



PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK AKSARA JAWA UNTUK SISWA KELAS V SEKOLAH DASAR

KHAIRUNNISA OKTAVIANI^{1}, MEI FITA ASRI UNTARI², M. YUSUF SETIA WARDANA³*

^{1,2,3}Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan,

Universitas PGRI Semarang

**khairunnisaoktaviani69@gmail.com*

Informasi

Artikel

Dikirim: 2 September 2022

Direvisi: 7 Oktober 2022

Diterima: 11 November 2022

Kata Kunci: *Bahasa Jawa, Pengembangan Media, Komik aksara Jawa*

Abstract

Pengembangan media komik aksara Jawa dilatarbelakangi oleh adanya kurangnya media yang membuat peserta didik tertarik untuk mempelajari materi aksara Jawa. Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah Bagaimana pengembangan media komik aksara Jawa untuk siswa kelas V Sekolah Dasar?, adapun tujuannya adalah untuk mengetahui pengembangan media komik aksara Jawa untuk siswa kelas V sekolah dasar. Penelitian ini menggunakan metodologi penelitian *research and development* (R&D) dari *borg and gall*, yang terdiri dari 10 langkah, namun karena adanya keterbatasan waktu, tenaga dan biaya dalam penelitian ini hanya sampai langkah 4 yaitu pada tahap uji coba yang dilakukan di SD Negeri Telukawur. Hasil analisis validasi mendapatkan hasil rata-rata 4,8 untuk validasi materi dan 4,76 untuk validasi media dalam kategori sangat baik atau layak digunakan. Komik aksara Jawa dapat diterima oleh guru dengan rata-rata 4,93 dan peserta didik dengan rata-rata 4,22 atau dalam kategori sangat baik. Kesimpulan dalam penelitian ini adalah pengembangan media komik aksara Jawa layak digunakan sebagai media pembelajaran setelah melewati tahap-tahap pengembangan dari *borg and gall* dan dapat diterima dengan baik oleh guru dan peserta didik. Dari hasil uji coba tersebut media komik aksara Jawa yang dicetak dalam bentuk buku layak untuk digunakan dalam pembelajaran bahasa Jawa.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan suatu kebutuhan yang sangat penting bagi kehidupan manusia. Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan proses belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya (UU No. 20 Tahun 2003).

Berdasarkan Surat Keputusan Gubernur Jawa Tengah Nomor 423.5/5/2010, menjelaskan bahwa dalam rangka meningkatkan mutu pendidikan terutama upaya penanaman nilai-nilai budi pekerti dan penguasaan Bahasa Jawa bagi siswa pada jenjang pendidikan SD/MI, SMP/MTs, dan SMA/MA di Provinsi Jawa Tengah, Pemerintah berupaya meningkatkan mutu pendidikan khususnya penanaman nilai-nilai budi pekerti dan penguasaan Bahasa Jawa dengan menetapkan kurikulum mata pelajaran muatan lokal (Bahasa Jawa) yang wajib dilaksanakan oleh semua jenjang pendidikan SD/MI, SMP/MTs, dan SMA/MA di Provinsi Jawa Tengah. Kegiatan pembelajaran mengacu pada kurikulum dan kompetensi dasar yang telah disusun oleh tim pengembang kurikulum. Kurikulum bahasa

jawa memuat empat aspek keterampilan berbahasa yaitu mendengar, berbicara, membaca, dan menulis, diajarkan dengan menggunakan huruf latin dan menggunakan aksara Jawa.

Pada pembelajaran Bahasa Jawa setiap minggunya jam mata pelajaran Bahasa Jawa hanya dua jam pelajaran, alokasi waktu untuk mata pelajaran Bahasa Jawa sangat tidak seimbang. Akibatnya guru mengajarkan dengan cepat agar target dalam program semester terpenuhi. Kondisi ini menyebabkan nilai Bahasa Jawa lebih rendah dari pada mata pelajaran lainnya.

Bahasa adalah sarana komunikasi yang memungkinkan orang memberi dan menerima pesan dari orang lain. Selebihnya, bahasa merupakan lambang kebanggaan, identitas suatu daerah tertentu dan alat penghubung dalam keluarga dengan masyarakat. Bahasa memegang peranan penting dalam kebudayaan suatu daerah tertentu. Bahasa Jawa adalah salah satu bahasa daerah di Indonesia. Bahasa Jawa yang memiliki nilai-nilai tata krama, sopan santun yang nantinya dipelajari, dilestarikan, dan dikembangkan menjadi nilai-nilai positif yang membawa dampak baik dalam kehidupan sosial. Masyarakat Indonesia yang tinggal di Pulau Jawa, khususnya masyarakat suku Jawa di Provinsi Jawa Tengah, Jawa Timur, dan Daerah Istimewa Yogyakarta menggunakan bahasa Jawa sebagai bahasa komunikasi sehari-hari dan kemudian berkembang dengan tingkat tutur kata yang khas. Belajar bahasa Jawa perlu dilakukan agar keberadaan bahasa Jawa tetap terjaga kelestariannya.

Bahasa Jawa terus-menerus mengalami perkembangan sehingga ejaannya perlu disesuaikan dengan perkembangan tersebut, terutama dalam penulisan aksara Jawa yang makin tidak dikenal oleh masyarakat (Yayasan Pustaka Nusantara, 2002, 2). Kepala Balai Bahasa Jawa Tengah, Pardi Suratno mengatakan, bukan tidak mungkin generasi selanjutnya akan lupa atau bahkan tidak mengenal bahasa ibu, yaitu bahasa Jawa, yang aksara Jawa termasuk di dalamnya. Menurutnya, surat edaran bupati maupun gubernur untuk menggunakan bahasa daerah pada hari tertentu, dinilai belum cukup untuk meningkatkan martabat bahasa daerah (*Radar Banyumas*, 2016).

Pembelajaran Bahasa Jawa di sekolah perlu dilaksanakan dengan sebaik mungkin agar tujuan dari mata pelajaran ini dapat tercapai. Guru harus mengemas pembelajaran secara inovatif dan kreatif agar siswa memiliki minat dan motivasi untuk mengikuti pembelajaran. Apabila dalam diri siswa sudah tumbuh minat terhadap pembelajaran, maka akan lebih mudah bagi guru untuk menransferkan ilmu atau materi yang diajarkan kepada siswa. Salah satu materi yang diajarkan dalam pembelajaran Bahasa Jawa di sekolah adalah aksara Jawa. Aksara Jawa mulai diajarkan kepada siswa sejak kelas III Sekolah Dasar. Aksara Jawa yang juga disebut sebagai aksara hanacaraka merupakan aksara yang digunakan di daerah Jawa dan sekitarnya seperti Madura, Bali, Lombok dan Sunda (Prihantono, 2011:11). Aksara Jawa terdiri dari 20 huruf dasar yang disebut sebagai aksara legena. Apabila dilafalkan dalam bahasa Jawa, aksara legena berbunyi ha-na-ca-ra-ka, da-ta-sa-wa-la, pa-dha-ja-ya-nya, ma-ga-ba-tha-nga.

Bagi siswa materi aksara Jawa cukup sulit untuk dipelajari. Hal ini dikarenakan terlalu rumitnya mata pelajaran bahasa Jawa dan juga kurang terbiasanya mereka untuk membaca tulisan-tulisan dalam bentuk aksara Jawa. Sehingga mata pelajaran bahasa Jawa dianggap sebagai pelajaran yang sangat sulit. Selain itu penggunaan media yang terkesan seadanya membuat siswa belum mampu memahami materi aksara Jawa dengan baik, siswa terlihat kurang merespon saat pembelajaran. Permasalahan di atas juga didukung dengan data hasil belajar yang diperoleh pada ulangan harian bahasa Jawa pada siswa kelas V (lima) semester I tahun pelajaran 2018/2019 materi pokok aksara Jawa. Hal ini ditunjukkan oleh data bahwa dari 24 siswa, sebanyak 17 siswa (71%) belum mendapat nilai di atas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 70, sedangkan 7 siswa (29%) nilainya sudah mencapai KKM.

Berdasarkan wawancara yang dilakukan peneliti dengan guru kelas V, diketahui bahwa sebagian besar siswa kelas V tidak menguasai materi pembelajaran khususnya pada materi aksara Jawa dengan baik. Banyak siswa yang salah dalam menjawab soal dengan cakupan materi aksara Jawa, bahkan ada beberapa siswa yang memilih untuk tidak mengerjakan soal tersebut. Hal senada juga diungkapkan oleh para siswa kelas V. Berdasarkan wawancara yang dilakukan oleh peneliti pada siswa kelas V secara acak, beberapa siswa menyatakan bahwa aksara Jawa adalah materi yang paling sulit. Ketika siswa tersebut diminta untuk membaca salah satu kata dalam tulisan aksara Jawa yang menggunakan pasangan, mereka tidak bisa membaca tulisan tersebut tanpa bantuan tabel aksara Jawa yang ada di kamus aksara Jawa. Hal ini membuktikan bahwa siswa kelas V memang belum menguasai keterampilan membaca aksara Jawa terutama yang menggunakan *pasangan* dengan baik.

Siswa kelas V Sekolah Dasar merupakan siswa kelas lanjut Sekolah Dasar yang berada pada usia sekitar 10 atau 11 tahun. Menurut Santrock, (2007:49) pada usia ini siswa berada pada tahap perkembangan kognitif operasional konkret. Pada tahap ini, kemampuan berpikir anak dalam memahami sesuatu secara logis sudah berkembang namun perlu didukung dengan objek-objek yang konkret atau nyata. Oleh karena itu dalam melaksanakan pembelajaran, guru sebaiknya menggunakan media pembelajaran agar anak lebih mudah dalam memahami materi. Sementara menurut Basset, Jacka, dan Logan dalam (Sumantri, 2001:11) salah satu ciri anak usia SD baik untuk kelas awal maupun kelas lanjut adalah senang bermain. Dengan demikian, media pembelajaran yang dipilih hendaknya media yang mampu digunakan oleh siswa untuk belajar sambil bermain.

Arsyad (2013:1-10) menyatakan bahwa media pembelajaran adalah sarana atau alat bantu untuk memudahkan dalam penyampaian pesan atau informasi pada proses pembelajaran. Pengertian media juga diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal. Menurut Sanaky (2013:5-7) menyatakan bahwa manfaat media pembelajaran lebih menarik perhatian bagi siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar; bahan pengajaran akan lebih luas maknanya, sehingga mudah dipahami siswa, serta memungkinkan siswa menguasai tujuan pengajaran dengan baik. Pada kenyataannya, keterbatasan media yang ada menjadi salah satu faktor yang menyebabkan guru tidak menggunakan media dalam penyajian beberapa materi aksara Jawa. Oleh karena itu, diperlukan adanya pengembangan sebuah media untuk mengatasi keterbatasan tersebut. Menurut Asyhar (2012:44-45) pada dasarnya media dapat dikelompokkan menjadi empat jenis, yaitu media visual, media audio, media audio visual dan multimedia.

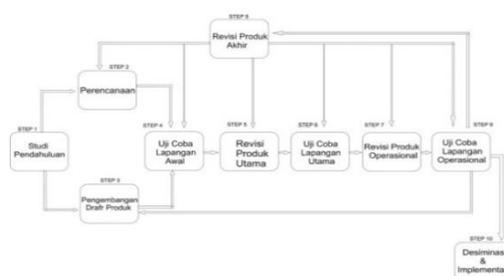
Selain itu, masih ada media lain yang lazim digunakan di Indonesia yaitu permainan. Permainan merupakan kegiatan yang sangat digemari oleh anak-anak. Menurut Munadi (2013:165) permainan adalah media pembelajaran yang digunakan untuk memperoleh kesenangan sekaligus pengetahuan. Melalui permainan, siswa akan member makna tersendiri dan melakukan pengontrolan sendiri terhadap kegiatan yang dilakukannya. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Annisa (2014:5) juga menunjukkan bahwa penggunaan media dengan metode permainan dapat meningkatkan keterampilan siswa dalam membaca aksara Jawa

Dari paparan di atas dapat dilihat bahwa media pembelajaran kurang dimanfaatkan secara optimal. Padahal media pembelajaran dapat mempermudah guru dalam menyampaikan isi materi pelajaran agar lebih jelas dan mudah dipahami siswa. sehingga guru tidak perlu lagi menyampaikan seluruh materi pelajaran melalui ceramah, tetapi guru bertugas sebagai fasilitator dalam memecahkan kesulitan-kesulitan belajar yang dialami oleh siswa. Guru perlu meningkatkan penggunaan media pembelajaran sehingga akan berpengaruh pada tercapainya

tujuan pembelajaran. Maka dari itu, judul dari penelitian ini adalah : “Pengembangan Media Komik Aksara Jawa untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar”.

METODE

Metode Penelitian dan Pengembangan menurut Sugiyono (2015: 297) “metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut”. Sedangkan menurut Sukmadinata (2015: 164) penelitian dan pengembangan adalah suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk yang sudah ada, yang dapat dipertanggungjawabkan. Putra (2015:67) *Research and Development (R&D)* merupakan metode penelitian secara sengaja, sistematis, untuk memperbaiki, mengembangkan, menghasilkan, maupun menguji keefektifan produk, model, maupun metode atau strategi yang lebih unggul, baru, efektif, efisien, produktif, dan bermakna. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian pengembangan atau *Research and Development* dari Borg and Gall yang terdiri dari 10 langkah



Bagan 1. Prosedur Borg and Gall

Namun karena adanya keterbatasan waktu, tenaga dan biaya dalam penelitian hanya sampai pada langkah ke empat, yaitu uji coba lapangan awal.

Tahap Analisis kebutuhan dilakukan pada 3 sekolah yang berbeda yaitu SD Negeri Telukawur, SD Negeri 1 Tengguli dan SD Negeri 1 Ngeling dengan memberikan angket analisi kebutuhan guru dan siswa yang menggunakan skala *guttman*. Langkah selanjutnya adalah melakukan perencanaan untuk mengembangkan produk dengan mengkaji tentang materi yang akan dikembangkan menjadi komik Aksara Jawa. Perencanaan sudah tepat selanjutnya adalah melakukan tinjauan terhadap pembelajaran Aksara Jawa kelas V adalah mengenalkan aksara legena, pasangan, dan sandhangan kemudian diaplikasikan dalam kata dan kalimat sederhana yang berpedoman pada silabus, kompetensi inti dan kompetensi dasar. Selain tinjauan materi, peneliti melakukan tinjauan tentang teknik-teknik pembuatan serta pewarnaan dalam pengembangan ini, maka media komik aksara Jawa disesuaikan dengan materi tersebut, serta melakukan validasi kepada validator untuk menentukan tingkat kelayakan dari komik aksara Jawa validator dalam pengembangan ini adalah Dosen dari Universitas PGRI dan Semarang dan praktisis pendidikan di Kabupaten Jepara. Komik aksara Jawa dapat di uji coba di lapangan ketika sudah dinyatakan layak oleh validator, uji coba dilakukan pada 1 sekolah dengan menggunakan sample yang berjumlah 23 partisipan, dalam uji coba ini untuk menerapkan komik aksara Jawa dan mengetahui tingkat keberterimaan komik tersebut.

Tabel 1. Daftar rincian partisipan

Kegiatan	Partisipan	Uraian
Tahap Analisis Kebutuhan	Guru dan siswa SD Negeri Telukawur, SD Negeri 1 Tengguli dan SD Negeri 1 Ngeling.	
Tahap Validasi	Validator	Validasi media dan materi.
Uji coba	Guru dan siswa SD Negeri Telukawur	Keberterimaan komik aksara Jawa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada studi pendahuluan yang dilakukan pada 3 sekolah dengan menyebarkan angket kebutuhan peserta didik dan guru didapatkan hasil bahwa peserta 68 peserta didik. Pada Tabel 4.1 didapatkan hasil bahwa 95% peserta didik menyukai pembelajaran menggunakan alat peraga atau media pembelajaran, dari 68 peserta didik dari 3 sekolah yang berbeda menyukai pembelajaran menggunakan media yang menarik, peserta didik dari 3 sekolah yang berbeda yang berjumlah 68 peserta didik mengetahui buku komik, 68 peserta didik yaitu SD Negeri Telukawur yang berjumlah 23 peserta didik 19 peserta didik menyukai buku komik sedangkan 4 peserta didik tidak menyukai komik. SD Negeri 1 Tengguli yang berjumlah 20 peserta didik 15 peserta didik menyukai buku komik sedangkan 5 peserta didik tidak menyukai buku komik dan SD Negeri 1 Ngeling berjumlah 25 peserta didik 22 peserta didik menyukai buku komik sedangkan sisanya yaitu 3 peserta didik tidak menyukai buku komik. Dari 3 sekolah yang berbeda dengan jumlah sebanyak 68 peserta didik hanya 9 peserta didik yang tidak ingin menggunakan media komik saat pembelajaran. Cerita fabel dalam komik dari 68 peserta didik 61 peserta didik menyukai cerita fabel dalam komik sedangkan 7 peserta didik menyukai cerita legenda dalam komik. Dari 68 peserta didik di sekolah menyukai komik fabel sebanyak 61 peserta didik. Dari seluruh siswa yang berbeda sekolah berjumlah 68 peserta didik tidak mengetahui adanya komik yang bertuliskan aksara Jawa. Berdasarkan pada Tabel 4.1 peserta didik dari sekolah yang berbeda berjumlah 68 peserta didik menyukai kombinasi warna yang cerah serta menarik perhatian sebanyak 64 peserta didik dan 4 peserta didik memilih warna yang gelap namun memberikan kesan yang membosankan.

Hasil penilaian komik aksara Jawa dari 2 validator mendapatkan hasil yang baik dengan rata-rata 4,73 dan 4,87, angka tersebut termasuk dalam kategori sangat baik artinya semua komponen indikator terpenuhi.

Validator dari pengembangan komik aksara Jawa selain melakukan validasi materi juga melakukan validasi media, berikut ini adalah hasil dari validasi media dari 2 validator yaitu Rofian, S.Pd., M.Pd dan Aris Wanto, S.Pd terhadap komik aksara Jawa ini.

Tabel 2. Penghitungan Hasil Validasi Materi

No	Kriteria	Validator	
		1	2
1.	Kesesuaian komik dengan tujuan pembelajaran	5	5
2.	Kesesuaian komik dengan kompetensi inti	4	5
3.	Kesesuaian komik dengan kompetensi dasar	5	5
4.	Kejelasan petunjuk belajar	4	5
5.	Pemberian umpan balik	5	5
6.	Kemudahan penggunaan dalam pembelajaran	5	5
7.	Kesesuaian komik dengan karakter siswa	5	4
8.	Pentingnya materi	5	5
9.	Kebenaran materi	4	5
10.	Kejelasan materi	5	5
11.	Kemudahan memahami materi	5	5
12.	Kemenarikan cerita	5	5
13.	Kejelasan alur cerita	4	5
14.	Kemudahan memahami cerita	5	4
15.	Menggunakan bahasa yang tepat	5	5
Jumlah		71	73
Rata-rata		4,73	4,87
Skor maksimal		75	75
Kategori		Sangat baik	Sangat baik

Tabel 3. Penghitungan Hasil Validasi Media

No	Kriteria	Validator	
		1	2
1.	Desain <i>cover</i>	4	5
2.	Kesesuaian ilustrasi dengan segmentasi pengguna	2	5
3.	Kejelasan ilustrasi	2	5
4.	Kemenarikan ilustrasi	2	5
5.	Ketepatan sudut pandang ilustrasi	3	5
6.	Kesesuaian komposisi ilustrasi	2	5

7.	Konsistensi karakter Keterpaduan ilustrasi	2	5
8.	Keterpaduan ilustrasi	3	5
9.	Kesesuaian adegan dengan cerita	3	5
10.	Ketepatan pemberian penekanan	2	5
11.	Kesesuaian jenis font	3	5
12.	Kesesuaian ukuran font	3	5
13.	Kesesuaian proporsi warna	2	5
14.	Ketepatan penggunaan bahan cetak	3	4
15.	Kenyamanan penggunaan	3	5
Jumlah		39	74
Rata-rata		2,6	4,93
Skor maksimal		75	75
Kategori		Kurang	Sangat baik

Namun untuk menyempurnakan komik aksara Jawa validator memberikan masukan atau komentar perlu adanya revisi, dalam revisi desain ini terdapat komentar mengenai judul komik pada cover depan, penambahan dalam penyusun media komik aksara Jawa dan penambahan peta konsep komik aksara Jawa, background komik yang semula berwarna gelap merupakan cerita kesedihan atau menceritakan masa lampau sedangkan cerita yang ada di dalam komik ini tidak menceritakan kesedihan atau menceritakan masa lampau.



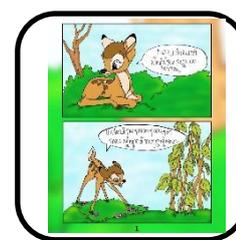
Gambar 1.
Cover
Sebelum revisi



Gambar 2
Cover
Setelah revisi



Gambar 3
Background gelap
Sebelum revisi



Gambar 4
Background cerah
Setelah revisi

Setelah dilakukan perbaikan guna menyempurnakan komik aksara Jawa dilakukan kembali validasi terhadap validator yang memberikan komentar atau masukan yaitu Rofian, S.Pd., M.Pd. validasi tersebut sama dengan yang dilakukan pada validasi yang pertama yaitu validator melakukan validasi media.

Tabel 3 Penghitungan Hasil Perbaikan

No	Kriteria	Validator
----	----------	-----------

1.	Desain <i>cover</i>	5
2.	Kesesuaian ilustrasi dengan segmentasi pengguna	4
3.	Kejelasan ilustrasi	4
4.	Kemenarikan ilustrasi	5
5.	Ketepatan sudut pandang ilustrasi	4
6.	Kesesuaian komposisi ilustrasi	4
7.	Konsistensi karakter Keterpaduan ilustrasi	5
8.	Keterpaduan ilustrasi	4
9.	Kesesuaian adegan dengan cerita	5
10.	Ketepatan pemberian penekanan	4
11.	Kesesuaian jenis font	5
12.	Kesesuaian ukuran font	5
13.	Kesesuaian proporsi warna	5
14.	Ketepatan penggunaan bahan cetak	5
15.	Kenyamanan penggunaan	5
	Jumlah	69
	Rata-rata	4,6
	Skor maksimal	75
	Kategori	Sangat Baik

Berdasarkan pada tabel 3 mengenai validasi dari perbaikan setelah revisi didapatkan hasil bahwa validasi media mencapai 69 dari nilai maksimal sebesar 75 atau jika di rata-rata menjadi 4,6 atau dalam kategori sangat baik. Artinya komponen dalam komik aksara Jawa sudah tercapai atau dapat dikatakan layak untuk digunakan dalam pembelajaran pada mata pelajaran Bahasa Jawa dengan materi aksara Jawa di kelas V sekolah dasar.

Setelah komik aksara Jawa dinyatakan valid oleh validator maka dilakukan uji coba di lapangan, uji coba dilakukan di SD Negeri Telukawur dengan jumlah 23 peserta didik, untuk mengetahui keberterimaan komik aksara Jawa ini maka peneliti menyebar angket keberterimaan setelah uji coba dilaksanakan. Angket keberterimaan ini ditujukan kepada 23 peserta didik dan guru kelas V SD Negeri telukawur. hasil dari angket keberterimaan peserta didik terhadap komik aksara Jawa diperoleh rata-rata 4,22 atau dalam kategori sangat baik, hal ini menunjukkan bahwa komik aksara Jawa dapat diterima sangat baik oleh peserta didik. Angket keberterimaan guru terhadap komik aksara Jawa diperoleh rata-rata 4,93 yang termasuk dalam kategori sangat baik, hal ini sama dengan peserta didik bahwa komik aksara Jawa dapat diterima oleh guru sebagai media pembelajaran.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa:

1. Pengembangan media pembelajaran pada pembelajaran Bahasa Jawa materi aksara Jawa menghasilkan media pembelajaran yaitu komik aksara Jawa.
2. Pengembangan komik aksara Jawa dinyatakan layak oleh 3 validator yang berasal dari Universitas PGRI Semarang dan SD Negeri Telukawur melalui angket validasi materi yang melewati 2 tahap. Tahap 1 validasi materi mendapatkan rata-rata 4,8 sedangkan validasi media setelah dilakukan perbaikan pada tahap 2 mendapatkan rata-rata 4,77 dalam kategori sangat baik dan dinyatakan layak digunakan yang kemudian di uji coba di lapangan.
3. Pengembangan komik aksara Jawa dapat diterima oleh peserta didik dan guru kelas V SD Negeri Telukawur dengan rata-rata keberterimaan sebesar 4,22 dan 4,93 masuk dalam kategori sangat baik atau dapat diterima oleh peserta didik dan guru.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh, maka saran yang dapat diberikan adalah:

1. Pembelajaran menggunakan komik aksara Jawa dapat diterapkan pada pembelajaran Bahasa Jawa pada materi aksara Jawa kelas V sekolah dasar.
2. Bagi guru, media komik aksara Jawa bisa digunakan sebagai inspirasi bagi guru untuk mengembangkan media pembelajaran serupa yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran.
3. Bagi sekolah, lebih mendorong guru untuk melakukan inovasi dalam pembelajaran guna menciptakan pembelajaran yang lebih menarik dan menyenangkan.
4. Bagi peneliti, menyadari belum sempurnanya pengembangan media komik aksara Jawa ini, hendaknya dilakukan pengembangan atau penyempurnaan bentuk komik ini sehingga menghasilkan produk yang lebih baik lagi.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, A. (2013). *Media pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Asyhar, R. (2012). *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Refrensi Jakarta
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta
- Sukmadinata, N. S. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Putra, N. (2015). *Research and Development Penelitian dan pengembangan: suatu pengantar*. Jakarta: Rajawalipress
- Departemen Pendidikan Nasional. 2003. Undang-Undang Republik Indonesia. No. 20 Tentang Sistem Pendidikan Nasional.
- Depdiknas. (2010). *Model Pembelajaran IPS*. Malang: Pusat Kurikulum Baltibang Depdiknas
- Munadi, Y. (2013). *Media Pembelajaran: Sebuah Pendekatan Baru*. Jakarta: Refrensi
- Sanaky. H. A. H. (2013). *Media Pembelajaran Interaktif-Inovasi*. Yogyakarta: Kaubaka Dipantara