

PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK AKSARA JAWA DALAM PEMBELAJARAN BAHASA JAWA SISWA KELAS VI

Umi Shohifaturifqi, Sari Hernawati, M. Ahsanul Husna

Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyyah, Fakultas Agama Islam
Universitas Wahid Hasyim Semarang, Indonesia
umishohifa13@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui cara membuat komik huruf Jawa sebagai media pembelajaran mata pelajaran bahasa Jawa di Sekolah Dasar Islam Tarbiyatussibyan Dukuhbadag, Ketanggungan, Kabupaten Brebes. Media pembelajaran adalah alat yang digunakan untuk mentransfer pelajaran kepada siswa secara optimal untuk mengarahkan tujuan pembelajaran. Komik berisi gambar-gambar berurutan yang memiliki karakter tertentu dan tertata dengan baik. Itu bisa membentuk alur cerita dan berisi pesan untuk para pembaca. Bahasa Jawa memiliki peran penting bagi orang Jawa karena kearifan lokalnya. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pengembangan komik huruf Jawa sebagai media pembelajaran baik untuk diterapkan dalam pembelajaran bahasa Jawa. Itu dengan mempertimbangkan validasi dari ahli media dan materi yang berpikir "sangat baik", dengan melihat validasi ahli media yang menunjukkan persentase 93%, dan sementara pakar materi mencetak 86%. Selain itu, para siswa Sekolah Dasar Islam Tarbiyatussibyan juga antusias dalam Nglatinke huruf Jawa. Kesimpulan dari penelitian ini adalah media komik aksara Jawa, cocok untuk digunakan dalam pembelajaran aksara Jawa pada siswa kelas VI MI Tarbiyatussibyan.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Komik, Bahasa Jawa.

Abstract

This research aimed to find out the ways to create Javanese letter comic as a learning media of Javanese language subject at Islamic Primary School of Tarbiyatussibyan Dukuhbadag, Ketanggungan, Regency of Brebes. Learning media was a tool which was used to transfer the lesson to the students optimally in order to aim the learning goals. Comic contained sequenced pictures that had the certain character and were well-arranged. It

could form the story plot and contain a message for the readers. Javanese language had the important role for Javanese people because of its local wisdom. The result of this research showed that the development of Javanese letter comic as learning media was good to be applied in Javanese language lesson. It was by considering the validation from the media and materials experts who thought "very good", by looking at the validation of media experts who showed a 93% percentage, and while the material expert scored 86%. Moreover, the students of Islamic Primary School of Tarbiyatussibyan were also enthusiastic in lettering or Nglatinke the Javanese letters. The conclusions of this study are Javanese script comic media, suitable for use in Javanese script learning on the sixth grade MI Tarbiyatussibyan.

Keywords: *Learning Media, Comic, Javanese Language.*

A. PENDAHULUAN

Budaya merupakan suatu hasil cipta, rasa, dan karsa manusia yang diwujudkan dalam berbagai bentuk seperti bahasa, adat istiadat, kesenian, dan sebagainya. Salah satu unsur budaya yang sangat menonjol dalam kehidupan masyarakat Indonesia adalah bahasa. Bahasa sangat penting digunakan sebagai alat komunikasi dalam suatu kelompok sosial dan sebagai sarana dalam mengungkapkan pikiran, baik secara lisan maupun tulisan.

Bahasa Jawa memiliki makna yang luar biasa. Paku Alam IX menyatakan bahwa Bahasa, Sastra, Budaya dan Aksara Jawa merupakan media untuk pendidikan budi pekerti karena sarat akan nilai-nilai budi pekerti¹. Sayangnya, generasi muda sekarang banyak yang tidak menguasai bahasa Jawa, termasuk aksaranya. Salah satu cara untuk melestarikan bahasa dan aksara Jawa yaitu melalui jalur pendidikan formal, yaitu dimulai dari pendidikan tingkat dasar dan menengah. Berdasarkan Surat Keputusan Gubernur Jawa Tengah No.

¹ Mulyana, *Bahasa dan Sastra Daerah*, Yogyakarta, Tiara Wacana, 2008, hlm. 6.

423.5/5/2010, mata pelajaran muatan lokal bahasa Jawa wajib dilaksanakan pada jenjang pendidikan SD/MI, SMP/MTs, dan SMA/MA. Kegiatan pembelajaran mengacu pada kurikulum dan kompetensi dasar yang telah disusun oleh tim pengembang kurikulum. Membaca aksara Jawa menjadi salah satu aspek berbahasa yang menjadi acuan standar kompetensi bahasa Jawa selain aspek menyimak, berbicara, dan menulis².

Aksara Jawa seringkali dianggap sebagai mata pelajaran yang menakutkan bagi siswa. Jumlah aksara Jawa yang banyak, bentuk dan aturan penulisannya yang rumit, membuat siswa enggan untuk mempelajarinya. Aksara Jawa juga jarang digunakan untuk komunikasi sehari-hari. Tidak mengherankan jika dewasa ini sudah jarang sekali siswa yang terampil membaca aksara Jawa.

Berdasarkan informasi yang diperoleh dari guru kelas VI MI Tarbiyatussibyan, diketahui bahwa aksara Jawa termasuk materi yang kurang diminati siswa dibandingkan dengan materi pelajaran yang lain. Sebagian besar siswa di kelas VI belum hafal aksara Jawa dan pasangan. Siswa sulit untuk mengingatnya meskipun guru sudah menerangkannya. Padahal untuk dapat membaca, siswa setidaknya harus hafal aksara Jawa dengan *pasangan* dan *sandhangan-nya*. Hal ini nampak ketika siswa diberikan tugas untuk membaca ataupun “*nglatinke*” aksara Jawa, memerlukan waktu lama sekali. Siswa diberikan PR satu baris saja, belum tentu dikerjakan, guru mau tidak mau harus membahasnya terlebih dahulu pada pertemuan berikutnya. Padahal alokasi waktunya hanya dua jam pelajaran dalam

² Surat Keputusan Gubernur Jawa Tengah Nomor 4235/5/2010 Tentang Muatan Lokal, hlm. 2.

seminggu, sehingga waktu menjadi tidak efektif. Apabila dilihat dari proses pembelajarannya, guru belum menggunakan metode atau cara yang membuat siswa banyak melakukan aktivitas yang berkaitan dengan pembelajaran. Selama pembelajaran berlangsung, siswa masih banyak duduk dan mendengarkan, bahkan sebagian juga asik dengan aktivitasnya sendiri seperti mengobrol dengan teman sebangku, memainkan pulpenya, dan lain-lain. Dinas Pendidikan setempat juga belum menyediakan media pembelajaran yang layak digunakan untuk mengajar aksara Jawa. Sarana dan prasarana yang kurang lengkap akan mengakibatkan pembelajaran yang kurang efektif.

Hasil belajar yang baik dicapai melalui interaksi dari berbagai faktor yang saling mendukung satu sama lain. Salah satu faktor penting dalam kegiatan pembelajaran adalah penggunaan media. Penerapan media pembelajaran dimaksudkan agar belajar menjadi lebih efektif, efisien, banyak, luas, cepat, dan bermakna bagi orang yang belajar, khususnya peserta didik³. Menurut Oemar Hamalik⁴, pemakaian media dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh psikologis bagi peserta didik.

Media pembelajaran yang dapat dijadikan alternatif dalam pembelajaran adalah media komik. Komik merupakan salah satu bentuk media grafis. Komik adalah suatu bentuk kartun yang mengungkapkan karakter dan memerankan suatu cerita dalam

³ H.M. Musfiqon, *Pengembangan Media dan Sumber Pembelajaran*, Jakarta: Prestasi Pustaka Publisher, 2012, hlm 179.

⁴ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran. rev.ed*, Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2013, hlm. 15.

urutan yang erat, dihubungkan dengan gambar, dan dirancang untuk memberikan hiburan⁵. Komik biasanya dicetak di kertas dan dapat diterbitkan dalam berbagai bentuk, yaitu berbentuk komik strip yang dimuat di koran, majalah, atau dalam bentuk buku. Pewarnaan pada komik dapat dilakukan baik *black and white* (hitam putih) atau *full colour* (penuh warna). Komik *full colour* lebih menarik daripada komik *black and white*.

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

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

Berdasarkan penjelasan di atas, maka dilaksanakan penelitian pengembangan media komik aksara Jawa dalam pembelajaran bahasa Jawa di MI Tarbiyatussibyan Dukuhbadag Kecamatan Ketanggungan Kabupaten Brebes. Penggunaan media ini belum pernah diterapkan

⁵ Nana Sudjana, Ahmad Rifai, *Media Pembelajaran*, Bandung: Sinar Baru Algensindo, 2011, hlm. 64.

pada pembelajaran, dan akan dicobakan pada kelas VI MI Tarbiyatussibyan Dukuhbadag Kecamatan Ketanggungan Kabupaten Brebes. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui media komik aksara Jawa yang layak dalam pembelajaran bahasa Jawa di MI Tarbiyatussibyan Dukuhbadag kecamatan Ketanggungan kabupaten Brebes.

B. METODE PENELITIAN

Subyek uji coba dilakukan pada siswa kelas VI MI Tarbiyatussibyan Dukuhbadag Kecamatan Ketanggungan Kabupaten Brebes. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian pengembangan (*Research and Development*). Model yang digunakan dalam pengembangan ini adalah model pengembangan Borg dan Gall⁶. Secara keseluruhan metode ini memiliki 10 tahapan pengembangan. Kesepuluh tahapan tersebut adalah sebagai berikut: (1) Studi pendahuluan (*reaserch and information collecting*), (2) Merencanakan penelitian (*planning*), (3) Pengembangan desain (*develop premilinary of product*), (4) Uji coba satu-satu (*one-to-one evaluation*), (5) Revisi I, (6) Uji coba kelompok kecil (*Small group evaluation*), (7) Revisi II, (8) Uji coba lapangan (*field trial*), (9) Revisi akhir, (10) Implementasi dan diseminasi.

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

⁶ Sukmadinata, Nana Syaodih, *Metode Penelitian Pendidikan*, Bandung: Remaja Rosdakarya, 2013, hlm. 4.

Tabel I Jenis dan Teknik Pengumpulan Data

| NO | Data | Teknik | Tahap | Tujuan | Sasaran |
|----|-------------|-----------|---------------------------|---|--|
| 1. | Kualitatif | Wawancara | Studi Pendahuluan | Mengetahui kondisi pembelajaran bahasa Jawa dan penggunaan media dalam pembelajaran | Kepala Madrasah, Guru, dan Siswa |
| | | | Observasi | Studi Pendahuluan | Mengetahui pembelajaran bahasa Jawa secara langsung |
| 2. | Kuantitatif | Angket | Studi Pengembang an | Mengetahui kelayakan media sebelum uji coba dan saat uji coba | Ahli media, ahli materi. |

Teknik analisis data dalam penelitian ini dilakukan dengan teknik analisis kualitatif dan analisis kuantitatif.

Data kualitatif dalam penelitian ini diperoleh dari hasil observasi dan wawancara. Analisis data dilakukan dengan mengorganisasikan data, menjabarkan ke dalam unit-unit, melakukan sintesa, menyusun ke dalam pola, memilih mana yang penting dan mana yang akan dipelajari, dan membuat kesimpulan yang dapat diceritakan kepada orang lain⁷. Data penelitian yang diperoleh selama

⁷ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan*, Bandung: ALFABETA, 2010, hlm. 333.

proses penelitian dicatat kemudian dijabarkan secara deskriptif dan ditarik kesimpulan.

Analisis kuantitatif digunakan untuk mengolah data yang berbentuk angka, baik hasil pengukuran maupun hasil mengubah data kualitatif⁸. Analisis kuantitatif dilakukan untuk mengolah data berupa skor penilaian ahli materi, ahli media⁹. Adapun rumus yang dapat digunakan sebagai berikut:

$$N \frac{\text{Skor Diperoleh}}{\text{Skor ideal}} \times 100\%$$

Adapun penilaian ahli materi dan media dari rumus prosentase tersebut dapat dikategorikan sebagai berikut:

Tabel 2 Penilaian Ahli

| Penilaian | Prosentase | Kategori |
|-----------|------------|---------------|
| 1 | 0 – 20 % | Sangat Kurang |
| 2 | 21 – 40 % | Kurang |
| 3 | 41 – 60 % | Cukup |
| 4 | 61 – 80 % | Baik |
| 5 | 81 – 100 % | Sangat Baik |

C. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Prosedur pengembangan dilakukan dalam dua tahap, yaitu studi pendahuluan dan perencanaan pengembangan (*planning*). Studi

⁸ Muhammad Ali, *Penelitian Pendidikan Prosedur dan Strategi*, Bandung: Angkasa, 2013, hlm.167.

⁹ Eko Putro Widoyoko, *Evaluasi Program Pembelajaran: Panduan Praktis Bagi Pendidik dan Calon Pendidik*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2009 hlm. 238.

pendahuluan pengembangan media komik aksara Jawa dilaksanakan berdasarkan pada analisis kebutuhan yang disimpulkan setelah mendapat informasi tentang kondisi pembelajaran bahasa Jawa di MI Tarbiyatussibyan. Pengumpulan data yang dilakukan melalui studi lapangan, wawancara dan studi pustaka. Tujuan pembelajaran aksara Jawa kelas VI adalah mengenalkan *aksara legena*, *pasangan*, dan *sandhangan* kemudian diaplikasikan dalam kata dan kalimat sederhana. Berdasar pada tujuan pembelajaran tersebut, maka media komik aksara Jawa disesuaikan dengan materi *aksara legena*, *pasangan*, dan *sandhangan*

Hasil produk berupa buku komik cetak dengan ukuran A5 yang berisi *frame* gambar berwarna dengan font *hanacaraka*. Komik dilengkapi dengan kompetensi belajar, petunjuk penggunaan, pengenalan karakter, pedoman penulisan aksara Jawa yaitu aksara *legena*, *pasangan*, dan *sandangan*, serta latihan soal, Cerita dalam komik diambil dari cerita percakapan anak tentang “Nonton Wayang”, Komik dicetak menggunakan kertas CTS 150 sedangkan pada cover depan dan belakang menggunakan kertas ivory 230 laminasi, komik kemudian dijilid *hard cover*.

Tabel 3. Hasil Validasi Ahli Materi Tahap Satu.

| No | Indikator | Penilaian | | | | | Komentar dan saran |
|----|---|-----------|---|---|---|---|--------------------|
| | | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | |
| 1. | Desain <i>cover</i> | | | | √ | | |
| 2. | Kesesuaian ilustrasi dengan segmentasi pengguna | | | | √ | | |
| 3. | Kejelasan ilustrasi | | | | √ | | |
| 4. | Kemenarikan ilustrasi | | | | √ | | |
| 5. | Ketepatan sudut pandang ilustrasi | | | | √ | | |
| 6. | Kesesuaian komposisi ilustrasi | | | √ | | | |
| 7. | Konsistensi karakter | | | √ | | | |

| | | |
|-----|----------------------------------|---|
| 8. | Keterpaduan ilustrasi | √ |
| 9. | Kesesuaian adegan dengan cerita | √ |
| 10. | Ketepatan pemberian penekanan | √ |
| 11. | Kesesuaian jenis <i>font</i> | √ |
| 12. | Kesesuaian ukuran <i>font</i> | √ |
| 13. | Kesesuaian proporsi warna | √ |
| 14. | Ketepatan penggunaan bahan cetak | √ |
| 15. | Kenyamanan pengguna | √ |

| No | Aspek Pembelajaran | | | | | | | | Aspek Materi | | | | | | | Jumlah |
|----|--------------------|---|---|---|---|---|---|---|--------------|----|----|----|----|----|----|--------|
| | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | |
| 1. | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 4 | 3 | 4 | 4 | 3 | 53 |

Berdasarkan tabel di atas dapat dipahami bahwa media komik aksara Jawa mendapatkan nilai 53 dengan hasil prosentase sebagai berikut:

$$N \frac{Skor\ Diperoleh}{Skor\ ideal} \times 100\%$$

$$N \frac{53}{75} \times 100\% = 70\%$$

Berdasarkan prosentase di atas menunjukkan bahwa media komik aksara Jawa termasuk kategori “ baik” sehingga layak untuk di uji cobakan setelah revisi.

Setelah dilakukan revisi, komik aksara Jawa kembali divalidasi. Pada validasi tahap kedua, materi pada media komik aksara Jawa sudah disetujui tanpa revisi.

Berdasarkan validasi materi tahap kedua diperoleh data yang terdapat pada tabel berikut:

Tabel 4. Hasil Validasi Ahli Materi Tahap Dua.

| No | Indikator | Penilaian | | | | | Komentar dan saran |
|-----|---|-----------|---|---|---|---|--------------------|
| | | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | |
| 1. | Desain <i>cover</i> | | | | | √ | |
| 2. | Kesesuaian ilustrasi dengan segmentasi pengguna | | | | | √ | |
| 3. | Kejelasan ilustrasi | | | | | √ | |
| 4. | Kemenarikan ilustrasi | | | | | √ | |
| 5. | Ketepatan sudut pandang ilustrasi | | | | | √ | |
| 6. | Kesesuaian komposisi ilustrasi | | | | | √ | |
| 7. | Konsistensi karakter | | | | | √ | |
| 8. | Keterpaduan ilustrasi | | | | | √ | |
| 9. | Kesesuaian adegan dengan cerita | | | | | √ | |
| 10. | Ketepatan pemberian penekanan | | | | | √ | |
| 11. | Kesesuaian jenis <i>font</i> | | | | | √ | |
| 12. | Kesesuaian ukuran <i>font</i> | | | | | √ | |
| 13. | Kesesuaian proporsi warna | | | | | √ | |
| 14. | Ketepatan penggunaan bahan cetak | | | | | √ | |
| 15. | Kenyamanan pengguna | | | | | √ | |

| No | Aspek Pembelajaran | | | | | Aspek Materi | | | | | | | | | | Jumlah |
|----|--------------------|---|---|---|---|--------------|---|---|---|----|----|----|----|----|----|--------|
| | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | |
| 1. | 5 | 5 | 5 | 5 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 5 | 4 | 4 | 65 |

Berdasarkan tabel di atas dapat dipahami bahwa media komik aksara Jawa mendapatkan nilai 65 dengan hasil prosentase sebagai berikut:

$$N \frac{\text{Skor Diperoleh}}{\text{Skor ideal}} \times 100\%$$

$$N \frac{65}{75} \times 100\% = 86\%$$

Hal ini menunjukkan bahwa media komik aksara Jawa termasuk kategori “sangat baik”, dan layak untuk uji coba lapangan tanpa revisi.

Tabel 5 Hasil Validasi Ahli Media Tahap Pertama

| No | Indikator | Penilaian | | | | | Komentar dan saran |
|-----|---|-----------|---|---|---|---|--------------------|
| | | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | |
| 1. | Kesesuaian komik dengan Standar Kompetensi | | | √ | | | |
| 2. | Kesesuaian komik dengan Kompetensi Dasar | | | √ | | | |
| 3. | Kesesuaian komik dengan tujuan pembelajaran | | | √ | | | |
| 4. | Kejelasan petunjuk belajar | | | | √ | | |
| 5. | Pemberian umpan balik | | | √ | | | |
| 6. | Kemudahan penggunaan dalam pembelajaran | | | | √ | | |
| 7. | Kesesuaian komik dengan karakter siswa | | | | √ | | |
| 8. | Pentingnya materi | | | √ | | | |
| 9. | Kebenaran materi | | | √ | | | |
| 10. | Kejelasan materi | | | √ | | | |
| 11. | Kemudahan memahami materi | | | | √ | | |
| 12. | Kemenarikan cerita | | | | √ | | |
| 13. | Kejelasan alur cerita | | | | √ | | |
| 14. | Kemudahan memahami cerita | | | | √ | | |
| 15. | Menggunakan bahasa yang tepat | | | √ | | | |

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

Hasil tabel di atas dapat dipahami bahwa media memperoleh nilai 52 dengan hasil prosentae sebagai berikut:

$$N \frac{Skor\ Diperoleh}{Skor\ ideal} \times 100\%$$

$$N \frac{52}{75} \times 100\% = 69\%$$

Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran komik aksara Jawa masuk kedalam kategori “baik” dan layak untuk uji coba di lapangan setelah revisi.

Berdasarkan validasi media tahap dua diperoleh data yang terdapat pada tabel berikut.

Tabel 6 Hasil Validasi Ahli Media Tahap kedua

| No | Indikator | Penilaian | | | | | Komentar dan saran |
|-----|---|-----------|---|---|---|---|--------------------|
| | | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | |
| 1. | Kesesuaian komik dengan Standar Kompetensi | | | | √ | | |
| 2. | Kesesuaian komik dengan Kompetensi Dasar | | | | | √ | |
| 3. | Kesesuaian komik dengan tujuan pembelajaran | | | | | √ | |
| 4. | Kejelasan petunjuk belajar | | | | √ | | |
| 5. | Pemberian umpan balik | | | | | √ | |
| 6. | Kemudahan penggunaan dalam pembelajaran | | | | | √ | |
| 7. | Kesesuaian komik dengan karakter siswa | | | | | √ | |
| 8. | Pentingnya materi | | | | | √ | |
| 9. | Kebenaran materi | | | | √ | | |
| 10. | Kejelasan materi | | | | √ | | |
| 11. | Kemudahan memahami materi | | | | √ | | |
| 12. | Kemenarikan cerita | | | | | √ | |
| 13. | Kejelasan alur cerita | | | | | √ | |
| 14. | Kemudahan memahami cerita | | | | | √ | |
| 15. | Menggunakan bahasa yang tepat | | | | | √ | |

| No | Tampilan | | | | | | | | | | | | | | | Bahan | | | | | Jumlah |
|----|----------|---|---|---|---|---|---|---|---|----|----|----|----|----|----|-------|----|----|--|--|--------|
| | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 | 17 | 18 | | | |
| 1. | 4 | 5 | 5 | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 | 4 | 4 | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 70 | | | |

Hasil tabel di atas dapat dipahami bahwa media memperoleh nilai 70 dengan hasil prosentase sebagai berikut:

$$N \frac{\text{Skor Diperoleh}}{\text{Skor ideal}} \times 100\%$$

$$N \frac{70}{75} \times 100\% = 93\%$$

Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran komik aksara Jawa masuk kedalam kategori “sangat baik” dan layak untuk uji coba di lapangan tanpa revisi.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengembangan media komik aksara Jawa layak digunakan sebagai media pembelajaran bahasa Jawa, dengan melihat validasi dari ahli media yang menunjukkan nilai protsentase 93% dengan kategori “sangat baik”, sedangkan ahli materi mendapatkan nilai 86% denan kategori “sangat baik” pada pengembangan media komik aksara Jawa. Selain itu pada uji lapangan siswa-siswi MI Tarbiyatussibyan sangat berantusias dalam *nglatinke* tulisan aksara Jawa.

D. SIMPULAN

Berdasarkan tahap penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan, penulis dapat menarik kesimpulan sebagai berikut. media komik aksara Jawa yang layak digunakan pada kelas VI MI Tarbiyatussibyan Dukuhbadag kecamatan Ketanggungan Kabupaten Brebes harus diperhatikan berbagai hal, yaitu kesesuaian dengan tujuan, kesesuaian dengan materi pembelajaran, kesesuaian dengan karakteristik pembelajaran atau siswa, kesesuaian dengan teori, kesesuaian dengan gaya belajar siswa, kesesuaian dengan kondisi lingkungan, fasilitas pendukung, dan waktu yang tersedia.

Penelitian pengembangan ini menggunakan desain pengembangan Borg dan Gall dengan sepuluh langkah pengembangan

yaitu, studi pendahuluan, perencanaan, pengembangan, uji coba satu-satu, revisi tahap I, uji coba kelompok kecil, revisi tahap II, uji coba lapangan, revisi akhir, diseminasi. Dengan mengikuti kesepuluh langkah tersebut maka media komik aksara Jawa yang dihasilkan menjadi layak untuk digunakan pada pembelajaran aksara Jawa pada kelas VI MI Tarbiyatussibyan Dukuhbadag kecamatan Ketanggungan Kabupaten Brebes.

DAFTAR PUSTAKA

- Ali, Muhammad, *Penelitian Pendidikan Prosedur dan Strategi*, Bandung: Angkasa. 2013.
- Arsyad, Azhar, *Media Pembelajaran. rev.ed.* Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2013.
- H.M. Musfiqon, *Pengembangan Media dan Sumber Pembelajaran*. Jakarta: Prestasi Pustaka Publisher, 2012.
- Mulyana, *Bahasa dan Sastra Daerah*, Yogyakarta,; Tiara Wacana, 2008.
- Nana Sudjana, Ahmad Rifai, *Media Pembelajaran*, Bandung: Sinar Baru Algensindo, 2011.
- Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan*, Bandung: ALFABETA, 2010.
- Sukmadinata, Nana Syaodih, *Metode Penelitian Pendidikan*, Bandung: remaja Rosdakarya, 2013.
- Surat Keputusan Gubernur Jawa Tengah Nomor 4235/5/2010 Tentang Muatan Lokal*
- Widoyoko, Eko Putro, *Evaluasi Program Pembelajaran: Panduan Praktis Bagi Pendidik dan Calon Pendidik*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2009.