPIRAN




Lampiran 1. Storyboard

Tabel 1. Storyboard

No.	Tampilan	Isi
1		<p>Halaman ini adalah sampul yang berisi judul cerita komik dan nama pengembang.</p>
2	 <p>BAHASA JAWA KELAS III</p> <p>Kompetensi Inti 4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, logis, dan sistematis; dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.</p> <p>Kompetensi Dasar 4.2 Menulis dan menyajikan cerita pengalaman yang menarik menggunakan ragam ngoko.</p>	<p>Halaman ini berisi kompetensi inti dan kompetensi dasar yang digunakan dalam materi media komik.</p>
3	 <p>Pandom Nggunakake Komik Bocah-bocah wis padha ngerti cara-carane nggunakake komik iki? Yen durung, iki cara-carane :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Wacanen kenthè patitis komik "Bima Ajar Jujur". 2. Wacanen uga materi nulis karangan ana ing kaca 9. 3. Menawa bocah-bocah wis nampung anggane maca, goropen gladhen ana ing kaca 10. <p>Gampang ta cara-carane? Bocah-bocah oleh nyumen pirsa Bu Guru menawa ana sing angel.</p> <p>Sregepa sinau !</p>	<p>Halaman ini berisi petunjuk penggunaan media komik bagi siswa.</p>

4		<p>Halaman ini berisi pengenalan tokoh-tokoh yang terdapat dalam cerita media komik disertai dengan gambar dan nama tokoh.</p>
5		<p>Pada halaman satu menceritakan ditemukannya sebuah dompet oleh Bima dan Krisna dalam perjalanan pulang sekolah.</p>
6		<p>Pada halaman dua menceritakan kebingungan Bima dan Krisna tentang dompet yang mereka temukan. Mereka sepakat untuk menyerahkannya ke kantor polisi, walaupun sebelumnya Bima berniat untuk mengambil uang di dalam dompet.</p>

7	<p>Panel 1: Pak Joko berdiri di depan rumah Krisna.</p> <p>Panel 2: Pak Joko: "Selamat datang di rumah, Krisna!"</p> <p>Panel 3: Pak Joko: "Halo, Bima!"</p> <p>Panel 4: Pak Joko: "Krisna, Bima, ini hadiah untuk kalian."</p>	<p>Halaman tiga menceritakan kedatangan seorang tamu yang bernama Pak Joko ke rumah Krisna tiga hari setelah ditemukannya dompet.</p>
8	<p>Panel 1: Pak Joko: "Saya ingin memberikan hadiah untuk kalian."</p> <p>Panel 2: Pak Joko: "Ini hadiah untuk kalian." (holding a box)</p> <p>Panel 3: Pak Joko: "Hadiah ini untuk kalian berdua."</p> <p>Panel 4: Pak Joko: "Maukah kalian menerimanya?"</p>	<p>Halaman empat menceritakan niat Pak Joko yang ingin memberikan hadiah sebagai tanda terima kasih kepada Krisna dan Bima.</p>
9	<p>Panel 1: Pak Joko: "Selamat tinggal, Krisna dan Bima!"</p> <p>Panel 2: Pak Joko: "Selamat tinggal!" (leaving)</p> <p>Panel 3: Krisna: "Ini hadiah dari Pak Joko?"</p> <p>Panel 4: Bima: "Ya, Pak Joko bilang terima kasih."</p>	<p>Halaman lima menceritakan Pak Joko berpamitan, setelah itu Bima datang ke rumah Krisna.</p>

10	 <p>Panel 1: Bima: "Krisna, hadiah apa yang kamu dapat?" Krisna: "Ya, aku dapat hadiah dari pemilik dompet yang aku temukan tiga hari yang lalu." Panel 2: Bima: "Hadiah apa yang kamu dapat?" Krisna: "Hadiah yang aku dapat adalah dompet yang aku temukan." Panel 3: Bima: "Hadiah apa yang kamu dapat?" Krisna: "Hadiah yang aku dapat adalah dompet yang aku temukan." Panel 4: Bima: "Hadiah apa yang kamu dapat?" Krisna: "Hadiah yang aku dapat adalah dompet yang aku temukan."</p>	<p>Halaman enam menceritakan ketika Krisna memberitahu Bima bahwa mereka mendapatkan sebuah hadiah dari pemilik dompet yang mereka temukan tiga hari yang lalu.</p>
11	 <p>Panel 1: Bima: "Krisna, hadiah apa yang kamu dapat?" Krisna: "Ya, aku dapat hadiah dari pemilik dompet yang aku temukan." Panel 2: Bima: "Hadiah apa yang kamu dapat?" Krisna: "Hadiah yang aku dapat adalah dompet yang aku temukan." Panel 3: Bima: "Hadiah apa yang kamu dapat?" Krisna: "Hadiah yang aku dapat adalah dompet yang aku temukan." Panel 4: Bima: "Hadiah apa yang kamu dapat?" Krisna: "Hadiah yang aku dapat adalah dompet yang aku temukan."</p>	<p>Halaman tujuh menceritakan ketika Krisna dan Bima membicarakan tentang apa yang mereka dapatkan setelah berbuat jujur.</p>
12	<p>Piwulang Sing Kamot Ing Jroning Cita</p> <ul style="list-style-type: none"> - Bocah-bocah kabeh kudu dawe tumindhak jujur amarga jujur iki tumindhak becik uga bisa nolongi wong liya lan awakedhewe. - Tumindhak jujur kudu dilakoni kanthi ikhlas, ora mung merga ngarep-arep hadiah. - Menawa ora jujur, awakedhewe bakal entuk dosa. 	<p>Halaman delapan berisi ajaran moral yang terdapat dalam cerita media komik.</p>

13	 <p>Materi Nulis Karangan Deskripsi</p> <p>Karangan deskripsi yaitu tulisan yang menggambarkan suatu sesuatu yang dapat dilihat, didengar, atau dirasakan.</p> <p>Urut-urutan nulis karangan:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Memilih topik topik yang akan ditulis bisa dari pengalaman atau benda yang ada di sekitar. 2. Mengumpulkan gagasan atau pengalaman benda-benda yang pernah dilihat atau dialami. 3. Menguraikan gagasan karangan tentang benda, benda-benda yang ada di sekitar. 4. Menyusun gagasan yang ada di pikiran menjadi karangan yang baik dan menarik. 5. Menentukan judul karangan karangan yang sudah selesai ditulis, yang sudah selesai ditulis. 	Halaman sembilan berisi materi menulis karangan deskripsi.
14	 <p>GLADHEN</p> <p>Gawea karangan deskripsi bab pengalamanmu kanthi topik lekak becik kaya sing dilakoni Bima lan Krisna!</p> <p>Gawea karangan sing kertos sing wis disedani Bu Guru!</p>	Halaman sepuluh berisi perintah untuk berlatih membuat karangan berdasarkan pengalaman dengan tema perilaku baik seperti yang dilakukan Bima dan Krisna. Halaman ini juga berisi petunjuk mengerjakan.

Lampiran 2. Hasil Uji Coba Satu-satu

Tabel 2. Hasil Uji Coba Satu-satu

No.	Inisial	Materi				Media							Isi cerita			Jumlah	Rata-rata
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14		
1	AM	3	4	5	3	5	5	4	4	4	4	4	4	3	4	56	4
2	SP	5	4	4	4	3	4	5	4	3	4	4	4	5	4	57	4,07
3	NS	4	5	4	4	5	5	4	4	4	5	4	4	4	3	59	4,21
Jumlah		12	13	13	11	13	14	13	12	11	13	12	12	12	11	172	12,29
Rata-rata		4	4,33	4,33	3,67	4,33	4,67	4,33	4	3,67	4,33	4	4	4	3,67	57,33	4,09
Total aspek		16,33				29,61							11,67			Baik	
Rata-rata aspek		4,08				4,23							3,89				
Kategori		Baik				Baik							Baik				

Lampiran 3. Hasil Uji Coba Kelompok Kecil

Tabel 3. Hasil Uji Coba Kelompok Kecil

No.	Inisial	Materi				Media							Isi cerita			Jumlah	Rata-rata
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14		
1	LN	4	4	4	3	5	5	4	4	4	5	4	4	3	4	57	4,07
2	PT	3	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4	3	3	51	3,64
3	RT	3	4	4	3	4	5	4	4	5	4	4	4	5	4	57	4,07
4	AL	3	3	3	3	3	5	5	5	3	3	3	5	3	3	50	3,57
5	VW	4	5	5	5	5	4	4	5	3	4	5	4	3	4	60	4,29
6	AP	4	5	4	3	5	4	5	4	5	4	4	5	4	5	61	4,36
7	JL	5	4	5	4	4	5	5	5	4	5	5	4	5	5	65	4,64
8	NS	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	56	4
9	VR	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	5	4	5	4	66	4,71
10	OR	3	3	3	3	4	4	4	4	3	3	3	4	3	3	47	3,36
Jumlah		38	41	41	36	43	45	44	44	38	40	41	42	38	39	570	40,7
Rata-rata		3,8	4,1	4,1	3,6	4,3	4,5	4,4	4,4	3,8	4	4,1	4,2	3,8	3,9	57	4,07
Total aspek		15,6				29,5							11,9			Baik	
Rata-rata aspek		3,9				4,21							3,97				
Kategori		Baik				Baik							Baik				

Lampiran 4. Hasil Uji Coba Lapangan

Tabel 4. Hasil Uji Coba Lapangan

No.	Inisial	Materi				Media							Isi cerita			Jumlah	Rata-rata
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14		
1	RG	4	5	4	5	4	5	4	3	4	5	5	4	5	5	62	4,4
2	AD	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	56	4
3	EL	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	4	57	4,1
4	AS	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	5	4	4	3	55	3,9
5	MC	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	4	5	5	68	4,9
6	BY	5	4	5	4	5	3	5	3	5	4	5	4	5	4	61	4,4
7	VR	5	4	5	5	4	3	4	5	4	5	4	5	5	4	62	4,4
8	AT	4	5	5	4	5	5	5	5	4	5	5	5	4	5	66	4,7
9	FT	5	4	5	4	4	4	5	5	4	4	5	4	4	5	63	4,5
10	LF	5	5	4	4	5	4	3	5	5	4	3	5	5	4	61	4,4
11	MY	4	5	5	4	5	5	5	5	5	3	5	5	5	5	65	4,6
12	ED	4	5	4	4	5	3	4	5	4	5	3	4	4	4	58	4,1
13	PR	5	4	5	5	4	5	4	5	4	5	5	4	5	5	66	4,7
14	KR	4	5	4	4	5	4	5	4	5	5	5	4	4	4	61	4,4
15	WL	5	5	4	5	4	5	4	5	4	4	5	4	4	4	63	4,5
16	AZ	4	4	5	4	4	5	4	4	5	5	3	4	4	4	58	4,1
17	ST	4	4	5	5	4	4	5	5	4	4	5	4	4	4	61	4,4
18	VP	4	4	5	4	4	5	4	4	4	4	3	5	4	4	59	4,2
19	MP	4	4	5	4	4	5	4	3	5	5	4	4	4	4	58	4,1
Jumlah		83	84	87	82	83	82	82	83	82	83	83	82	83	81	1160	82,86
Rata-rata		4,37	4,42	4,58	4,32	4,37	4,32	4,32	4,37	4,32	4,37	4,37	4,32	4,37	4,26	61,05	4,36
Total aspek		17,7				30,4							12,9			Sangat Baik	
Rata-rata aspek		4,42				4,35							4,32				
Kategori		Sangat Baik				Sangat Baik							Sangat Baik				

Lampiran 5. Hasil Penilaian Ahli Materi

Tabel 5. Hasil Penilaian Ahli Materi Tahap Pertama

No	Pembelajaran								Materi								Jumlah	Rata-rata
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16		
	3	4	4	3	3	4	3	3	4	4	3	3	3	2	2	3	51	3,18

Tabel 6. Hasil Penilaian Ahli Materi Tahap Kedua

No	Pembelajaran								Materi								Jumlah	Rata-rata
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16		
	4	4	4	4	5	4	4	5	4	4	4	4	4	3	4	3	64	4

Tabel 7. Hasil Penilaian Ahli Materi Tahap Ketiga

No	Pembelajaran								Materi								Jumlah	Rata-rata
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16		
	4	5	5	5	5	4	5	5	4	5	5	5	5	4	4	5	75	4,68

Lampiran 6. Hasil Penilaian Ahli Media

Tabel 8. Hasil Penilaian Ahli Media Tahap Pertama

No	Tampilan													Bahan			Pembelajaran		Jumlah	Rata-rata
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18		
	4	3	4	4	3	4	4	3	3	4	4	3	4	4	4	4	4	4	67	3,72

Tabel 9. Hasil Penilaian Ahli Media Tahap Kedua

No	Tampilan													Bahan			Pembelajaran		Jumlah	Rata-rata
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18		
	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	5	74	4,1

Tabel 9. Hasil Penilaian Ahli Media Tahap Ketiga

No	Tampilan													Bahan			Pembelajaran		Jumlah	Rata-rata
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18		
	4	5	4	4	4	5	4	4	5	4	5	5	5	4	4	5	5	5	81	4,5

Lampiran 7. Hasil Penilaian Guru

Tabel 10. Hasil Penilaian Guru

No	Pembelajaran								Materi								Jumlah	Rata-rata
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16		
	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	64	4

Lampiran 8. Silabus

Kelas III semester II

KOMPETENSI INTI	KOMPETENSI DASAR
1. Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya	1.1 Menerima dan bangga akan anugerah Tuhan Yang Maha Esa berupa Bahasa Jawa sebagai bahasa Ibu
2. Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, tetangga dan guru	2.1 Menunjukkan perilaku bertanggung jawab, santun dan percaya diri dalam mengungkapkan keinginan dan pendapat menggunakan bahasa Jawa. 2.2 Menunjukkan perilaku berbahasa yang santun yang ditunjukkan dengan ketepatan penggunaan ragam bahasa (<i>unggah-ungguh basa</i>). 2.3 Menunjukkan perilaku, tindakan, dan perbuatan yang mencerminkan kepribadian Jawa.
3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati [mendengar, melihat, membaca] dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, sekolah dan tempat bermain .	3.1 Memahami tembang macapat <i>Pocung</i> . 3.2 Mengapresiasi cerita pengalaman yang menarik 3.3 Memahami Tembang dolanan bertema keagungan Tuhan 3.4 Memahami huruf Jawa <i>legena</i> (lengkap 20 huruf)

4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, logis dan sistematis , dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia	4.1 Membaca teks naratif tentang budaya dengan lafal dan intonasi yang tepat (15 sampai dengan 20 kalimat). 4.2 Menulis dan menyajikan cerita pengalaman yang menarik menggunakan ragam <i>ngoko</i> . 4.3 Menulis dan menyajikan cerita tentang peristiwa alam dengan ragam <i>ngoko</i> . 4.4 Membaca dan menulis kalimat sederhana berhuruf Jawa <i>logena</i> (lengkap 20 huruf).
---	---

Kelas IV semester I

KOMPETENSI INTI	KOMPETENSI DASAR
1. Menerima, menghargai dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya	1.1 Menerima dan bangga akan anugerah Tuhan Yang Maha Esa berupa Bahasa Jawa sebagai bahasa Ibu
2. Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, tetangga dan guru	2.1 Menunjukkan perilaku bertanggung jawab, santun dan percaya diri dalam mengungkapkan keinginan dan pendapat menggunakan bahasa Jawa. 2.2 Menunjukkan perilaku berbahasa yang santun yang ditunjukkan dengan ketepatan penggunaan ragam bahasa (<i>unggah-ungguh basa</i>). 2.3 Menunjukkan perilaku, tindakan, dan perbuatan yang mencerminkan kepribadian Jawa.

Lampiran 9. Surat Keterangan Validasi Ahli Materi

Surat Keterangan Validasi Ahli Materi

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Dra. Siti Mulyani, M.Hum.
Instansi : FBS UNY
Jabatan : Dosen Jurusan Pendidikan Bahasa Jawa

sebagai ahli materi telah mengevaluasi dan memvalidasi Media Komik Mini untuk pembelajaran Bahasa Jawa di kelas III SD Negeri Tegalpanggung dari segi materi dan pembelajaran, atas mahasiswa:

Nama : Sri Puji Mulyani
NIM : 11108241085
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan : Pendidikan Prasekolah dan Sekolah Dasar

Evaluasi dan validasi terhadap Media Komik Mini ini digunakan untuk penelitian dan pengembangan dalam rangka penyusunan tugas akhir skripsi dengan judul:

**"Pengembangan Komik Mini untuk Pembelajaran Bahasa Jawa di Kelas III
SD Negeri Tegalpanggung"**

Demikian surat keterangan ini kami buat dengan sesungguhnya, semoga dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 5 Mei 2015
Penguji Materi



Dra. Siti Mulyani, M.Hum.
NIP 19620729 198703 2 002

Lampiran 10. Surat Keterangan Validasi Ahli Media

Surat Keterangan Validasi Ahli Media

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Unik Ambar Wati, M.Pd.

Instansi : FIP UNY

Jabatan : Dosen Jurusan PPSD

sebagai ahli media telah mengevaluasi dan memvalidasi Media Komik Mini untuk pembelajaran Bahasa Jawa di kelas III SD Negeri Tegalpanggung dari segi media, atas mahasiswa:

Nama : Sri Puji Mulyani

NIM : 11108241085

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Jurusan : Pendidikan Prasekolah dan Sekolah Dasar

Evaluasi dan validasi terhadap Media Komik Mini ini digunakan untuk penelitian dan pengembangan dalam rangka penyusunan tugas akhir skripsi dengan judul:

**“Pengembangan Komik Mini untuk Pembelajaran Bahasa Jawa di Kelas III
SD Negeri Tegalpanggung”**

Demikian surat keterangan ini kami buat dengan sesungguhnya, semoga dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 21 April 2015

Pengaji Media



Unik Ambar Wati, M.Pd.

NIP 19791014 200501 2 001

Lampiran 11. Surat Keterangan Validasi Instrumen

Surat Keterangan Validasi Instrumen

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Unik Ambar Wati, M.Pd.

Instansi : FIP UNY

Jabatan : Dosen Jurusan PPSD

telah membaca instrumen penelitian berupa angket untuk penguji materi, penguji media, siswa, dan praktisi yang akan digunakan dalam penelitian skripsi dengan judul "Pengembangan Komik Mini untuk Pembelajaran Bahasa Jawa di Kelas III SD Negeri Tegalpanggung" oleh peneliti :

Nama : Sri Puji Mulyani

NIM : 11108241085

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Jurusan : Pendidikan Prasekolah dan Sekolah Dasar

Setelah memperhatikan instrumen yang telah dibuat, maka masukan untuk instrumen tersebut adalah :

1. Menambah kolom aspek pada instrumen sesuaikan dengan sumber yang mendukung setiap aspek
2. Memperbaiki kosakata agar tidak monoton.
3. Mencari referensi untuk mendukung butir-butir instrumen

Demikian surat keterangan ini kami buat dengan sesungguhnya, semoga dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 21 April 2015

Penguji Instrumen



Unik Ambar Wati, M.Pd.

NIP 19791014 200501 2 001

Lampiran 12. Surat Pengantar Permohonan Izin Penelitian FIP



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

Alamat: Karangmalang, Yogyakarta 55281
Telp (0274) 586368 Haring, Fax (0274) 540611, Dekan Telp (0274) 520011
Telp (0274) 586368 Fax (221, 223, 224, 295, 344, 345, 366, 368, 369, 401, 402, 403, 117)



Certificate No. QSC 00687

No. : 2796 /UN34.11/PL/2015
Lamp. : 1 (satu) Bendel Proposal
Hal : Permohonan izin Penelitian

21 April 2015

Yth. Walikota Yogyakarta
Cq. Ka. Dinas Perizinan Kota Yogyakarta
Jl. Kerari No. 56 Yogyakarta Kode Pos 55165
Telp (0274) 555241 Fax. (0274) 555241
Yogyakarta

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


Nama : Sri Puji Mulyani
NIM : 11108241085
Prodi/Jurusan : PGSD/PPSD
Alamat : Jl. Glagahsari Gg. Nangka UH IV 523B Umbulharjo Yogyakarta

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 Tegalpanggung Danurejan Yogyakarta
Subyek : Siswa Kelas III SD
Obyek : Pengembangan Komik Mini untuk Pembelajaran Bahasa Jawa
Waktu : April-Juni 2015
Judul : Pengembangan Komik Mini untuk Pembelajaran Bahasa Jawa di Kelas III SD Negeri Tegalpanggung

Atas perhatian dan kerjasama yang baik kami mengucapkan terima kasih.

Dekan,


Dr. Haryanto, M.Pd.
NIP 19600902 198702 1 001,

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 13. Surat Izin Penelitian Dinas Perizinan DIY



PEMERINTAHAN KOTA YOGYAKARTA
DINAS PERIZINAN
Jl. Kenari No. 56 Yogyakarta 55165 Telepon 514448, 515865, 515865, 515866, 562682
Fax (0274) 555241
E-MAIL : perizinan@jogjakota.go.id
HOTLINE SMS : 081227625000 HOT LINE EMAIL : upik@jogjakota.go.id
WEBSITE : www.perizinan.jogjakota.go.id

SURAT IZIN

NOMOR : 070/1555
2683/34

Membaca Surat : Dari Dekan Fak. Ilmu Pendidikan - UNY
Nomor : 2746/UN34.11/PL/2015 Tanggal : 21 April 2015

Mengingat : 1. Peraturan Gubernur Daerah istimewa Yogyakarta Nomor : 18 Tahun 2009 tentang Pedoman Pelayanan Perizinan, Rekomendasi Pelaksanaan Survei, Penelitian, Pendataan, Pengembangan, Pengkajian dan Studi Lapangan di Daerah Istimewa Yogyakarta;
2. Peraturan Daerah Kota Yogyakarta Nomor 10 Tahun 2008 tentang Pembentukan, Susunan, Kedudukan dan Tugas Pokok Dinas Daerah;
3. Peraturan Walikota Yogyakarta Nomor 29 Tahun 2007 tentang Pemberian Izin Penelitian, Praktek Kerja Lapangan dan Kuliah Kerja Nyata di Wilayah Kota Yogyakarta;
4. Peraturan Walikota Yogyakarta Nomor 85 Tahun 2008 tentang Fungsi, Rincian Tugas Dinas Perizinan Kota Yogyakarta;
5. Peraturan Walikota Yogyakarta Nomor 20 tahun 2014 tentang Penyelenggaraan Perizinan pada Pemerintah Kota Yogyakarta;

Dijinkan Kepada : Nama : SRI PUJI MULYANI
No. Mhs/ NIM : 11108241085
Pekerjaan : Mahasiswa Fak. Pendidikan - UNY
Alamat : Karangmalang Yogyakarta
Penanggungjawab : P. Sarjiman, M.Pd
Keperluan : Melakukan Penelitian dengan judul Proposal : PENGEMBANGAN KOMIK MINI UNTUK PEMBELAJARAN BAHASA JAWA DI KELAS III SD NEGERI TEGAL PANGGUNG

Lokasi/Responden : Kota Yogyakarta
Waktu : 22 April 2015 s/d 22 Juli 2015
Lampiran : Proposal dan Daftar Pertanyaan
Dengan Ketentuan : 1. Wajib Memberikan Laporan hasil Penelitian berupa CD kepada Walikota Yogyakarta (Cq. Dinas Perizinan Kota Yogyakarta)
2. Wajib Menjaga Tata tertib dan menaati ketentuan-ketentuan yang berlaku setempat
3. Izin ini tidak disalahgunakan untuk tujuan tertentu yang dapat mengganggu kesetabilan pemerintahan dan hanya diperlukan untuk keperluan ilmiah
4. Surat izin ini sewaktu-waktu dapat dibatalkan apabila tidak dipenuhinya ketentuan-ketentuan tersebut diatas

Kemudian diharap para Pejabat Pemerintahan setempat dapat memberikan bantuan seperlunya

Tanda Tangan
Pemegang Izin

SRI PUJI MULYANI

Dikeluarkan di : Yogyakarta
Pada Tanggal : 23-4-2015
An. Kepala Dinas Perizinan
Sekretaris

Drs. HARDONO
NIP. 195804101985031013

Tembusan Kepada :
Yth 1. Walikota Yogyakarta (sebagai laporan)
2. Ka. Dinas Pendidikan Kota Yogyakarta
3. Kepala SD Negeri Tegalpanggung Yogyakarta
4. Dekan Fak. Ilmu Pendidikan - UNY
5. Ybs.

Lampiran 14. Surat Keterangan Melaksanakan Penelitian



PEMERINTAH KOTA YOGYAKARTA
DINAS PENDIDIKAN
UPT PENGELOLA TAMAN KANAK-KANAK
DAN SEKOLAH DASAR WILAYAH UTARA
SEKOLAH DASAR NEGERI TEGALPANGGUNG

Alamat : Jalan Tegalpanggung no 41, Danurejan, Yogyakarta 55212. Telp. 0274-547675

EMAIL: sdtegalpanggung@yahoo.com

HOT LINE SMS : 08122780001 HOT LINE E MAIL : upik@jogjakota.go.id

WEB SITE : www.jogjakota.go.id

SURAT KETERANGAN MELAKSANAKAN PENELITIAN

No. 059/ TP/ VI/ 2015

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama	: PURWATI HANDAYANI, S.Pd.
NIP	: 19681212 198804 2 001
Pangkat, Golongan	: Pembina, IV A
Jabatan	: Kepala Sekolah
Alamat Sekolah/ Madrasah	: Jl. Tegalpanggung No. 41 Kota Yogyakarta
Status Sekolah	: Negeri

menerangkan dengan sesungguhnya bahwa:

Nama	: SRI PUJI MULYANI
NIM	: 11108241085
Prodi	: Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas	: FIP/ UNY

telah melaksanakan penelitian untuk materi skripsi dengan judul "PENGEMBANGAN KOMIK MINI UNTUK PEMBELAJARAN BAHASA JAWA DI KELAS III SD NEGERI TEGALPANGGUNG" di SD Negeri Tegalpanggung pada tanggal 7 Mei – 5 Juni 2015.

Demikian surat keterangan ini kami buat, untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 5 Juni 2015

Kepala SDN Tegalpanggung



PURWATI HANDAYANI, S.Pd.

NIP. 19681212 198804 2 001

Lampiran 15. Dokumentasi



Gambar 1. Dokumentasi Uji Coba Satu-satu





Gambar 2. Dokumentasi Uji Coba Kelompok Kecil



Gambar 3. Dokumentasi Uji Coba Lapangan

Lampiran 16. Hasil Karangan Siswa

Nama : Viana Wani Wani
Kelas : IIA
No. 19

(80)

Judul : Siti Ajar Ngewangi Ibu Resek Onah
Siti Bari Serdah Ganti Kembang Terus Siti Ngewangi Ibu Resek?
Onah Ibu Siti lagi Masak. Siti Ngapu Njero lan Ngarep
Terus Siti Sorene Nyirami Kembang Neng Tatanan
Mbengine Siti Sinau Tekan Jam 21.00 langsung Gram.

atus

20
18
15
15
12
80

~~Wini w~~

(78)

Niliki konco loro

Wes suwi konco ku loro (yok) ra mebu suwi
 Aku lan konco-koncoku niliki bar bali sekolah
 Das aku ketor omah koncoku wes mari
 Yok esuke koncoku seng loro wes sehat
 Konco ku seng loro wes mebu
 (yok) do seneng koncoku wes mebu
 (yok) konco ku seng loro ditexoni
 konco-koncoku
 Konco ku seng loro ditexoni guru
 jebulane loro panas pira (yok) muni nduwun wesi
 wes niliki aku

20
 17
 14
 13
 12
 ————
 78

Lampiran 17. Lembar Validasi Ahli Materi

LEMBAR VALIDASI AHLI MATERI

Komik Mini untuk pembelajaran Bahasa Jawa di kelas III SD Negeri Tegalpanggung

Petunjuk

- o Lembar validasi ini untuk diisi oleh ahli materi
- o Tujuan dari lembar validasi ini adalah untuk mengevaluasi aspek media
- o Penilaian diberikan dengan rentangan sebagai berikut:
 1 = sangat tidak setuju
 2 = tidak setuju
 3 = ragu-ragu
 4 = setuju
 5 = sangat setuju
- o Mohon diberikan tanda (✓) pada kolom 1,2,3,4 atau 5 sesuai dengan pendapat penilai secara objektif. Komentar atau saran mohon dapat diberikan pada kolom yang disediakan.

A. Aspek Materi

NO	ASPEK	DESKRIPSI	SKOR				
			1	2	3	4	5
1	Pembelajaran	1. Materi sesuai dengan Kompetensi Inti				✓	
		2. Materi sesuai dengan Kompetensi Dasar					✓
		3. Materi sesuai dengan tujuan pembelajaran				✓	
		4. Komik sesuai dengan tingkat perkembangan kognitif siswa				✓	
		5. Komik sesuai dengan karakteristik siswa				✓	
		6. Komik mudah digunakan dalam kegiatan pembelajaran				✓	
		7. Topik pembelajaran disajikan dengan jelas				✓	
		8. Media komik dapat memotivasi siswa dalam kegiatan pembelajaran				✓	
2	Materi	9. Muatan materi dalam media komik jelas				✓	
		10. Materi penting untuk dipelajari oleh siswa				✓	
		11. Media komik memudahkan siswa memahami materi				✓	

	12. Cerita dalam media komik mudah dipahami				✓
	13. Alur cerita disajikan secara jelas				✓
	14. Penggunaan bahasa santun				✓
	15. Penggunaan dialog/teks cerita tepat dengan materi				✓
	16. Media komik dapat memotivasi siswa				✓

B. Saran Perbaikan

No.	Bagian yang Salah	Saran Perbaikan

C. Komentar/ Saran Umum

Media ini dapat digunakan dalam proses pembelajaran Bahasa Jawa

D. Kesimpulan

Bahan ajar ini :

- ☒ Layak untuk diuji coba tanpa revisi
- ☐ Layak untuk diuji coba dengan revisi sesuai saran

Yogyakarta, 5 Mei 2015

Ahli Materi



Dra. Siti Mulyani, M.Hum.
NIP 19620729 198703 2 002

Lampiran 18. Lembar Validasi Ahli Media

LEMBAR VALIDASI AHLI MEDIA

Komik Mini untuk pembelajaran Bahasa Jawa di kelas III SD Negeri Tegalpanggung

Petunjuk

- Lembar validasi ini untuk diisi oleh ahli media
- Tujuan dari lembar validasi ini adalah untuk mengevaluasi aspek media
- Penilaian diberikan dengan rentangan sebagai berikut:
 - 1 = sangat tidak setuju
 - 2 = tidak setuju
 - 3 = ragu-ragu
 - 4 = setuju
 - 5 = sangat setuju
- Mohon diberikan tanda (√) pada kolom 1,2,3,4 atau 5 sesuai dengan pendapat penilai secara objektif. Komentar atau saran mohon dapat diberikan pada kolom yang disediakan.

A. Aspek Media

NO	ASPEK	DESKRIPSI	SKOR				
			1	2	3	4	5
1	Tampilan	1. Desain <i>cover</i> komik menarik				√	
		2. Ilustrasi disajikan secara jelas					√
		3. Ilustrasi menarik				√	
		4. Ilustrasi disajikan secara terpadu				√	
		5. Pemilihan ilustrasi sesuai dengan materi				√	
		6. Karakter konsisten					√
		7. <i>Background</i> konsisten				√	
		8. Proporsi warna sesuai				√	
		9. Tata letak teks dan gambar seimbang					√
		10. Pemilihan jenis huruf sesuai				√	
		11. Pemilihan ukuran huruf sesuai					√

		12. Pemilihan gambar untuk mendukung materi sesuai				✓
		13. Kalimat yang digunakan sederhana				✓
2	Bahan	14. Media komik nyaman digunakan			✓	
		15. Media komik aman digunakan			✓	
		16. Pemilihan bahan tepat				✓
3	Pembelajaran	17. Komik sesuai dengan tingkat perkembangan kognitif siswa				✓
		18. Media komik dapat memotivasi siswa dalam kegiatan pembelajaran				✓

B. Saran Perbaikan

No.	Bagian yang Salah	Saran Perbaikan

C. Komentar/ Saran Umum

.....

.....

.....

D. Kesimpulan

Bahan ajar ini :

- ☒ Layak untuk diuji coba tanpa revisi
- ☐ Layak untuk diuji coba dengan revisi sesuai saran

Yogyakarta, 20 April 2015

Ahli media



Unik Ambar Wati, M.Pd.

NIP 19791014 200501 2 001

Lampiran 19. Lembar Validasi Guru

LEMBAR VALIDASI GURU

Komik Mini untuk pembelajaran Bahasa Jawa di kelas III SD Negeri Tegalpanggung

Petunjuk

- Lembar validasi ini untuk diisi oleh praktisi
- Tujuan dari lembar validasi ini adalah untuk mengevaluasi aspek media
- Penilaian diberikan dengan rentangan sebagai berikut:
 - 1 = sangat tidak setuju
 - 2 = tidak setuju
 - 3 = ragu-ragu
 - 4 = setuju
 - 5 = sangat setuju
- Mohon diberikan tanda (√) pada kolom 1,2,3,4 atau 5 sesuai dengan pendapat penilai secara objektif. Komentar atau saran mohon dapat diberikan pada kolom yang disediakan.

A. Aspek Materi

NO	ASPEK	DESKRIPSI	SKOR				
			1	2	3	4	5
1	Pembelajaran	1. Materi sesuai dengan Kompetensi Inti				✓	
		2. Materi sesuai dengan Kompetensi Dasar				✓	
		3. Materi sesuai dengan tujuan pembelajaran				✓	
		4. Komik sesuai dengan tingkat perkembangan kognitif siswa				✓	
		5. Komik sesuai dengan karakteristik siswa				✓	
		6. Komik mudah digunakan dalam kegiatan pembelajaran				✓	
		7. Topik pembelajaran disajikan dengan jelas				✓	
		8. Media komik dapat memotivasi siswa dalam kegiatan pembelajaran				✓	
2	Materi	9. Muatan materi dalam media komik jelas				✓	
		10. Materi penting untuk dipelajari oleh siswa				✓	
		11. Media komik memudahkan siswa memahami materi				✓	

		12. Cerita dalam media komik mudah dipahami							
		13. Alur cerita disajikan secara jelas						✓	
		14. Penggunaan bahasa santun						✓	
		15. Penggunaan dialog/teks cerita tepat dengan materi						✓	
		16. Media komik dapat memotivasi siswa						✓	

B. Aspek Media

NO	ASPEK	DESKRIPSI	SKOR				
			1	2	3	4	5
1	Tampilan	1. Desain <i>cover</i> komik menarik				✓	
		2. Ilustrasi disajikan secara jelas				✓	
		3. Ilustrasi menarik				✓	
		4. Ilustrasi disajikan secara terpadu				✓	
		5. Pemilihan ilustrasi sesuai dengan materi				✓	
		6. Karakter konsisten				✓	
		7. <i>Background</i> konsisten				✓	
		8. Proporsi warna sesuai				✓	
		9. Tata letak teks dan gambar seimbang				✓	
		10. Pemilihan jenis huruf sesuai				✓	
		11. Pemilihan ukuran huruf sesuai				✓	
		12. Pemilihan gambar untuk mendukung materi sesuai				✓	
		13. Kalimat yang digunakan sederhana				✓	
2	Bahan	14. Media komik nyaman digunakan				✓	
		15. Media komik aman digunakan				✓	
		16. Pemilihan bahan tepat				✓	

C. Komentar/ Saran Umum

.....

.....

.....

.....

.....

Yogyakarta, Juni 2015

Guru Kelas III B



Rusiyati, A.Ma.Pd

NIP 19571128 197912 2 003

Lampiran 20. Angket Respon Siswa Terhadap Media Komik

ANGKET

RESPON SISWA TERHADAP MEDIA KOMIK

Nama : Putri Regina Kelas : 3B
 No absen : 15

Petunjuk:

Berilah tanda centang (✓) pada kolom yang sesuai dengan apa yang kalian rasakan selama menggunakan Media Komik yang baru saja dilakukan!

No	Pernyataan	Sangat setuju	Setuju	Ragu-ragu	Tidak setuju	Sangat tidak setuju
1	Saya memahami dengan mudah materi pelajaran dalam komik	✓				
2	Materi yang disampaikan dalam media komik ini menarik		✓			
3	Materi pada komik sangat bermanfaat bagi saya	✓				
4	Materi yang disampaikan dalam media komik mudah dipahami	✓				
5	Warna yang digunakan dalam komik sangat menarik bagi saya		✓			
6	Gambar yang digunakan dalam komik sangat menarik bagi saya	✓				
7	Tulisan yang digunakan dalam komik sangat menarik bagi saya		✓			
8	Media komik menambah motivasi saya untuk belajar	✓				

50 16

$$\frac{66}{14} = 4,71$$

No	Pernyataan	Sangat setuju	Setuju	Ragu-ragu	Tidak setuju	Sangat tidak setuju
9	Saya mudah memahami kalimat dalam komik	V				
10	Media komik mudah saya gunakan	V				
11	Media komik sangat bermanfaat bagi saya	V				
12	Isi cerita dalam komik sangat menarik		V			
13	Isi cerita dalam komik sangat mudah dipahami	V				
14	Jalan cerita dalam komik sangat jelas bagi saya	V				

Saran
<p>komik yang menarik cerita yang menarik</p>

ANGKET

RESPON SISWA TERHADAP MEDIA KOMIK

Nama : M. T. R. I. N. A. Y. : G. Kelas : 2b/III b
 No absen : 17

Petunjuk:

Berilah tanda centang (✓) pada kolom yang sesuai dengan apa yang kalian rasakan selama menggunakan Media Komik yang baru saja dilakukan!

No	Pernyataan	Sangat setuju	Setuju	Ragu-ragu	Tidak setuju	Sangat tidak setuju
1	Saya memahami dengan mudah materi pelajaran dalam komik	✓				
2	Materi yang disampaikan dalam media komik ini menarik	✓				
3	Materi pada komik sangat bermanfaat bagi saya	✓				
4	Materi yang disampaikan dalam media komik mudah dipahami	✓				
5	Warna yang digunakan dalam komik sangat menarik bagi saya	✓				
6	Gambar yang digunakan dalam komik sangat menarik bagi saya	✓				
7	Tulisan yang digunakan dalam komik sangat menarik bagi saya	✓				
8	Media komik menambah motivasi saya untuk belajar	✓				

60 8

$$\frac{68}{17} = 4,86$$

No	Pernyataan	Sangat setuju	Setuju	Ragu-ragu	Tidak setuju	Sangat tidak setuju
9	Saya mudah memahami kalimat dalam komik		✓			
10	Media komik mudah saya gunakan	✓				
11	Media komik sangat bermanfaat bagi saya	✓				
12	Isi cerita dalam komik sangat menarik		✓			
13	Isi cerita dalam komik sangat mudah dipahami	✓				
14	Jalan cerita dalam komik sangat jelas bagi saya	✓				

Saran
Sebaiknya komik ini sangat menarik saya mudah memahami dan tulisannya sangat jelas bagi saya.