

**PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK RAJA PANDHAWA
UNTUK PENINGKATAN KETERAMPILAN
MEMBACA AKSARA JAWA
SISWA KELAS V SD**

(Penelitian pada Siswa Kelas V SDIT Ihsanul Fikri Kecamatan Magelang
Utara Kota Magelang TP 2017/2018)

SKRIPSI



Oleh :

Evik Priharlina
14.0305.0017

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAGELANG
2018**

**PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK RAJA PANDHAWA
UNTUK PENINGKATAN KETERAMPILAN
MEMBACA AKSARA JAWA
SISWA KELAS V SD**

(Penelitian pada Siswa Kelas V SDIT Ihsanul Fikri Kecamatan Magelang
Utara Kota Magelang TP 2017/2018)

SKRIPSI



Oleh :

Evik Priharlina
14.0305.0017

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAGELANG
2018**

**PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK RAJA PANDHAWA
UNTUK PENINGKATAN KETERAMPILAN
MEMBACA AKSARA JAWA
SISWA KELAS V SD**

(Penelitian pada Siswa Kelas V SDIT Ihsanul Fikri Kecamatan Magelang
Utara Kota Magelang TP 2017/2018)

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat dalam Menyelesaikan Studi
pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Magelang



Oleh :

Evik Priharlina
14.0305.0017

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAGELANG
2018**

PERSETUJUAN

PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK RAJA PANDHAWA UNTUK PENINGKATAN KETERAMPILAN MEMBACA AKSARA JAWA SISWA KELAS V SD

Diterima dan Disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Magelang



Oleh :
Evik Priharlina
14.0305.0017

Dosen Pembimbing I

A stylized black ink signature of Dra. Indiat, M.Pd. is written over the text.

Dra. Indiat, M.Pd.

NIP. 19600328 198811 2 001

Magelang, 20 Juli 2018
Dosen Pembimbing II

A stylized black ink signature of Galih Istiningsih, M.Pd. is written over the text.

Galih Istiningsih, M.Pd.
NIDN. 0619018901

PENGESAHAN

PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK RAJA PANDHAWA UNTUK PENINGKATAN KETERAMPILAN MEMBACA AKSARA JAWA SISWA KELAS V SD

Oleh:
Evik Priharlina
14.0305.0017

Telah dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi dalam rangka menyelesaikan studi pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Magelang

Diterima dan disahkan oleh Penguji:

Hari : Rabu
Tanggal : 8 Agustus 2018

Tim Penguji Skripsi:

1. Dra. Indiaty, M.Pd (Ketua/Anggota)
2. Galih Istiningsih, M.Pd (Sekretaris/Anggota)
3. Hermahayu, M.Si (Anggota)
4. Agrissto Bintang Aji P, M.Pd (Anggota)



Mengesahkan,
Dekan FKIP

Drs. Tawil, M.Pd.,Kons.
NIP. 19570108 198103 1 003

LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama : Evik Priharlina

N.P.M : 14.0305.0017

Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

**Judul Skripsi: Pengembangan Media Komik RAJA PANDHAWA untuk
Peningkatan Keterampilan Membaca Aksara Jawa Siswa Kelas
V SD.**

Menyatakan bahwa skripsi yang saya buat merupakan hasil karya sendiri. Apabila ternyata dikemudian hari diketahui adanya plagiasi atau penjiplakan terhadap karya orang lain, saya bersedia mempertanggungjawabkan sesuai dengan aturan yang berlaku dan bersedia menerima sanksi berdasarkan aturan dan tata tertib di Universitas Muhammadiyah Magelang.

Pernyataan ini dibuat dalam keadaan sadar dan tidak ada paksaan, untuk dipergunakan sebagaimana mestinya

Magelang, 20 Juli 2018

Yang membuat pernyataan,



Evik Priharlina
14.0305.0017

MOTTO

“ Jika kamu berbuat baik (berarti) kamu berbuat baik untuk dirimu sendiri”

(Q.S Al Isra:7)

“Allah sebaik-baik penilai”

“Allah akan mengangkat orang-orang yang beriman di antara kalian dan orang-orang yang memiliki ilmu dengan beberapa derajat.” (Al- Mujadalah: 11)

PERSEMBAHAN

Segenap rasa syukur kepada Sang Rabb Allah SWT, skripsi ini dipersembahkan kepada:

1. Ayah dan Ibu tercinta, kakak dan adik beserta keluarga besar yang selalu berjuang membantuku, memberikan semangat dan mendoakan dalam setiap langkah usahaku, serta perjalananku.
2. Teman-teman kantor Yayasan Ihsanul Fikri, kepala sekolah, guru dan karyawan SDIT Ihsanul Fikri Kota Magelang yang selalu membantu serta murobbi yang selalu mendoakan.
3. Almamaterku tercinta, prodi PGSD FKIP UMMagelang.

**PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK RAJA PANDHAWA
UNTUK PENINGKATAN KETERAMPILAN
MEMBACA AKSARA JAWA
SISWA KELAS V SD**

(Penelitian pada Siswa Kelas V SDIT Ihsanul Fikri Kecamatan Magelang Utara Kota
Magelang TP 2017/2018)
Evik Priharlina

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah untuk menentukan (1) karakteristik media komik RAJA PANDHAWA, (2) kevalidan dan (3) keefektifan media komik RAJA PANDHAWA. Penelitian dilakukan di SDIT Ihsanul Fikri dengan subjek penelitian adalah siswa kelas V.

Penelitian ini merupakan jenis penelitian *Research and Development*, desain penelitian yang dikembangkan oleh Borg and Gall yang telah dimodifikasi Sukmadinata (2016 :184) terdiri dari 3 langkah yaitu studi pendahuluan, pengembangan media dan pengujian media. Kevalidan dinilai dari instrumen media pembelajaran komik RAJA PANDHAWA beserta perangkat pendukung media pembelajaran berupa Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) , Mater Ajar, Lembar Kerja Siswa (LKS) dan Tes Hasil Belajar (THB). Keefektifan dinilai Tes Hasil Belajar (THB) dan peningkatan keterampilan membaca. Teknik analisis data menggunakan deskriptif persentase sedangkan Tes Hasil Belajar (THB) dan peningkatan keterampilan membaca menggunakan teknik *n-gain* , uji prasyarat dan selanjutnya uji *independent test* dengan bantuan *SPSS for windows versi 16.00*.

Hasil penelitian ini menunjukkan media komik RAJA PANDHAWA valid, layak dan efektif digunakan. Hal ini dibuktikan dari hasil kevalidan yang dinilai oleh validasi ahli untuk media pembelajaran dari aspek materi 84,89% (sangat valid), validasi ahli untuk media dari aspek desain mendapat skor 89,82% (sangat valid), dan validasi terhadap perangkat pembelajaran pendukung media mendapat skor 88,55% (sangat valid) . Hasil analisis peningkatan keterampilan membaca siswa 79% dalam kategori baik dan dikatakan berhasil dalam pembelajaran dan rata-rata hasil belajar siswa kelas eksperimen meningkat menjadi 91 . Hasil analisis uji *independent test* kelas eksperimen dan kontrol yaitu nilai $\text{sig } 0,000 < 0,05$ sehingga terdapat perbedaan skor. Hasil dari penelitian dapat disimpulkan komik RAJA PANDHAWA valid, layak dan efektif digunakan karena mampu meningkatkan keterampilan membaca siswa kelas V SD.

Kata Kunci: komik RAJA PANDHAWA, keterampilan membaca, aksara Jawa

A DEVELOPMENT OF RAJA PANDAWA COMIC MEDIA TO IMPROVE THE JAVANESE SCRIPT READING SKILLS OF THE FIFTH GRADERS OF ELEMENTARY SCHOOL

(The research was conducted to the fifth graders of SDIT Ihsanul Fikri Magelang Town
the school year of 2017/2018)

Evik Priharlina

ABSTRACT

The purposes of this study are to determine (1) the characteristics RAJA PANDHAWA comic, (2) the validity, (3) the effectiveness of RAJA PANDHAWA comic media. The research was conducted at SDIT Ihsanul Fikri with subjects being to the fifth graders students.

This research is a *Research and Development*, the research design developed by Borg and Gall that has been modified (Sukmadinata, 2016:184) by into 3 steps are preliminary study, media development, and media testing results. The validation was measured from the instrument of RAJA PANDHAWA comic media with the other instruments such as lesson plan, learning materials, worksheet and learning outcome test. The effectiveness was measured learning outcome test and improve reading skills. The analysis technique that used are percentage of description and while learning outcomes test and improvement of reading skills using n-gain techniques, prerequisite tests and then independent test. Test by SPSS for windows version 16.00

The results of this study indicate that the media of the RAJA PANDHAWA comic is valid, feasible and effective to use. This is proven from the validation results from material aspect at 84, 89% (very valid); validation media from design aspect at 89,82%(very valid); validation of learning devices supporting the media get a score of 88.55% (very valid). The results of the analysis of improving student reading skills were 79% in the good category and to be successful in learning and the average learning outcomes of the experimental class students increased to 91. The results of the analysis of the independent test experimental and control classes are $\text{sig } 0,000 < 0,05$ so that there is a difference in scores. The results of the study can be concluded that the comics of RAJA PANDHAWA comic are valid, feasible and effective to use because they are able to improve reading skills of fifth grade elementary school students.

Keywords: Raja Pandhawa Comic Media, Reading Skill, the Word Java.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT atas nikmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Komik RAJA PANDHAWA untuk Peningkatan Keterampilan Membaca Aksara Jawa Siswa Kelas V SD”.

Tujuan dari penyusunan skripsi ini ialah sebagai syarat memperoleh gelar sarjana pendidikan program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar.

Selama menyusun skripsi ini tidak lepas dari bantuan dan dukungan dari berbagai pihak, oleh karena itu penulis mengucapkan terimakasih kepada :

1. Ir. Eko Muh Widodo, MT selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Magelang yang telah mempermudah penelitian dalam penyelesaian skripsi.
2. Drs. Tawil, M.Pd. Kons , selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Magelang yang telah memberikan izin penelitian.
3. Rasidi, M.Pd. , selaku Ketua Program Studi PGSD Universitas Muhammadiyah Magelang yang telah memberikan dukungan dan rekomendasi penelitian.
4. Dra. Indiaty, M.Pd. dan Galih Istiningsih, M.Pd. selaku Dosen Pembimbing I dan II yang telah sabar membimbing dan membantu selama pembuatan skripsi.
5. Abdul Rozak Sidik, S.Pd.I, M.Pd.I. selaku Kepala Sekolah SDIT Ihsanul Fikri Kota Magelang yang telah berkenan memberikan ijin untuk melakukan penelitian.
6. Teman-teman pegawai kantor Yayasan Ihsanul Fikri, guru dan karyawan SDIT Ihsanul Fikri yang selalu membantu dalam penyusunan skripsi ini.
7. Keluargaku dan sahabat-sahabatku yang selalu memberikan semangat dan do’a dalam penulisan skripsi ini, teman seperjuangan yang selama ini memberikan semangat selama studi di prodi PGSD, serta semua pihak yang tidak bisa disebutkan satu persatu.

Hanya doa yang dapat penulis panjatkan semoga Allah SWT berkenan membalas semua kebaikan Bapak, Ibu, Saudara dan teman-teman sekalian. Akhir kata, semoga penelitian ini dapat bermanfaat bagi pihak yang berkepentingan.

Magelang, 20 Juli 2018

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENEGAS	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
HALAMAN PERNYATAAN	v
HALAMAN MOTTO	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	vii
ABSTRAK.....	viii
ABSTRACT.....	ix
KATA PENGANTAR	x
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvii
 BAB I PENDAHULUAN	 1
A. Latar belakang.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	5
C. Pembatasan Masalah.....	6
D. Rumusan Masalah.....	6
E. Tujuan Penelitian.....	7
F. Manfaat Penelitian	7
G. Spesifikasi Produk.....	8
H. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan.....	11
 BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	 13
A. Keterampilan Membaca Aksara Jawa	13
1. Pengertian Keterampilan	13
2. Pengertian Membaca.....	14
3. Pengertian Keterampilan Membaca.....	21
4. Pengertian Aksara Jawa.....	23
5. Pengertian Keterampilan Membaca Aksara Jawa	30
B. Media Komik RAJA PANDHAWA.....	33
1. Hakekat Media dalam Pembelajaran	33
2. Klasifikasi Media Pembelajaran.....	35
3. Fungsi Media Pembelajaran	35
4. Prinsip dan Kriteria Memilih Media Pembelajaran.....	36
5. Faktor-faktor dalam Pengembangan Media Pembelajaran.....	38

6. Kualitas Perangkat Pembelajaran	40
7. Pengertian Komik.....	44
8. Pandhawa	55
9. Pengertian Media Komik RAJA PANDHAWA.....	59
C. Karakteristik Siswa Kelas Lima Sekolah Dasar.....	61
D. Pengembangan Media Komik RAJA PANDHAWA Untuk Peningkatan Keterampilan Membaca Aksara Jawa Siswa Kelas V SD.....	62
E. Penelitian Terdahulu yang Relevan.....	64
F. Kerangka Pemikiran	65
G. Hipotesis Penelitian.....	66
 BAB III METODE PENELITIAN	68
A. Desain Penelitian.....	68
B. Prosedur Penelitian.....	70
C. Subjek Penelitian.....	80
D. Instrumen dan Teknik Pengumpulan Data	82
E. Metode Analisis Data	89
 BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	103
A. Hasil Penelitian.....	103
1. Hasil Studi Pendahuluan	104
2. Hasil Pengembangan Produk	124
3. Hasil Pengujian Media	144
B. Pembahasan.....	157
C. Keterbatasan Penelitian	163
 BAB V SIMPULAN DAN SARAN	164
A. Simpulan.....	164
B. Saran.....	167
 DAFTAR PUSTAKA.....	168
LAMPIRAN.....	173

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
Tabel 1 Aksara <i>Nglegena</i> dan Pasangan.....	25
Tabel 2 Aksara <i>Sandhangan</i>	26
Tabel 3 Tanda Baca	27
Tabel 4 Angka Jawa	27
Tabel 5 Aksara Murda	27
Tabel 6 Aksara Swara.....	27
Tabel 7 KD dan Indikator Kurikulum 2013.....	29
Tabel 8 Lanjutan.....	30
Tabel 9 Kriteria Kualitas Perangkat Pembelajaran	43
Tabel 10 Desain Penelitian.....	70
Tabel 11 Instrumen Penelitian.....	77
Tabel 12 Instrumen dan Teknik Pengumpulan Data	82
Tabel 13 Kisi-kisi Instrumen Penilaian Validasi Produk	83
Tabel 14 Kisi-kisi Instrumen Penilaian Validasi Produk	83
Tabel 15 Kisi-kisi Instrumen Penilaian Validasi RPP.....	83
Tabel 16 Lanjutan	84
Tabel 17 Kisi-kisi Instrumen Penilaian Validasi LKS	84
Tabel 18 Kisi-kisi Instrumen Penilaian Validasi Materi Ajar.....	85
Tabel 19 Kisi-kisi Instrumen Penilaian Validasi THB.....	85
Tabel 20 Kisi-kisi Instrumen Penilaian Tes Unjuk Kerja	86
Tabel 21 Kisi-kisi Instrumen Penilaian Aspek Afektif dan Religius	86
Tabel 22 Kisi-kisi Instrumen Penelitian Kognitif/ Tes.....	87
Tabel 23 Kisi-kisi Instrumen Penilaian Angket Oleh Siswa	88
Tabel 24 Kisi-kisi Instrumen Angket Kebutuhan Siswa	88
Tabel 25 Kisi-kisi Instrumen Angket Kebutuhan Guru.....	88
Tabel 26 Kriteria Indeks Kesukaran	92
Tabel 27 Kriteria Penilaian Kevalidan Media dan Perangkat.....	95
Tabel 28 Tabel Kategori Validitas	96
Tabel 29 Rambu-rambu Hasil Analisis	101
Tabel 30 KD dan Indikator Kurikulum 2013.....	106
Tabel 31 Lanjutan.....	107
Tabel 32 Hasil Analisis Karakteristik Siswa	108
Tabel 33 Hasil Analisis Karakteristik Siswa	108
Tabel 34 Hasil Analisis Kebutuhan Media.....	110
Tabel 35 Hasil Analisis Kebutuhan Guru.....	111
Tabel 36 Komponen komik	117
Tabel 37 Lanjutan.....	118
Tabel 38 Lanjutan.....	119

Tabel 39 Lanjutan.....	120
Tabel 40 Lanjutan.....	121
Tabel 41 Lanjutan.....	122
Tabel 42 Lanjutan.....	123
Tabel 43 Lanjutan.....	124
Tabel 44 Daftar Nama Validator Ahli dan Guru	125
Tabel 45 Rekapitulasi Hasil Validasi Media	126
Tabel 46 Rekapitulasi Hasil Validasi Media	127
Tabel 47 Saran dan Masukan Validator Ahli dan guru.....	128
Tabel 48 Rekapitulasi Hasil Validasi Perangkat Pembelajaran	134
Tabel 49 Rekapitulasi Hasil Penilaian Komik Uji Coba Terbatas	135
Tabel 50 Rekapitulasi Hasil Penilaian Siswa Uji Coba Lapangan.....	136
Tabel 51 Hasil Nilai Latihan Soal Uji Coba Lapangan.....	138
Tabel 52 Hasil Uji Validitas	140
Tabel 53 Hasil Uji Reliabilitas	141
Tabel 54 Uji Tingkat Kesukaran Soal.....	142
Tabel 55 Uji Daya Pembeda Soal.....	143
Tabel 56 Hasil <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> dan kelas Eksperimen.....	145
Tabel 57 Hasil <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> dan kelas Kontrol.....	145
Tabel 58 Hasil Uji Normalitas	147
Tabel 59 Hasil Uji Homogenitas	147
Tabel 60 Hasil Uji <i>Independent Test</i>	148
Tabel 61 Perbandingan Nilai Rata-Rata Kelas	149
Tabel 62 <i>N-gain</i> Kelas Eksperimen.....	149
Tabel 63 <i>N-gain</i> Kelas Kontrol.....	150
Tabel 64 Ketuntasan Hasil Belajar Individu Kelas Eksperimen.....	151
Tabel 65 Ketuntasan Hasil Belajar Individu Kelas Kontrol.....	152
Tabel 66 Ketuntasan Hasil Belajar Klasikal Kelas Eksperimen	152
Tabel 67 Ketuntasan Hasil Belajar Klasikal Kelas Kontrol.....	152
Tabel 68 Hasil Penilaian Unjuk Kerja Kelas Kontrol.....	153
Tabel 69 Hasil Penilaian Unjuk Kerja Kelas Eksperimen.....	154
Tabel 70 Hasil Penilaian Aspek Religius dan Afektif.....	156

DAFTAR GAMBAR

Gambar		Halaman
Gambar 1	Wayang Yudhistira Asli dan Kartun.....	56
Gambar 2	Wayang Bima Asli dan Kartun.....	57
Gambar 3	Wayang Arjuna Asli dan Kartun.....	57
Gambar 4	Wayang Nakula Asli dan Kartun.....	59
Gambar 5	Wayang Sadewa Asli dan Kartun	59
Diagram 6	Kerangka Pemikiran.....	66
Gambar 7	Kerangka Penelitian dan Pengembangan	71
Gambar 8	Asal usul Aksara Jawa.....	129
Gambar 9	Pembahasan tentang <i>sandhangan</i> sebelum direvisi (kiri) dan sesudah direvisi (Kanan)	129
Gambar 10	Pembahasan tentang <i>aksara ganten</i> sebelum direvisi (kiri) dan sesudah direvisi (Kanan).....	129
Gambar 11	Pembahasan tentang <i>aksara pasangan</i> sebelum direvisi (kiri) dan sesudah direvisi (Kanan)	130
Gambar 12	Contoh kata dan kalimat <i>aksara Jawa dengan</i> <i>pasangan</i> sebelum direvisi (kiri) dan sesudah direvisi (Kanan)	130
Gambar 13	Latihan soal mandiri membaca aksara Jawa pasangan sebelum direvisi (kiri) dan sesudah direvisi (Kanan).	131
Gambar 14	Latihan soal kelompok dengan membaca teks aksara Jawa pasangan sebelum direvisi (kiri) dan sesudah direvisi (Kanan)	131
Gambar 15	Memperkenalkan tokoh wayang dan karakteristiknya sebelum direvisi (kiri) dan sesudah direvisi (Kanan)	131
Gambar 16	Revisi tulisan aksara Jawa dan nasehat tentang cerita komik sebelum direvisi (kiri) dan sesudah direvisi (Kanan)	132
Gambar17	Revisi tulisan judul perangan sebelum direvisi (kiri) dan sesudah direvisi (Kanan).....	132
Gambar 18	Revisi halaman latihan membaca komik aksara Jawa sebelum direvisi (kiri) dan sesudah direvisi (Kanan)	132
Gambar 19	Petunjuk atau perintah dalam mengerjakan latihan sebelum direvisi (kiri) dan sesudah direvisi (Kanan)	133
Gambar 20	Pemberian warna pada tulisan “wigati” sebelum direvisi (kiri) dan sesudah direvisi (Kanan).....	133
Grafik 21	Hasil <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Unjuk Kerja Kelas Kontrol	154
Grafik 22	Hasil <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Unjuk Kerja Kelas Eksperimen	155
Grafik 23	Hasil Penilaian Aspek Religius dan Afektif	157

Gambar 24 Foto Kegiatan	335
Gambar 25 Foto Kegiatan	335
Gambar 26 Foto Kegiatan	336
Gambar 27 Foto Kegiatan	336
Gambar 28 Foto Kegiatan	337
Gambar 29 Foto Kegiatan	337
Gambar 30 Foto Kegiatan	338
Gambar 31 Foto Kegiatan	338
Gambar 32 Foto Kegiatan	339
Gambar 33 Foto Kegiatan	339

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	Surat Ijin Permohonan Pembimbing Dosbing 1	174
Lampiran 2	Surat Ijin Permohonan Pembimbing Dosbing 2	175
Lampiran 3	Surat Ijin Penelitian Untuk Skripsi.....	176
Lampiran 4	Surat Keterangan Telah Melaksanakan Penelitian	177
Lampiran 5	Surat Keterangan Validasi Instrumen Penelitian (I).....	178
Lampiran 6	Surat Keterangan Validasi Instrumen Penelitian (2)	179
Lampiran 7	Surat Keterangan Validasi Instrumen Penelitian (3)	180
Lampiran 8	Surat Keterangan Validasi Instrumen Penelitian (4)	181
Lampiran 9	Lembar Penilaian Validasi Instrumen Penelitian.....	182
Lampiran 10	Jadwal Penelitan.....	218
Lampiran 11	Silabus Bahasa Jawa Kurikulum 2013	219
Lampiran 12	Data Siswa Kelas V A sebagai Kelas Kontrol	222
Lampiran 13	Data Siswa Kelas V C sebagai Kelas Eksperimen.....	223
Lampiran 14	Analisis Kebutuhan.....	224
Lampiran 15	RPP, LKS, Materi Ajar, THB	229
Lampiran 16	Hasil Uji Coba Terbatas	291
Lampiran 17	Hasil Uji Coba Lapangan.....	295
Lampiran 18	Hasil Uji Validitas.....	299
Lampiran 19	Hasil Uji Realibitas	300
Lampiran 20	Uji Tingkat Kesukaran Soal.....	301
Lampiran 21	Uji Daya Pembeda Soal	302
Lampiran 22	Hasil <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelas Kontrol.....	303
Lampiran 23	Hasil <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen	314
Lampiran 24	Hasil Uji Normalitas <i>Pretest</i> Kelas Kontrol dan kelas Eksperimen.....	325
Lampiran 25	Hasil Uji Homogenitas <i>Pretest</i> Kelas Kontrol dan kelas Eksperimen.....	325
Lampiran 26	Uji Normalitas <i>Posttest</i> Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen.....	325
Lampiran 27	Uji Homogenitas <i>Posttest</i> Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen.....	325
Lampiran 28	Uji <i>Independent Test- Posttest</i>	326
Lampiran 29	Uji <i>Independent Test- Pretest</i>	326
Lampiran 30	<i>N-Gain</i>	327
Lampiran 31	Hasil <i>Pretest</i> Unjuk Kerja Kelas Kontrol.....	329
Lampiran 32	Hasil <i>Posttest</i> Unjuk Kerja Kelas Kontrol	330
Lampiran 33	Hasil <i>Pretest</i> Unjuk Kerja Kelas Eksperimen.....	331
Lampiran 34	Hasil <i>Posttest</i> Unjuk Kerja Kelas Eksperimen	332

Lampiran 35 Hasil Penilaian Religius dan Afektif Kelas Eksperimen	333
Lampiran 36 Hasil Penilaian Religius dan Afektif Kelas Kontrol	334
Lampiran 37 Foto Kegiatan	335
Lampiran 38 Buku Bimbingan Skripsi	340
Lampiran 39 Komik RAJA PANDHAWA	346

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Muatan lokal merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari sistem pendidikan nasional Indonesia. Hal ini dibuktikan dalam Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 37 ayat (1) yang menyatakan bahwa kurikulum pendidikan dasar dan menengah wajib memuat : 1) pendidikan agama, 2) pendidikan kewarganegaraan, 3) bahasa, 4) matematika, 5) ilmu pengetahuan alam, 6) ilmu pengetahuan social, 7) seni dan budaya, 8) pendidikan jasmani dan olahraga, 9) keterampilan/kejuruan, dan 10) muatan lokal.

Lebih lanjut dalam Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 22 Tahun 2006 tentang Standar Isi menyatakan bahwa muatan lokal dan kegiatan pengembangan diri merupakan bagian integral dari struktur kurikulum pada jenjang pendidikan dasar dan menengah. Kebijakan nasional yang berkaitan dengan dimasukkannya muatan lokal dalam standar isi dilatar belakangi oleh kenyataan bahwa Negara Kesatuan Republik Indonesia terdiri atas berbagai daerah yang beragam kondisi geografis, sumber daya alam, dan masyarakatnya (sumber daya manusia) dengan latar belakang sejarah dan budaya yang berbeda-beda.

Sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Nomor 67 Tahun 2013 tentang Kerangka Dasar Dan Struktur Kurikulum Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah, bahasa daerah sebagai muatan lokal dapat diajark

secara terintegrasi dengan mata pelajaran seni budaya dan prakarya atau diajarkan secara terpisah apabila daerah merasa perlu untuk memisahkannya. Satuan pendidikan dapat menambah jam pelajaran per minggu sesuai dengan kebutuhan satuan pendidikan tersebut.

Salah satu muatan lokal yang dikembangkan di berbagai jenjang pendidikan adalah pembelajaran bahasa Jawa. Bahasa Jawa merupakan bahasa daerah yang termasuk dalam ragam kebudayaan nasional bangsa Indonesia. Bahasa Jawa merupakan salah satu budaya yang perlu dilestarikan. Oleh karena itu, bahasa Jawa dimasukkan dalam kurikulum muatan lokal. Pembelajaran muatan lokal bahasa Jawa bertujuan melatih siswa untuk dapat meningkatkan *skill* dan pengetahuan tentang berbahasa. Pembelajaran muatan lokal bahasa Jawa akan memberikan pemahaman kepada generasi muda terutama para pelajar untuk selalu menghargai dan bangga terhadap kebudayaan yang dimilikinya.

Selain itu, tujuan diberikannya bahasa Jawa di jenjang pendidikan dasar dan menengah merupakan sarana untuk pendidikan budi pekerti dan pelestarian nilai-nilai kebudayaan luhur Jawa. Mata pelajaran tersebut sekarang menjadi mata pelajaran wajib sesuai dengan kurikulum muatan lokal di Jawa Tengah. Mata pelajaran bahasa Jawa sebagai sarana pendidikan budi pekerti dapat ditinjau dari substansi bahasa Jawa itu sendiri, yaitu bahasa Jawa syarat dengan nilai-nilai budi pekerti. Bahasa Jawa merupakan salah satu bahasa daerah yang digunakan oleh masyarakat khususnya di Jawa Tengah dan Jawa Timur.

Dalam Perda Provinsi Jawa Tengah Nomor 9 Tahun 2012 tentang Bahasa, Sastra, dan Aksara Jawa yang diikuti terbitnya Pergub Nomor 57 Tahun 2013

menyebutkan bahwa Kurikulum Muatan Lokal Jawa Tengah, membaca aksara Jawa *nglegena* merupakan salah satu standar kompetensi yang harus dimiliki siswa sekolah dasar dan menengah. Standar isi bahasa Jawa ini dalam aspek membaca aksara Jawa adalah siswa dapat membaca aksara Jawa *nglegena*. Kurikulum bahasa Jawa memuat empat aspek keterampilan berbahasa, yaitu mendengar, berbicara, membaca, dan menulis. Aspek membaca dan menulis, diajarkan dengan menggunakan huruf latin dan menggunakan aksara Jawa. Siswa akan terampil membaca huruf aksara Jawa, jika siswa memahami dan mengenal aksara Jawa.

Studi pendahuluan di SDIT Ihsanul Fikri Kota Magelang melalui pengamatan dan informasi dari berbagai pihak, sebagian besar siswa menganggap bahwa aksara Jawa adalah materi yang sulit karena mempunyai berbagai macam bentuk dan aturan penulisan yang rumit. Siswa kesulitan dalam menghafal huruf-huruf Jawa, apalagi jam mata pelajaran bahasa Jawa tidak hanya digunakan untuk mempelajari aksara Jawa. Pembelajaran yang dilakukan kurang membiasakan siswa menghafal aksara *nglegena*. Pencapaian hasil observasi dan evaluasi membaca aksara Jawa berupa kalimat sederhana masih di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan sekolah yaitu 75. Ketuntasan belajar siswa dari 30 siswa mencapai 30 % dengan rata-rata kelas 69 nilai terendah 50 dan nilai tertinggi 100.

Berdasarkan permasalahan tersebut maka perlu dilakukan reformasi pembelajaran aksara Jawa di sekolah, dimana diperlukan suatu proses yang terus menerus (berkelanjutan) dari tahap perencanaan pembelajaran sampai dengan

evaluasi salah satunya dengan pengembangan media pembelajaran berupa komik aksara Jawa. Dalam rangka memotivasi para siswa, perlu diterapkan penggunaan media-media pembelajaran yang mendorong siswa untuk aktif kreatif serta menumbuhkan semangat para siswa dalam mempelajari aksara Jawa. Dengan proses belajar mengajar yang menarik, materi yang dianggap sulit seperti membaca dan aksara Jawa dapat disampaikan dengan lebih mudah, dapat diterima dengan baik oleh siswa, serta lebih membekas dalam ingatan. Salah satunya dengan pengembangan media komik aksara Jawa.

Media komik aksara Jawa adalah media pembelajaran berupa buku komik berukuran A5 dengan teks aksara Jawa. Media komik aksara Jawa mengangkat cerita berkarakter dengan tokoh-tokohnya adalah wayang Pandhawa kartun dan setiap cerita di dalam komik mengandung nasehat yang dapat diambil. Komik aksara Jawa dikembangkan untuk digunakan sebagai media alternatif dalam pembelajaran membaca aksara Jawa bagi siswa kelas V di SDIT Ihsanul Fikri Kota Magelang. Media komik aksara Jawa dikembangkan sesuai dengan kurikulum muatan lokal bahasa tahun 2013 untuk Provinsi Jawa Tengah. Pada proses pengembangan media ini juga dilakukan validasi dari segi materi dan desain media oleh validator ahli dan guru yang kemudian akan di uji cobakan kepada siswa SDIT Ihsanul Fikri Kota Magelang.

Berdasarkan uraian di atas maka peneliti tertarik melaksanakan penelitian dengan judul Pengembangan Media Komik RAJA PANDHAWA untuk Peningkatan Keterampilan Membaca Aksara Jawa Pada Siswa Kelas V terutama di SDIT Ihsanul Fikri Kota Magelang.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka dapat diidentifikasi masalah dalam keterampilan membaca aksara Jawa siswa kelas V di SDIT Ihsanul Fikri sebagai berikut :

1. Pembelajaran aksara Jawa selama ini terintegrasi pada mata pelajaran bahasa Jawa yang hanya diberi alokasi waktu 1-2 jam per minggu. Alokasi ini sangat kurang, mengingat banyaknya kompetensi membaca dan menulis Jawa yang harus dikuasai oleh para siswa.
2. Pengajaran membaca dan menulis aksara Jawa yang cenderung monoton dan memaksa siswa untuk menghafal bentuk-bentuk dan aturan penulisannya, membuat siswa semakin tidak tertarik untuk mengikuti pelajaran membaca dan menulis aksara Jawa.
3. Kurangnya media pembelajaran bahasa Jawa yang atraktif, interaktif, dan modern yang mampu menarik minat siswa dalam mempelajari aksara Jawa.
4. Kurangnya buku-buku bacaan beraksara Jawa, sedangkan buku pegangan guru biasanya tidak selaras dengan kompetensi para siswa.
5. Pembelajaran aksara Jawa dianggap sulit karena aksara Jawa sudah tidak dipakai lagi sebagai media baca tulis sehari-hari. Penggunaan aksara Jawa pada masa sekarang ini hanya terbatas sebagai simbol kedaerahaan yang disematkan pada nama-nama jalan, gedung-gedung pertemuan, gedung-gedung pemerintahan, dan lain-lain.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah, perlu diadakan pembatasan masalah agar penelitian lebih fokus dan mendalam dalam menjawab permasalahan yang ada. Fokus penelitian ini sebagai berikut :

1. Analisis kebutuhan pembelajaran bahasa Jawa yang dilakukan di SDIT Ihsanul Fikri Kota Magelang dengan fokus materi keterampilan membaca aksara Jawa.
2. Pengembangan media komik RAJA PANDHAWA untuk peningkatan keterampilan membaca aksara Jawa siswa kelas V di SDIT Ihsanul Fikri Kota Magelang.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, maka dalam penelitian ini dapat diajukan rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana karakteristik media komik RAJA PANDHAWA untuk peningkatan keterampilan membaca aksara Jawa pada siswa kelas V ?
2. Bagaimana validitas media komik RAJA PANDHAWA untuk peningkatan keterampilan membaca aksara Jawa pada siswa kelas V ?
3. Bagaimana keefektifan media komik RAJA PANDHAWA untuk peningkatan keterampilan membaca aksara Jawa pada siswa kelas V ?

E. Tujuan Penelitian

Secara umum tujuan penelitian ini adalah menghasilkan komik pembelajaran aksara Jawa. Adapun tujuan khusus dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Menentukan karakteristik media komik RAJA PANDHAWA untuk peningkatan keterampilan membaca aksara Jawa pada siswa kelas V.
2. Menguji validitas media komik RAJA PANDHAWA untuk peningkatan keterampilan membaca aksara Jawa pada siswa kelas V.
3. Mendeskripsikan keefektifan media komik RAJA PANDHAWA untuk peningkatan keterampilan membaca aksara Jawa pada siswa kelas V.

F. Manfaat Penelitian

Dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat, antara lain sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, hasil penelitian ini dapat bermanfaat untuk memberikan wawasan dan pengetahuan baru tentang pengembangan media komik aksara Jawa pada pembelajaran bahasa Jawa khususnya pada pembelajaran membaca aksara Jawa kelas V.

2. Manfaat Praktis

Hasil penelitian pengembangan ini diharapkan bermanfaat bagi peneliti, siswa, guru dan sekolah.

a. Bagi Peneliti

Menambah pengetahuan dan pengalaman peneliti mengenai pembuatan media pembelajaran komik aksara Jawa sehingga menjadi bekal peneliti kelak sebagai seorang pengajar.

b. Bagi Siswa

Diharapkan dengan adanya media pembelajaran komik aksara Jawa dapat mempermudah siswa memahami aksara Jawa dan meningkatkan keterampilan membaca aksara Jawa tersebut.

c. Bagi Guru

Penelitian ini diharapkan dapat memberi masukan/rujukan bagi guru untuk mengembangkan media pembelajaran bahasa Jawa yang lebih inovatif, kreatif dan menyenangkan sehingga dapat dimanfaatkan untuk pembelajaran berikutnya.

d. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan yang berarti dalam rangka mengembangkan media pembelajaran Aksara Jawa pada khususnya dan pelajaran lain pada umumnya dalam upaya pengembangan media/alat bantu di sekolah tersebut.

G. Spesifikasi Produk

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini berupa komik aksara Jawa untuk siswa kelas V SD semester 2. Adapun spesifikasi produk yang dikembangkan adalah sebagai berikut:

1. Media berbentuk buku komik cetak dengan gambar manual tangan dan *frame* gambar berwarna.
2. Hasil produk berupa buku komik cetak dengan ukuran A5 (14,8 x 21 cm).
3. Kertas yang digunakan untuk sampul adalah kertas *ivory 230 gram glossy* dan kertas untuk isi komik adalah kertas *art paper 150 gram*, komik kemudian *finishing banding*.
4. Komik berisi cerita berkarakter yang mengandung nasehat.
5. Ilustrasi komik menggunakan tokoh kartun wayang Pandhawa.
6. Font yang digunakan dalam komik menggunakan font *hanacaraka*, *KBASitchInTimes*, *Bradley Hand ITC*, *Asparagus Sprouts*, *A little sunshine*, *Balloon*, *Brush Script MT*, *Brush Script Std*, *Calibri*, *Bookman Old Style*, *Book Antiqua*, *Adobe Garamond Pro Bold*, *Berlin Sans FB Demi*, *Britannic Bold*, dan *Henny Penny*.
7. Komik terdiri dari *cover*, daftar isi, kata pengantar, petunjuk penggunaan, kompetensi belajar yang akan dikuasai siswa, asal-usul aksara Jawa, pengenalan aksara Jawa, pengenalan *sandhangan* dan *pasangan* aksara Jawa, pengenalan kata dan kalimat aksara Jawa, pengenalan tokoh-tokoh wayang dalam cerita komik, cerita komik dengan tulisan aksara Jawa, dan soal latihan membaca aksara Jawa.
8. Penggunaan bahasa dalam komik dipilih kosakata sederhana dalam bentuk aksara Jawa berupa kalimat-kalimat pendek dalam dialog sesuai kompetensi yang akan dicapai siswa.

9. Petunjuk Penggunaan Media Komik RAJA PANDHAWA adalah sebagai berikut :

- (1) Setiap anak mendapat 1 komik aksara Jawa bercirikan tokoh khusus yaitu tokoh Pandhawa.
- (2) Bab 1 memuat aksara Jawa *nglegena* dan *sandhangan*.
- (3) Bab 2 memuat aksara Jawa *nglegena* dan *pasangan*.
- (4) Bab 3 memuat aksara Jawa *nglegena*, *sandhangan* dan *pasangan*.
- (5) Teknik Pembelajaran
 - a) Siswa memperhatikan guru yang memberikan materi pokok tentang aksara Jawa.
 - b) Siswa mengeja aksara Jawa *nglegena* dan memahami *sandhangan* dan *pasangan* bersama-sama.
 - c) Guru membimbing bagaimana cara membaca vokal dan konsonan yang baik dan jelas. Misalnya membaca *pa, sa, nya* dan sebagainya.
 - d) Guru membimbing siswa dalam membedakan ucapan *da* dan *dha* serta *ta* dan *tha*.
 - e) Siswa dibentuk kelompok yang saling berpasangan.
 - f) Siswa berpasangan berlatih membaca kata, kalimat dan teks dengan menerapkan *sandhangan* dan *pasangan* sesuai dengan peranan di dalam komik aksara Jawa Pandhawa.
 - g) Siswa yang keliru membaca aksara Jawa dibetulkan siswa yang menjadi pasangan.

h) Siswa dan guru saling mengkoreksi hasil pekerjaan siswa yang dipresentasikan di depan kelas.

(6) Siswa yang benar-benar lancar, maka boleh melanjutkan pada materi berikutnya.

(7) Pada evaluasi akhir bab 1, siswa yang belum lulus dapat mengulang materi evaluasi sampai lancar. Sedangkan bagi yang sudah lulus langsung naik pada bab berikutnya.

H. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Dengan menggunakan produk komik RAJA PANDHAWA ini memiliki beberapa asumsi sebagai berikut :

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

Namun, produk pengembangan komik RAJA PANDHAWA ini ada keterbatasannya, antara lain:

1. Produk yang dikembangkan harus dipraktikkan siswa, diujikan kepada siswa SD di Magelang, maka pelaksanaannya sangat tergantung pada sekolah tempat penelitian.
2. Subjek uji cobanya hanya (satu) sekolah sehingga keefektifannya hanya relevan untuk sekolah yang setara dengan sekolah uji coba tersebut.

Pengembangan media pembelajaran dalam penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian pengembangan model *Borg dan Gall* dimana terbagi menjadi tiga tahapan yaitu tahapan pendahuluan, tahapan pengembangan media dan tahapan pengujian. Tahapan dalam pengembangan hanya dibatasi pada tahap pengembangan media. Media yang dikembangkan hanya untuk satu Kompetensi Dasar (KD) yaitu membaca kalimat huruf Jawa menggunakan *pasangan* huruf Jawa (20 pasangan).

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Keterampilan Membaca Aksara Jawa

1. Pengertian Keterampilan

Keterampilan berasal dari kata dasar terampil. Menurut Soemarjadi (2001:2), disebutkan bahwa keterampilan sama artinya dengan kata kecekatan, Terampil atau kecekatan adalah kepandaian melakukan sesuatu pekerjaan dengan cepat dan benar, akan tetapi dalam arti sempit biasanya keterampilan ditujukan pada kegiatan yang berupa perbuatan.

Menurut Subrata (2000 : 36), keterampilan mengandung beberapa unsur kemampuan, yaitu kemampuan olah pikir (psikis) dan kemampuan olah perbuatan (fisik). Setiap orang tentunya memiliki kemampuan dan keterampilan yang berbeda-beda. Dalam konteks pemerolehan keterampilan berbahasa khususnya keterampilan membaca seseorang akan dikatakan terampil bila selalu melatih keterampilan yang dimilikinya. Melatih keterampilan ini dapat dilakukan sejak dini. Banyak sekali keterampilan yang dihasilkan, misalnya keterampilan membaca cerita, keterampilan membaca puisi, dll.

Dari beberapa pendapat tentang pengertian keterampilan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa keterampilan adalah suatu kemampuan atau kecakapan untuk melakukan sesuatu dengan cepat dan benar melalui latihan secara terus-menerus sehingga membentuk suatu kebiasaan.

2. Pengertian Membaca

Farr (dalam Dalman, 2014:5) mengemukakan, *“reading is the heart of education”* yang artinya membaca merupakan jantung pendidikan. Hal tersebut berkaitan dengan orang yang sering membaca, maka pengetahuan dan wawasannya akan luas. Membaca akan menjadikan pembaca mempunyai pola pikir berkembang. Membaca merupakan jendela dunia, dengan membaca kita memperoleh pengalaman dan pengetahuan. Pengalaman dan pengetahuan yang dimiliki akan mendorong pembaca untuk terus maju dalam segala hal tidak terkecuali dalam dunia pendidikan.

Menurut Rahim (2005:2), membaca merupakan suatu yang rumit yang melibatkan banyak hal, tidak hanya sekedar melafalkan tulisan, tetapi juga melibatkan aktivitas visual, berpikir, psikolinguistik, dan metakognitif. Membaca adalah interaktif. Keterlibatan pembaca dengan teks tergantung pada konteks. Hartati (2006:107) menegaskan bahwa membaca merupakan sebuah proses memahami simbol-simbol verbal yang berupa tulisan yang bermakna.

Menurut Tarigan (2008: 7) membaca adalah proses yang dilakukan serta dipergunakan oleh pembaca untuk memperoleh pesan, yang hendak disampaikan oleh penulis melalui media kata-kata/bahasa tulis. Dalman (2014:7) menyatakan bahwa membaca adalah proses perubahan bentuk lambang/tanda/tulisan menjadi wujud bunyi yang bermakna. Oleh sebab itu, kegiatan membaca ditentukan oleh kegiatan fisik dan mental yang membuat seseorang menginterpretasikan simbol-simbol tulisan dengan aktif dan kritis

sebagai pola komunikasi dengan diri sendiri, agar pembaca dapat menentukan makna tulisan dan memperoleh informasi yang dibutuhkan.

Rahim (2005:2) mengemukakan tiga istilah yang digunakan untuk memberikan komponen dasar proses membaca yaitu *recording*, *decoding* dan *meaning*. *Recording* merujuk pada kata-kata dan kalimat, kemudian diasosiasikan dengan bunyi-bunyinya sesuai dengan sistem tulisan yang digunakan. *Decoding* (penyandian) merujuk pada proses penerjemahan rangkaian grafis ke dalam kata-kata. Proses *decoding* dilakukan untuk menterjemahkan gambar dalam bentuk satu kalimat. *Meaning* merupakan proses memahami makna. Proses *meaning* dilakukan pembaca untuk mengetahui arti dan makna dari kalimat yang dibaca.

Berdasarkan uraian di atas membaca merupakan suatu aktivitas dari fisik dan mental yang bertujuan memahami tulisan dalam bentuk-bentuk simbol atau rangkaian grafis guna memperoleh pesan yang bermakna. Pada saat membaca seseorang hendaknya dapat menanggapi tulisan dengan pemahaman yang tepat sehingga pembaca dapat memperoleh informasi sesuai yang disampaikan penulis kepada pembaca. Kegiatan membaca mempunyai tiga komponen yaitu *reading*, *decoding*, dan *meaning*.

a. Tujuan Membaca

Setiap kegiatan yang dilakukan manusia pasti memiliki tujuan. Begitu pula dengan membaca. Membaca bukan hanya sekedar membaca, akan tetapi memiliki tujuan yang hendak dicapai. Prasetyono (2008: 60) menjelaskan tujuan aktivitas membaca antara lain:

- 1) Membaca sebagai suatu kesenangan tidak melibatkan proses pemikiran yang rumit. Aktivitas ini biasanya dilakukan untuk mengisi waktu. Aktivitas yang termasuk dalam kategori ini adalah membaca novel, surat kabar, majalah, atau komik.
- 2) Membaca untuk meningkatkan pengetahuan dan wawasan, seperti membaca buku pelajaran atau buku ilmiah.
- 3) Membaca untuk dapat melakukan suatu pekerjaan atau profesi. Misalnya untuk dapat melakukan suatu pekerjaan atau profesi. Misalnya, membaca buku keterampilan teknis atau buku pengetahuan umum (ilmiah populer).

Sedangkan menurut Tarigan (2008:9), tujuan utama dalam membaca adalah untuk mencari serta memperoleh informasi, mencakup isi, memahami makna bacaan. Beberapa tujuan membaca yang penting yaitu:

- a) membaca untuk memperoleh perincian-perincian atau fakta-fakta;
- b) membaca untuk memperoleh ide-ide utama;
- c) membaca untuk mengetahui urutan atau susunan, organisasi cerita;
- d) membaca untuk menyimpulkan;
- e) membaca untuk mengelompokkan atau mengklasifikasikan;
- f) membaca untuk menilai atau mengevaluasi; dan
- g) membaca untuk memperbandingkan atau mempertentangkan (Anderson dalam Tarigan, 2008: 10-11).

Dari beberapa pendapat ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa setiap kegiatan membaca memiliki tujuan, yang paling utama yaitu memperoleh informasi dengan cara memahami makna bacaan, dan memiliki tujuan

yang lain yang disesuaikan dengan kepentingan pembacanya, seperti memperoleh kesenangan, membaca untuk menemukan fakta, membaca untuk menjawab pertanyaan, dan masih banyak yang lainnya. Untuk membaca aksara Jawa disekolah dasar tujuannya antara lain menimbulkan kesenangan siswa akan aksara Jawa, menyempurnakan membaca nyaring yang dikaitkan dengan keterampilan membaca aksara Jawa yang mencakup aspek kelancaran, ketepatan pelafalan, serta untuk memperoleh informasi dari bacaan beraksara Jawa.

b. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Keterampilan Membaca

Menurut Lamb dan Arnold dalam Rahim (2005: 16-30), keterampilan membaca dipengaruhi oleh:

1) Faktor Fisiologis

Faktor fisiologis mencakup kesehatan fisik, pertimbangan neurologis dan jenis kelamin. Kelelahan juga merupakan kondisi yang tidak menguntungkan bagi anak untuk belajar membaca. Gangguan pada alat bicara, alat pendengaran, dan alat penglihatan juga dapat memperlambat kemajuan belajar membaca. Meskipun tidak memiliki gangguan pada alat penglihatan, beberapa anak mengalami kesukaran belajar membaca. Hal ini dapat terjadi karena belum berkembangnya kemampuan dalam membedakan simbol-simbol cetakan seperti huruf-huruf, angka-angka dan kata-kata. Dalam aksara Jawa biasanya anak sukar membedakan huruf tertentu karena bentuknya yang mirip.

Misalnya: *na* (n) dan *ka* (k)
sa (s) dan *da* (f)

ha (a) dan *la* (l)

2) Faktor Intelektual

Intelegensi sering didefinisikan sebagai kemampuan menyesuaikan diri dengan lingkungan atau belajar dari pengalaman Super dan Cites (dalam Dalyono, 2009: 183). Dalam kaitannya dengan membaca, Ehansky, Muehl dan Forrell telah meneliti bahwa terdapat hubungan positif (tetapi rendah) antara kecerdasan yang diindikasikan oleh IQ dengan rata-rata peningkatan remedial membaca (Rahim, 2005: 17). Meskipun demikian, faktor mengajar guru, prosedur, dan kemampuan guru juga turut mempengaruhi keterampilan membaca anak.

3) Faktor Lingkungan

Faktor lingkungan yang mempengaruhi keterampilan membaca siswa:

- a) Latar belakang dan pengalaman siswa di rumah
- b) Faktor sosial ekonomi keluarga siswa. Keluarga yang harmonis, orang tua yang gemar membaca, memiliki koleksi buku, menghargai membaca, dan senang membacakan cerita kepada anak umumnya menghasilkan anak yang senang membaca.

4) Faktor Psikologis

Faktor psikologis yang mempengaruhi keterampilan membaca:

a) Motivasi

Mneurut Crawley dan Mountain (dalam Rahim, 2005: 20), motivasi ialah sesuatu yang mendorong seseorang belajar atau

melakukan suatu kegiatan. Untuk menumbuhkan motivasi siswa membaca, cara paling penting adalah dengan memberikan model membaca yang menyenangkan dan memperlihatkan antusias guru dalam mengajar.

b) Minat

Minat baca merupakan keinginan yang kuat disertai usaha-usaha seseorang untuk membaca (Rahim, 2005: 28). Seorang guru harus berusaha memotivasi siswanya untuk membaca. Siswa yang motivasi membacanya tinggi, akan mempunyai minat yang tinggi pula terhadap kegiatan membaca.

c) Kematangan sosio dan emosi serta penyesuaian diri

Aspek kematangan emosi dan sosial meliputi tiga aspek yaitu stabilitas emosi, kepercayaan diri, dan kemampuan berpartisipasi dalam kelompok. Siswa yang mampu mengontrol emosinya akan lebih mudah memusatkan perhatian pada teks yang dibacanya. Siswa yang memiliki kepercayaan diri akan mampu mengerjakan tugas yang diberikan dan tidak bergantung kepada guru serta dapat bekerja sama dengan kelompoknya.

Keberhasilan pembelajaran membaca aksara Jawa dipengaruhi oleh faktor-faktor tersebut. Oleh sebab itu, dalam melaksanakan pembelajaran, seorang guru harus mampu memahami kondisi fisiologis siswa (sedang sakit, kelelahan, atau memiliki gangguan alat bicara), perbedaan individu khususnya kemampuan intelektual

antarsiswa, *background* siswa di rumah (ada dan tidaknya buku-buku penunjang, latar budayanya, serta dukungan orang tua, motivasi dan minat siswa yang hendaknya disesuaikan dengan kematangan sosio dan emosi serta penyesuaian diri siswa kelas V SD yang berada pada tahap operasional konkrit.

Keberhasilan pembelajaran membaca aksara Jawa dipengaruhi oleh faktor-faktor tersebut. Oleh sebab itu, dalam melaksanakan pembelajaran, seorang guru harus mampu memahami kondisi fisiologis siswa (sedang sakit, kelelahan, atau memiliki gangguan alat bicara), perbedaan individu khususnya kemampuan intelektual antarsiswa, *background* siswa di rumah (ada dan tidaknya buku-buku penunjang, latar budayanya, serta dukungan orang tua), motivasi dan minat siswa yang hendaknya disesuaikan dengan kematangan sosio dan emosi serta penyesuaian diri siswa kelas V SD yang berada pada tahap operasional konkrit.

c. Aspek-Aspek Membaca

Menurut Tarigan (2008: 12-13), secara garis besar terdapat dua aspek penting dalam membaca yaitu:

1) Keterampilan Mekanis

Keterampilan mekanis merupakan aspek membaca yang dianggap berada pada urutan yang lebih rendah. Aspek keterampilan mekanis mencakup pengenalan huruf, pengenalan unsur-unsur linguistik, pengenalan hubungan pola ejaan dan bunyi, dan kecepatan membaca ke taraf lambat. Untuk mencapai tujuan yang terkandung dalam

keterampilan mekanis, aktivitas yang sesuai adalah membaca nyaring dan membaca suara.

2) Keterampilan Pemahaman

Keterampilan pemahaman merupakan aspek membaca yang berada pada urutan yang lebih tinggi. Aspek keterampilan pemahaman mencakup memahami pengertian sederhana, memahami signifikansi atau makna, evaluasi atau penilaian, dan kecepatan membaca yang fleksibel. Aktivitas yang sesuai untuk mencapai tujuan yang terkandung dalam keterampilan pemahaman adalah membaca dalam hati, baik membaca ekstensif maupun membaca intensif.

Pembelajaran aksara Jawa dalam penelitian ini memfokuskan pada keterampilan mekanis melalui kegiatan membaca nyaring. Membaca nyaring merupakan proses melisankan menggunakan suara, intonasi, tekanan secara tepat, serta pemahaman makna bacaan oleh pembaca. Dalam membaca nyaring, selain penglihatan dan ingatan, juga turut aktif *auditory memory* (ingatan pendengaran) dan *motor memory* (ingatan yang bersangkutan paut dengan otot-otot). Moulton (dalam Tarigan, 2008: 23).

3. Pengertian Keterampilan Membaca

Keterampilan berbahasa (*language skills*) dalam kurikulum sekolah biasanya mencakup empat segi yaitu keterampilan menyimak atau mendengarkan (*listening skills*), keterampilan berbicara (*speaking skills*),

keterampilan membaca (*reading skills*), dan keterampilan menulis (*writing skills*) (Tarigan, 2008: 1).

Setiap keterampilan erat sekali hubungannya dengan ketiga keterampilan lainnya. Dalam memperoleh keterampilan berbahasa, biasanya melalui suatu hubungan yang teratur, mula-mula pada masa kecil belajar menyimak atau mendengarkan bahasa, kemudian berbicara. Sesudah itu belajar membaca dan menulis. Menyimak dan berbicara dipelajari sebelum memasuki sekolah, sedangkan membaca dan menulis dipelajari di sekolah. Keempat keterampilan tersebut pada dasarnya merupakan satu kesatuan, merupakan *catur tunggal* (Dawson (et al), 1963: 27 dalam Tarigan, 2008: 1).

Tarigan (2008: 7) berpendapat bahwa, membaca adalah suatu proses yang dilakukan serta dipergunakan pembaca untuk memperoleh pesan, yang hendak disampaikan oleh penulis melalui media kata-kata atau bahasa tulis. Tarigan (2008: 8) juga mengartikan membaca sebagai suatu metode yang digunakan untuk komunikasi dengan diri sendiri dan dengan orang lain untuk mengomunikasikan makna yang terkandung atau tersirat pada lambang-lambang tertulis.

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (2010: 83), membaca adalah melihat serta memahami isi dari apa yang tertulis (dengan melisankan atau hanya di dalam hati). Membaca juga dapat pula berarti mengeja atau melafalkan apa yang tertulis.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas maka dapat disimpulkan bahwa keterampilan membaca merupakan suatu aktivitas atau kegiatan yang

dilakukan untuk memperoleh pesan, arti, atau informasi yang hendak disampaikan penulis kepada pembaca melalui media tulisan, dengan melibatkan indera penglihatan, baik dengan cara melisankan ataupun membaca dalam hati. Dengan membaca, wawasan pengetahuan dan kecerdasan seseorang semakin bertambah luas. Dalam penelitian ini keterampilan membaca yang dimaksud ialah aktivitas membaca aksara Jawa atau tulisan beraksara Jawa yang menggunakan *sandhangan* dan *pasangan*, untuk memperoleh pesan yang terkandung dalam tulisan tersebut.

4. Pengertian Aksara Jawa

Aksara Jawa merupakan aksara atau huruf yang dimiliki oleh masyarakat Jawa terutama Jawa Tengah. Masyarakat harus melestarikan aksara Jawa karena aksara Jawa merupakan warisan budaya yang tidak ternilai harganya. Berbeda dengan huruf latin, huruf Jawa atau aksara Jawa bersifat silabis atau kesuku kataan, tiap huruf mewakili satu suku kata. Adapun perangkat aksara Jawa yaitu *dentawyanjana*, *pasangan*, *sandhangan*, *pada* *angka*, *huruf murda*, *huruf rekaan* dan *huruf suara*.

Hadiprijono (2013:1) menjelaskan bahwa *carakan* atau abjad Jawa mempunyai urutan dari aksara “*ha*” sampai dengan aksara “*nga*” yang berjumlah 20 huruf. Aksara Jawa yang berjumlah 20 disebut juga dengan aksara *nglegena* atau aksara yang berdiri sendiri tanpa *sandhangan*.

a. Aksara *Nglegena* dan *Pasangan*

Aksara Jawa merupakan salah satu peninggalan budaya yang tak ternilai harganya. Bentuk aksara dan seni pembuatannya pun menjadi

suatu peninggalan yang patut untuk dilestarikan. Lestari (2009:152) mengemukakan secara garis besar, aksara Jawa *nglegena* adalah sebagai berikut.

“Aksara nglegena tegese aksara kang isih mudha utawa durung nganggo sandhangan. Aksara nglegena cacahé ana rong puluh. Aksara legena uga diarani Dentawyanjana. Tembung denta tegese untu lan wyanjana tegese aksara. Dadi teges salugune tembung Dentawyanjana yaiku aksara untu. Ananging aksara Dentawyanjana lumrahe ditegesi carakan yaitu urutan aksara Jawa wiwit saka (ha) tekan (nga)”.

Berdasarkan pendapat tersebut dapat diartikan sebagai aksara *nglegena* merupakan aksara yang masih murni atau belum menggunakan *sandhangan*. Aksara *nglegena* berjumlah dua puluh. Aksara *nglegena* juga dinamakan *dentawyanjana*. Kata *denta* artinya gigi dan *wyanjana* artinya aksara. Jadi, arti sebenarnya kata *dentawyanjana* yaitu aksara suara gigi. Namun, pada umumnya *dentawyanjana* diartikan sebagai urutan aksara Jawa yang dimulai dari aksara *nglegena* “ha” hingga “nga”. Adapun bentuk aksara Jawa sebagai berikut :

Tabel 1
Aksara Nglegena dan Pasangan

Aksara Nglegena					Aksara Pasangan	
a	n	c	r	k	N	C
ha	na	ca	ra	ka		
f	t	s	w	l	R	K
da	ta	sa	wa	la	F	T
p	d	j	y	v		
pa	dha	ja	ya	nya	S	W
m	g	b	q		L	
z						
ma	ga	ba	tha	nga		D
						J
					Y	V
					M	G
					B	Q
					Z	

b. Aksara *Sandhangan*

Darusuprpta (2002:18) memaparkan bahwa *sandhangan* ialah tanda diakritik yang dipakai sebagai pengubah bunyi di dalam tulisan Jawa. Di dalam tulisan Jawa, aksara yang tidak mendapat *sandhangan* diucapkan sebagai gabungan antara konsonan dan vokal a.

Lestari (2009:153) mengemukakan bahwa secara garis besar *sandhangan* aksara Jawa adalah sebagai berikut.

“Aksara nglegena ing pangetrapane diuwuhi sandhangan. Sandhangan aksara yaitu tetenger kang dienggo ngowahi utawa muwuhi unineng aksara utawa pasangan. Sandhangan ana telung warna, yaiku sandhangan swara, sandhangan panyigeg wanda, lan sandhangan wyanjana utawa pambukaning”.

Berdasarkan pendapat tersebut, dapat diartikan sebagai aksara *nglegena* pada penerapannya diberi dengan *sandhangan*. *Sandhangan* merupakan tanda yang digunakan untuk mengubah atau memberi suara pada aksara atau *pasangan*. Macam-macam *sandhangan* dibedakan menjadi tiga (Mulyadi, 2002 :11) yaitu:

- 1) *Sandhangan Baku Swara* merupakan *sandhangan* bunyi vokal yang berfungsi pengubah bunyi pengucapan huruf Jawa yang semula gabungan bunyi suatu konsonan dengan vokal “a” menjadi vokal lain. Contoh sandhangan nya adalah *wulu*, *suku*, *taling*, *taling-tarung* dan *pepet*.
- 2) *Sandhangan Panyigeg Wanda* merupakan *sandhangan* tanda penutup suku kata. Contoh sandhangan nya adalah *cecak*, *layar*, dan *wignyan*.
- 3) *Sandhangan Wyanjana* merupakan *sandhangan* penanda gugus konsonan sehingga membentuk bunyi rangkap. Contoh sandhangan nya adalah *cakra*, *keret*, dan *pengkal*.

Tabel 2
Aksara Sandhangan

NAMA SANDHANGAN	AKSARA JAWA	KET.	NAMA SANDHANGA N	AKSARA JAWA	KET.
<i>Wulu</i>	i	Tanda vokal i	<i>Wignyan</i>	h	Tanda ganti konsonan h
<i>Suku</i>	u	Tanda vokal u	<i>Cecak</i>	=	Tanda ganti konsonan ng
<i>Taling</i>	[	Tanda vokal é	<i>Pangkon</i>	\	Tanda penghilang vokal
<i>Pepet</i>	e	Tanda vokal e	<i>Pengkal</i>	–	Tanda ganti konsonan ya
<i>Taling tarung</i>	[o	Tanda vokal o	<i>Cakra</i>	]	Tanda ganti konsonan ra

<i>Layar</i>	/	Tanda ganti konsonan r	<i>Cakra Keret</i>	}	Tanda ganti konsonan re
--------------	---	---------------------------	--------------------	---	-------------------------------

Tabel 3
Tanda Baca

TANDA BACA	AKSARA JAWA	KETERANGAN
<i>Adeg-adeg</i>	?	Tanda Awal kalimat
<i>Pada lungsi</i>	.	Tanda titik
<i>Pada lingsa</i>	,	Tanda koma

Tabel 4
Angka Jawa

ANGKA JAWA					
0	1	2	3	4	5
	0	1	2	3	4
	6	7	8	9	
	6	7	8	9	

Tabel 5
Aksara Murda

HURUF MURDA							
!	@	#	\$	%	^	&	*
na	ka	ta	sa	pa	nya	ga	ba

Tabel 6
Aksara Swara

HURUF SWARA					
A	I	U	E	O	
	A	I	U	E	O

c. Materi Aksara Jawa Siswa Kelas Lima

Bahasa Jawa merupakan salah satu muok dalam struktur kurikulum di tingkat pendidikan SD/MI, SMP/MTs, dan SMA/MA/SMK, bahkan di Provinsi Jawa Tengah menjadi muok wajib bagi semua jenjang pendidikan.

Materi membaca yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah tentang membaca aksara Jawa baik kata, kalimat dan teks yang mengandung *pasangan ha* sampai dengan *nga* (20 *pasangan*).

Berikut ini adalah kompetensi inti, kompetensi dasar dan indikator-indikator yang harus dicapai siswa kelas lima dalam pembelajaran bahasa Jawa:

1) Kompetensi Inti (KI)

Kompetensi inti adalah kualitas yang harus dimiliki peserta didik yang diperoleh melalui pembelajaran yang diorganisasikan dalam proses pembelajaran aktif. Kompetensi inti merupakan istilah yang dipakai dalam Kurikulum 2013. Kompetensi Inti pembelajaran bahasa Jawa kelas lima adalah sebagai berikut :

1. Menerima, menghargai dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.
2. Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, percaya diri dan cinta tanah air dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, tetangga dan guru
3. Memahami pengetahuan faktual dan konseptual dengan cara mengamati dan mencoba (mendengar, melihat, membaca) serta

menanya berdasarkan rasa ingin tahu secara kritis tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, sekolah dan tempat bermain.

4. Menyajikan pengetahuan faktual dan konseptual 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.

2) Kompetensi Dasar dan Indikator

Kompetensi dasar merupakan gambaran umum tentang apa yang dapat dilakukan siswa dan rincian yang lebih terurai tentang apa yang diharapkan dari siswa yang digambarkan dalam indikator hasil belajar. Kompetensi dasar dikembangkan dengan memerhatikan siswa dan mata pelajaran yang akan diajarkan pada saat kegiatan belajar mengajar. Sedangkan, indikator adalah perilaku yang menunjukkan ketercapaian kompetensi dasar tertentu. Berikut ini kompetensi dasar dan indikator pembelajaran bahasa Jawa kelas lima kurikulum 2013 :

Tabel 7
Kompetensi Dasar dan Indikator
Pembelajaran Bahasa Jawa Kurikulum 2013

Kompetensi Dasar		Indikator	
1.1	Menerima dan bangga akan anugerah Tuhan Yang Maha Esa berupa Bahasa Jawa sebagai bahasa Ibu.	1.1.1	Menunjukkan sikap menerima anugerah Tuhan Yang Maha Esa berupa bahasa Jawa sebagai bahasa Ibu.

Tabel 8
Lanjutan

Kompetensi Dasar		Indikator	
------------------	--	-----------	--

1.2 Mensyukuri anugerah Tuhan Yang Maha Esa berupa bahasa Jawa sebagai jati diri, sarana mendekatkan diri kepada Sang Pencipta, menghormati dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.	1.2.1 Menunjukkan sikap mensyukuri anugerah Tuhan Yang Maha Esa berupa bahasa Jawa sebagai jati diri bangsa.
2.1 Menunjukkan perilaku bertanggung jawab, santun dan percaya diri dalam mengungkapkan keinginan dan menyampaikan tanggapan saran dan pendapat dari suatu permasalahan dengan ragam bahasa yang sesuai menggunakan bahasa Jawa.	2.1.1 Menunjukkan sikap santun dan percaya diri dalam mengungkapkan pendapat dan keinginan menggunakan bahasa Jawa dalam memahami 20 <i>pasangan</i> huruf Jawa. 2.1.2 Menunjukkan sikap berbahasa yang santun yang ditunjukkan dengan ketepatan Ungguh-ungguh dalam memahami 20 <i>pasangan</i> huruf Jawa. 2.1.3 Menunjukkan sikap dan perilaku yang mencerminkan kepribadian Jawa dalam membaca dan menulis kata dan kalimat dengan menggunakan huruf Jawa menggunakan pasangan huruf Jawa (20 <i>pasangan</i>).
3.1 Memahami pasangan huruf Jawa (20 <i>pasangan</i>)	<i>Kognitif</i> 3.4.1 Mengenali dan mengamati pasangan dalam huruf Jawa dari <i>ha</i> sampai dengan <i>nga</i> . 3.4.2 Membaca kata-kata berhuruf Jawa yang mengandung pasangan <i>ha</i> sampai dengan <i>nga</i> . 3.4.3 Menulis kata-kata berhuruf Jawa yang mengandung pasangan <i>ha</i> sampai dengan <i>nga</i> .
4.4 Membaca dan menulis kalimat huruf Jawa menggunakan pasangan huruf Jawa (20 <i>pasangan</i>)	<i>Psikomotorik</i> . 4.4.1 Membaca kalimat sederhana berhuruf Jawa yang mengandung pasangan <i>ha</i> sampai dengan <i>nga</i> . 4.4.2 Menulis kalimat sederhana berhuruf Jawa yang mengandung pasangan <i>ha</i> sampai dengan <i>nga</i> . 4.4.3 Membaca teks berhuruf Jawa yang mengandung pasangan <i>ha</i> sampai dengan <i>nga</i> .

5. Pengertian Keterampilan Membaca Aksara Jawa

Membaca merupakan salah satu dari empat aspek keterampilan berbahasa. Secara sederhana membaca dapat diartikan sebagai aktivitas untuk menangkap informasi bacaan baik yang tersurat maupun tersirat dalam bentuk pemahaman bacaan (Abbas, 2006: 102). Tarigan (2008: 7)

berpendapat bahwa membaca adalah suatu proses yang dilakukan serta dipergunakan oleh pembaca untuk memperoleh pesan yang hendak disampaikan oleh penulis melalui media kata-kata/bahasa tulis.

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

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

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

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

Keterampilan membaca aksara Jawa merupakan kemampuan seseorang untuk menemukan dan mengkomunikasikan makna, pesan, atau informasi melalui media tulisan aksara Jawa seefektif mungkin. Indikator keterampilan membaca aksara Jawa yaitu :

- a. Melafalkan atau membaca aksara Jawa dengan intonasi yang tepat.
- b. Ketepatan siswa dalam melafalkan tulisan aksara Jawa
- c. Kelancaran dalam membaca aksara Jawa
- d. Volume suara
- e. Penguasaan aksara Jawa bunyi pasangan dengan mengenal hubungan antara simbol dengan dan makna.
- f. Jeda
- g. Mengikuti rangkaian tulisan yang tersusun secara linier
- h. Mengikuti rangkaian tulisan aksara Jawa secara runtut sesuai dengan tata letak huruf dan pasangannya.
- i. Menjawab pertanyaan-pertanyaan atau latihan tentang kata dan kalimat aksara Jawa.

Iskandarwassaid dan Sunendar (2013: 245) mengemukakan bahwa keterampilan membaca merupakan suatu keterampilan yang sangat unik serta berperan penting bagi pengembangan pengetahuan, dan sebagai alat komunikasi bagi kehidupan manusia. Dikatakan unik karena tidak semua manusia yang terampil membaca dapat mengaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari sehingga tidak dapat mengembangkannya untuk memberdayakan dirinya. Dikatakan penting bagi pengembangan pengetahuan karena transfer

ilmu pengetahuan paling banyak dilakukan melalui membaca. Dikatakan sebagai alat komunikasi bagi kehidupan manusia karena melalui membaca seseorang dapat menyampaikan informasi yang belum diketahui orang lain.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa keterampilan membaca aksara Jawa merupakan kemampuan dalam memahami suatu bacaan beraksara Jawa yang harus dikuasai siswa dalam berbahasa Jawa dan menemukan makna yang terkandung melalui media tulisan aksara Jawa seefektif mungkin guna mencapai tujuan pembelajaran.

B. Media Komik RAJA PANDHAWA

1. Hakekat Media dalam Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa Latin *medius* secara harfiah berarti “tengah”, “perantara”, atau “pengantar”. Dalam bahasa Arab, media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Media adalah pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan, dengan demikian media merupakan wahana penyalur informasi atau penyalur pesan.

Dalam proses komunikasi tersebut terjadi proses saling tukar informasi maupun pesan, bisa dalam bentuk pengetahuan, ide, gagasan, keahlian, *skill* dan pengalaman. Maka, pembelajaran merupakan suatu proses komunikasi yang melibatkan guru dan siswa dengan materi pembelajaran sebagai pesan yang hendak disampaikan dengan orientasi pada ketercapaian suatu tujuan pendidikan. Untuk mencapai suatu tujuan tertentu, maka pesan dalam pembelajaran harus dapat diterima oleh siswa. Akan tetapi terkadang dalam

pembelajaran siswa kurang mampu menyerap pelajaran yang diberikan guru secara efektif dan efisien.

Salah satu cara untuk mengatasi kekurangan tersebut adalah penggunaan media dalam pembelajaran. Kedudukan media dalam pembelajaran sebagai perantara agar pesan dalam pembelajaran dapat tersampaikan kepada siswa secara efektif dan efisien. Dengan optimalisasi penggunaan media, pembelajaran dapat berlangsung dan mencapai hasil optimal (Musfiqon, 2012: 36).

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima pesan (Sadiman, 2015:7). Pembelajaran di dalam kelas merupakan suatu kegiatan komunikasi yang dilakukan secara timbal balik antara siswa dan guru, dengan informasi yang ingin disampaikan berupa materi pelajaran.

Dari berbagai pendapat diatas, dapat ditarik kesimpulan bahwa media pembelajaran adalah sarana yang digunakan sebagai perantara untuk menyampaikan pesan berupa materi pembelajaran kepada siswa secara optimal guna mencapai tujuan pembelajaran. Media pembelajaran membantu guru menjelaskan materi pembelajaran yang sulit dijelaskan secara verbal serta memberikan pengalaman konkret pada peserta didik. Materi pembelajaran akan lebih mudah dan jelas dengan menggunakan media pembelajaran.

Media sebagai salah satu komponen pembelajaran bukan sekedar sebagai alat bantu mengajar melainkan bagian integral dari pembelajaran. Antara

materi, guru, strategi, media dan siswa menjadi rangkaian mutual yang saling mempengaruhi sesuai kedudukan masing-masing dalam pembelajaran.

2. Klasifikasi Media Pembelajaran

Munadi (2013: 54-57) mengelompokkan media dalam pembelajaran dalam empat kelompok besar berdasarkan keterlibatan indera, yaitu:

- a. Media Audio, adalah media yang hanya melibatkan indera pendengaran dan hanya mampu memanipulasi kemampuan suara semata.
- b. Media Visual, adalah media yang hanya melibatkan indera penglihatan.
- c. Media Audio-visual adalah media yang melibatkan indera penglihatan dan pendengaran sekaligus dalam satu proses
- d. Multimedia, melibatkan berbagai indera dalam sebuah proses pembelajaran.

Media komik yang dikembangkan berdasarkan keterlibatan indranya, media komik termasuk media visual. Media komik yang dikembangkan akan dicetak dalam bentuk buku.

3. Fungsi Media Pembelajaran

Menurut Rowntree dalam Rohani (2013: 7) media pendidikan memiliki fungsi sebagai berikut:

- a. Membangkitkan motivasi belajar
- b. Mengulang apa yang telah dipelajari
- c. Menyediakan stimulus belajar
- d. Mengaktifkan respon peserta didik
- e. Memberikan balikan dengan segera

f. Menggalakkan latihan yang serasi

Manfaat utama penggunaan media adalah mempermudah siswa memahami materi. Penggunaan media pembelajaran yang tepat akan berimplikasi positif terhadap kualitas proses belajar mengajar.

Manfaat-manfaat tersebut akan tercapai apabila guru menggunakan media yang tepat dalam pembelajaran. Tidak semua media sesuai digunakan dalam kondisi kelas tertentu. Guru harus selektif memilih media dengan menelaah kondisi yang ada dalam kelas.

4. Prinsip dan Kriteria Memilih Media Pembelajaran

Pemilihan media merujuk pada tiga prinsip utama, yakni: (1) prinsip efektifitas dan efisiensi, (2) prinsip relevansi, dan (3) prinsip produktifitas (Musfiqon, 2012: 116-118). Berikut ini diuraikan mengenai prinsip-prinsip tersebut secara lebih rinci.

a. Prinsip efektifitas dan efisiensi

Efektifitas dalam konteks pembelajaran adalah tingkat ketercapaian tujuan pembelajaran setelah dilakukan proses belajar mengajar. Pembelajaran dikatakan efektif apabila semua tujuan pembelajaran tercapai.

b. Prinsip relevansi

Prinsip ini merujuk pada kesesuaian antara media dengan materi pelajaran. Relevansi terbagi dalam dua macam. Pertama, relevansi ke dalam yaitu pemilihan media pembelajaran yang mempertimbangkan kesesuaian dan sinkronisasi antara tujuan, isi, strategi, dan evaluasi

pembelajaran. Selain itu, relevansi ke dalam juga mempertimbangkan pesan, guru, siswa dan desain

media. Kedua, relevansi ke luar yakni pemilihan media yang mempertimbangkan kesesuaian dengan perkembangan masyarakat. Media yang dipilih disesuaikan dengan konteks kehidupan anak didik yang sehari-hari dilihat, didengar dan dialami.

c. Prinsip Produktifitas

Produktifitas dalam pembelajaran dimaksudkan sebagai pencapaian tujuan pembelajaran secara optimal dengan memanfaatkan sumber daya yang ada. Media pembelajaran dikatakan produktif apabila media yang digunakan dalam pembelajaran bisa menghasilkan dan mencapai target lebih bagus dan banyak. Penggunaan media pembelajaran sangat bergantung pada tujuan yang ingin dicapai dari proses pembelajaran, bahan atau materi yang akan diajarkan, kemudahan memperoleh media serta kemampuan guru menggunakan media. Guru harus mengerti dan memahami media yang akan digunakan, mampu menggunakan media tersebut untuk menunjang proses pengajaran di kelas, serta mampu menilai efektivitas penggunaan suatu media bagi proses pengajaran. Guru harus memilih media yang tepat dengan memperhatikan berbagai kriteria.

5. Faktor-faktor dalam Pengembangan Media Pembelajaran

Dalam melakukan pengembangan media, terdapat faktor-faktor yang harus diperhatikan. Menurut Kasmadi (dalam Rohani, 1997: 30-33) menyatakan bahwa dalam memilih media instruksional edukatif, perlu mempertimbangkan empat hal: produksi, peserta didik, isi, dan guru.

a. Pertimbangan Produksi

- 1) *Availability* (tersedianya bahan); media akan efektif dalam penggunaannya apabila tersedia bahan dan berada pada sistem yang tepat.
- 2) *Cost* (harga); harga yang tinggi tidak menjamin penyusunannya menjadi tepat, demikian sebaliknya tanpa biaya juga tidak akan berhasil, artinya tujuan tidak akan berhasil.
- 3) *Physical condition* (kondisi fisik); misalnya ukuran, bentuk, dan warna menarik akan lebih efektif.
- 4) *Emotional impact* ; media memiliki nilai estetika sehingga lebih menarik bagi siswa dan dapat menumbuhkan motivasi belajar.

b. Pertimbangan Peserta Didik

- 1) *Student characteristics* (karakter peserta didik); pemilihan media harus mempertimbangkan karakter peserta didik meliputi masalah tingkat kematangan peserta didik secara komperhensif. Ada tiga hal yang berkenaan dengan karakteristik siswa (Munadi, 2013: 187-189), yaitu:
 - a) Keadaan yang berkenaan dengan kemampuan awal siswa (*prerequisite skills*), yakni kemampuan yang merupakan hasil dari berbagai pengalaman masing-masing siswa.

- b) Karakteristik yang berhubungan dengan latar belakang, lingkungan hidup dan status sosial (*sociocultural*).
 - c) Karakteristik yang berkenaan dengan perbedaan-perbedaan kepribadian.
- 2) *Student relevance* (sesuai dengan peserta didik); bahan yang relevan memberi nilai positif dalam mencapai tujuan belajar, pengaruhnya akan meningkatkan pengalaman peserta didik, pengembangan pola pikir, analisis pelajaran, hingga dapat menceritakan kembali.
- 3) *Student involvement* (keterlibatan peserta didik); media dapat memberikan kemampuan peserta didik dan keterlibatan peserta didik secara fisik dan mental.
- c. Pertimbangan Isi
- 1) *Curiculair-relevance*; penggunaan media harus sesuai dengan isi kurikulum, tujuan harus jelas, perlu perencanaan yang baik.
 - 2) *Content-soundness*; materi yang terkandung dalam media dipilih yang cocok dan up to date.
 - 3) *Content-presentation*; cara penyajian harus benar disamping kesesuaian isi materi dalam media.
- d. Pertimbangan Guru
- 1) *Teacher-utilization*, kemanfaatan media harus dipertimbangkan, hal-hal berikut sebagai bahan pertimbangan:

- a) Digunakan untuk kepentingan individu atau kelompok.
 - b) Digunakan media tunggal atau multimedia .
 - c) Yang lebih penting berorientasi pada tujuan .
- 2) *Teacher Peace of Mind*, media yang digunakan mampu memecahkan problem, maka perlu dilakukan *review* dan observasi bahan-bahan sebelum digunakan.

6. Kualitas Perangkat Pembelajaran

Pada penelitian pengembangan, hasil pengembangan dapat berupa *prototype* model atau perangkat pembelajaran/ media pembelajaran. Untuk memperoleh hasil pengembangan yang berkualitas diperlukan penilaian. Untuk menentukan kualitas hasil pengembangan model dan perangkat pembelajaran diperlukan tiga kriteria: kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan. Ketiga kriteria ini mengacu pada kriteria kualitas hasil penelitian pengembangan yang dikemukakan oleh Akker (2010) dan kriteria kualitas produk yang dikemukakan oleh Nieveen (2011).

Akker (2010:11) dan Nieveen (2009:128) menyatakan bahwa dalam penelitian pengembangan model pembelajaran perlu kriteria kualitas yaitu kevalidan (*validity*), kepraktisan (*practically*), dan keefektifan (*effectiveness*).

Nieveen (2009:127) menyatakan:

“We have been referring to quality of educational products from the perspective of developing learning materials. However, we consider the three quality aspects (validity, practically and effectiveness) also to be applicable to a much wider array of educational product.”

Pengembangan model pembelajaran dan perangkat pembelajaran dapat mengacu pada teori-teori yang dikemukakan para ahli pendidikan di atas.

Berikut disajikan indikator untuk menentukan kualitas penelitian pengembangan model pembelajaran (juga perangkat pembelajaran) yang meliputi tiga aspek: validitas, kepraktisan, dan keefektifan sebagai berikut.

a. Kevalidan

Validitas dalam penelitian pengembangan meliputi validitas isi dan validitas konstruk. Akker (2010:10) menyatakan:

“Validity refers to the extent that design of the intervention is based on state-of-the art knowledge („content validity“) and that the various components of the intervention are consistently linked to each other („construct validity“).”

Artinya validitas mengacu pada tingkat desain intervensi yang didasarkan pada pengetahuan *state-of-the art* dan berbagai macam komponen dari intervensi berkaitan satu dengan lainnya (validitas konstruk). Se jauh mana kualitas produk dikatakan valid adalah dilihat dari keterkaitannya, tujuan pengembangan produk itu sendiri harus benar-benar dipertimbangkan. Komponen-komponen yang melandasi pembuatan produk harus sesuai (validitas isi) dan se jauh mana seluruh komponen itu saling terkait (validitas konstruk). Kriteria kevalidan produk pembelajaran bila menggambarkan kurikulum harapan atau *intended* yakni kombinasi antara ideal dan formal.

Suparman (1996: 212) menyatakan bahwa idealnya seorang pengembang perangkat pembelajaran perlu melakukan pemeriksaan ulang kepada para ahli (validator: khususnya mengenai :ketepatan isi, materi pelajaran, kesesuaiannya dengan tujuan pembelajaran , design fisik dan lain-lain.

b. Kepraktisan

Menurut Nieveen(1999: 127) aspek kepraktisan dari material dilihat dari apakah guru dan siswa dapat menggunakan material tersebut dengan mudah.

Berdasarkan definisi kepraktisan dari Nieveen, maka media pembelajaran yang dikembangkan peneliti dikatakan praktis jika para validator menyatakan bahwa model pembelajaran yang dikembangkan dapat digunakan di lapangan dengan sedikit revisi atau tanpa revisi yang telah diisi pada lembar validasi tes serta mendapatkan respon kuat atau sangat kuat dari guru dan siswa mengenai kemudahan media tersebut.

c. Keefektifan

Reigeluth (2010) berpendapat bahwa aspek yang paling penting dalam keefektifan adalah untuk mengetahui tingkat atau derajat penerapan teori atau model dalam suatu situasi tertentu.

Tingkat keefektifan ini menurut Mager, biasanya dinyatakan dengan suatu skala numerik yang didasarkan pada kriteria tertentu (Reigeluth, 2010). Berkaitan dengan keefektifan dalam penelitian pengembangan, Akker (2010:10) menyatakan:

“Effectiveness refer to the extent that the experiences and outcomes with the intervention are consistent with the intended aims.” Artinya, keefektifan mengacu pada tingkatan bahwa pengalaman dan hasil intervensi konsisten dengan tujuan yang dimaksud. Pengembangan media pembelajaran, dapat diketahui bahwa Nieveen (1999:128) mengukur

tingkat keefektifan dilihat dari tingkat penghargaan siswa dalam mengikuti sebuah pembelajaran tersebut.

Berdasarkan definisi keefektifan dari Nieveen, maka media pembelajaran yang dikembangkan peneliti dikatakan efektif dilihat dari komponen-komponen antara lain: kesesuaian media pembelajaran dengan tujuan pembelajaran serta aktivitas siswa mengenai keefektifan tes.

Menurut Nieveen (2011:94) penelitian pengembangan perangkat pembelajaran seharusnya memenuhi tiga kriteria. Namun biasanya setiap proses pengembangan berkonsentrasi pada satu atau dua kriteria yang ditunjukkan pada tabel di bawah ini :

Tabel 9
Kriteria Kualitas Perangkat Pembelajaran

Kriteria	Keterangan
Valid	
a) Relevan (validitas isi)	a) Ada kebutuhan untuk intervensi dan desainnya didasarkan pada ketentuan pengetahuan ilmiah
b) Konsisten (validitas konstruk)	b) Intervensi dirancang logis
Efektif	a) Penggunaan intervensi diharapkan menghasilkan hasil yang diinginkan
	b) Penggunaan intervensi menghasilkan hasil yang diinginkan

Berdasarkan Tabel 9, maka hasil pengembangan komik RAJA PANDHAWA untuk peningkatan keterampilan membaca aksara Jawa kelas lima dikatakan berkualitas baik jika memenuhi dari kriteria tersebut yaitu valid dan efektif (Nieveen, 2011:94).

7. Pengertian Komik

Komik adalah bentuk sajian cerita dengan seri gambar yang lucu (Daryanto,2013:128). Kemudian menurut Masdiono (dalam Mediawati, 2011:70) komik merupakan susunan gambar bercerita dan memberikan pesan-pesan pembacanya.

McCloud (2002:9) mengemukakan definisi dari komik adalah gambar yang berjajar dalam urutan yang disengaja, bertujuan untuk menyatakan informasi atau menghasilkan respon estetik dari pembaca.

Sedangkan Sudjana dan Rivai (2010: 64) mengemukakan bahwa komik adalah bentuk kartun yang mengungkapkan karakter dan memerankan suatu cerita dalam urutan yang erat dihubungkan dengan gambar dan dirancang untuk memberikan hiburan kepada para pembaca.

Dari beberapa pengertian di atas maka dapat disimpulkan bahwa komik merupakan media yang menggabungkan antara gambar dan tulisan dengan urutan cerita yang dapat menarik perhatian pembaca serta mudah untuk dipahami.

a. 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 dipandang 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 adalah sebagai berikut :

1) 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.

2) 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.

3) 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 ditangkap 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.

a) 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.

b) Komik buku

Komik buku adalah komik yang dikemas dalam bentuk buku. Menurut Vogel (dalam 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.

b. Kriteria Komik yang Baik

Menurut Sudjana dan Rivai (2002: 68), peranan pokok komik sebagai media pembelajaran adalah kemampuannya dalam menciptakan 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) :

1) 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 130 gram*.

2) Garis

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

3) Tekstur

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

4) 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 :

- a) pemilihan warna khusus;
- b) nilai warna, yakni tingkat ketebalan dan ketipisan; dan
- c) 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.

- a) Karakter adalah semua tokoh yang ada dalam komik, karakter sama halnya dengan penokohan yang telah dijelaskan di atas.
- b) Frame adalah ruangan yang membatasi adegan cerita yang satu dengan yang lain.
- c) Balon kata adalah ruangan bagi percakapan yang diucapkan oleh para karakter.
- d) Narasi adalah merupakan kalimat penjelas yang dikemukakan oleh komikus.
- e) 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.
- f) 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.

- g) Judul cerita biasanya diambil dari tema cerita yang diangkat. Ukuran huruf pada judul dibuat huruf capital dengan ukuran besar dan mencolok sehingga menarik perhatian dan mudah ditangkap oleh pembaca.
- h) *Credit* adalah keterangan tentang pengarang komik tersebut seperti penulis skenario, penggambar dan sebagainya.
- i) *Indica* adalah keterangan tentang penerbit maupun percetakan lengkap dengan waktu terbit dan pemegang hak cipta.
- j) Panel berfungsi sebagai ruang tempat diletakkannya gambar-gambar sehingga akan tercipta suatu alur cerita yang ingin disampaikan kepada pembaca. Agar komik dapat tampil menarik dan sesuai alur, maka peralihan antara satu panel dengan yang panel yang lain harus mampu menuntun alur cerita yang dibawa.
- k) *Gang* adalah ruang atau jarak yang menjembatani antara satu panel dengan panel lainnya.

c. Klasifikasi komik

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

1) Komik wayang

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

2) Komik silat

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

3) Komik humor

Komik humor adalah komik yang bertujuan untuk membuat pembaca

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

4) Komik remaja

Komik remaja adalah komik yang menampilkan kehidupan anak muda Indonesia masa kini. Cerita dalam komik ini biasanya berisi tentang kisah roman.

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

1) *Children story*

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

2) *Teen story*

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

karakter yang ada kebanyakan remaja yang disesuaikan dengan gaya cerita remaja.

3) *Adult story*

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

Media komik RAJA PANDHAWA dibuat dengan segmentasi *children story*. Terlihat dari tubuh karakter yang proporsional namun tetap terlihat menyenangkan karena diberi efek lucu. Gaya ini sangat sesuai untuk segmentasi pembaca usia SD.

Jika dilihat dari segi cerita, komik RAJA PANDHAWA termasuk dalam komik wayang. Hal ini karena cerita yang digunakan adalah cerita kehidupan sehari-hari dengan pemeran adalah tokoh wayang Pandhawa yang dibuat kartun. Ditunjukkan dengan beberapa karakter khayalan yang muncul dalam cerita, alur cerita juga dibuat sederhana sehingga tidak membingungkan pembaca.

d. Kelebihan dan kelemahan Komik

1) Kelebihan Komik

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

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

2) Kelemahan Komik

Media komik disamping memiliki kelebihan juga memiliki kelemahan dan keterbatasan kemampuan dalam hal-hal tertentu. Menurut Trimio (1997:22) kelemahan media komik antara lain:

- a) Kemudahan orang membaca komik membuat malas membaca sehingga menyebabkan penolakan-penolakan atas buku-buku yang tidak bergambar.

- b) Ditinjau dari segi bahasa komik menggunakan kata-kata kotor atau kalimat-kalimat yang kurang dapat dipertanggungjawabkan.
- c) Banyak aksi-aksi yang menonjolkan kekerasan atau tingkah laku yang *perverted*
- d) Banyak adegan percintaan yang menonjol.

8. Pandhawa

Menurut Marwanto (2000:1-2) menyatakan bahwa wayang merupakan kekayaan budaya yang bernilai tinggi. Dalam wayang, berbagai macam bentuk kesenian seperti seni sastra, seni suara, seni musik, dan seni rupa digabungkan menjadi satu sehingga tercipta sebuah pertunjukan yang indah, menarik, dan padat makna. Bagi orang Jawa, wayang merupakan cermin dari sifat dan kelakuan manusia. Diperkirakan seni pewayangan dibawa masuk oleh pedagang India.

Namun, kejeniusan lokal dan kebudayaan yang ada sebelum agama Hindu menyebar, bersatu dengan perkembangan seni pertunjukan yang masuk memberi warna tersendiri pada seni pertunjukan di Indonesia. Sampai saat ini, catatan awal yang bisa didapat tentang pertunjukan wayang berasal dari Prasasti Balitung di Abad ke 4 yang berbunyi *si Galigi mawayang*. Ketika agama Hindu masuk ke Indonesia dan menyesuaikan kebudayaan yang sudah ada, seni pertunjukan ini menjadi media efektif menyebarkan agama Hindu. Pertunjukan wayang menggunakan cerita Ramayana dan Mahabharata.

Demikian juga saat masuknya Islam, ketika pertunjukan yang menampilkan “Tuhan” atau “Dewa” dalam wujud manusia dilarang, munculah boneka wayang yang terbuat dari kulit sapi, dimana saat pertunjukan yang ditonton hanyalah bayangannya saja. Sasminto (2006:6) mengemukakan bahwa legenda Mahabharata identik dengan tokoh pewayangan Pandhawa dan Kurawa.

Pandhawa itu sendiri berasal dari bahasa sansakerta secara harfiah berarti anak Pandu yaitu salah satu Raja Hastinapura dalam wiracarita Mahabharata. Dengan demikian, maka Pandhawa merupakan putra mahkota kerajaan tersebut..

Menurut Marwanto (2000: 24-28) , adapun tokoh pewayangan Pandawa diantaranya; Raden Puntadewa, Raden Werkudara, Raden Arjuna, Raden Nakula dan Raden Sadewa.

a. Yudhistira/Puntadewa



Gambar 1
Wayang Yudhistira Asli dan Wayang Versi Kartun

Ciri-ciri Yudhistira/ Puntadewa memiliki rambut yang membulat (gelungan) adalah Karakter dari Yudistira ini mempunyai sifat yang sangat bijaksana, ia tidak mempunyai musuh, dan hamper tidak pernah melakukan perbuatan dusta selama hidupnya. Mempunyai moral yang

tinggi, suka memberikan maaf dan selalu memberi ampun musuh yang sudah tidak berdaya dan menyerah. Dia memiliki sifat lain seperti adil, jujur, sabar, percayadiri, dan taat dalam beragama.

b. Bima/Werkudara



Gambar 2
Wayang Bima Asli dan Wayang Versi Kartun

Ciri-ciri Bima/ Werkudara memiliki kepala bulat dan hidung yang besar, biasanya memiliki jarak kaki yang lebar (*mbegagah*) Karakter dari seorang Bima adalah sangat kuat dalam hal bertarung, lengannya panjang, tubuhnya tinggi besar dan berwajah paling sangar disbanding saudara-saudaranya. Ia berwatak teguh, gagah berani, tabah dan jujur. Ia merupakan seorang yang kasar dan menakutkan jika berhadapan dengan musuh, sangat tidak suka basa-basi, berhati lembut, berpendirian teguh, dan tidak pernah menjilat ludah sendiri.

c. Arjuna/Janaka

Ciri-ciri Arjuna/Janaka memiliki badan kurus dan kepala melihat ke bawah (*ndengkluk*) sebagaimana karakternya yang sederhana tidak sombong. Arjuna mempunyai kemahiran dalam ilmu memanah sehingga oleh Drona, dianggap sebagai ksatria terbaik.



Gambar 3
Wayang Arjuna Asli dan Wayang Versi Kartun

Ia sangat mahir dalam ilmu perang dan senjata panah, sehingga menjadi tumpuan para Pandawa saat perang besar di Kurukshetra. Karakter Arjuna adalah ia mempunyai sifat yang pandai, cerdas, pendiam, lemah lembut, sopan santun, berani, suka menolong yang lemah dan pastinya dia adalah seorang yang sangat tampan dan gagah.

d. Nakula dan Sadewa

Ciri-ciri Nakula dan Sadewa memiliki bentuk karakter yang sama, hal itu dikarenakan mereka berdua adalah anak kembar. Hanya saja biasanya karakter Nakula berwarna lebih gelap dari Sadewa, namun ada pula yang menggambarkan mereka berdua benar-benar kembar atau tidak ada bedanya. Ciri-ciri Nakula dan Sadewa memiliki kepala yang lebih mendongak ke atas dari pada kepala Arjuna dan juga memiliki kalung yang panjang sampai kepakaianya.

Nakula merupakan ksatria yang sangat tangguh dan sangat mahir dalam memainkan senjata pedang. Dropadi pernah berkata kalau Nakula adalah pria paling tampan di dunia dan ksatria berpedang yang tangguh. Karakter dari Nakula adalah seorang yang sangat jujur, setia, taat kepada orang tua, tahu akan balas budi, dan sangat pandai menjaga rahasia



Gambar 4
Wayang Nakula Asli dan Wayang Versi Kartun



Gambar 5
Wayang Sadewa Asli dan Wayang Versi Kartun

Sedangkan, Sadewa merupakan seorang yang sangat ahli dibidang ilmu astronomi. Ia sangat rajin dan bijaksana. Karakter dari Sadewa adalah sama dengan kakaknya yaitu Nakula, mempunyai watak yang taat kepada orang tua, jujur, setia, tahu balas budi, dan dapat menjaga rahasia.

9. Pengertian Media Komik RAJA PANDHAWA

Media komik RAJA PANDHAWA adalah media pembelajaran buku komik berukuran A5 dengan teks aksara Jawa. Komik RAJA PANDHAWA adalah gambar yang diurutkan sehingga membentuk alur cerita menggunakan teks aksara Jawa. Media komik RAJA PANDHAWA mengangkat cerita kehidupan sehari-hari dengan pesan moral yang dapat diambil. Komik RAJA PANDHAWA menggunakan tokoh komik yaitu wayang Pandhawa kartun.

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

- a. Media berbentuk buku komik cetak dengan gambar manual tangan dan *frame* gambar berwarna.
- b. Hasil produk berupa buku komik cetak dengan ukuran A5 (14,8 x 21 cm).
- c. Kertas yang digunakan untuk sampul adalah kertas *ivory 230 gram glossy* dan kertas untuk isi komik adalah kertas *art paper 150 gram*, komik kemudian *finishing banding*.
- d. Komik berisi cerita berkarakter yang mengandung nasehat.
- e. Ilustrasi komik menggunakan tokoh kartun wayang Pandhawa.
- f. Font yang digunakan dalam komik menggunakan font *hanacaraka, KBASitchInTimes, Bradley Hand ITC, Asparagus Sprouts, A little sunshine, Balloon, Brush Script MT, Brush Script Std, Calibri, Bookman Old Style, Book Antiqua, Adobe Garamond Pro Bold, Berlin Sans FB Demi, Britannic Bold*, dan *Henny Penny*.
- g. Komik terdiri dari *cover*, daftar isi, kata pengantar, petunjuk penggunaan, kompetensi belajar yang akan dikuasai siswa, asal-usul aksara Jawa, pengenalan aksara Jawa, pengenalan *sandhangan* dan *pasangan* aksara Jawa, pengenalan kata dan kalimat aksara Jawa, pengenalan tokoh-tokoh wayang dalam cerita komik, cerita komik dengan tulisan aksara Jawa, dan soal latihan membaca aksara Jawa.

- h. Penggunaan bahasa dalam komik dipilih kosakata sederhana dalam bentuk aksara Jawa berupa kalimat-kalimat pendek dalam dialog sesuai kompetensi yang akan dicapai siswa.
- i. Petunjuk Penggunaan Media Komik RAJA PANDHAWA dijelaskan secara lengkap.
- j. Komik dapat diperbanyak sesuai kebutuhan

Berdasarkan pernyataan di atas, komik RAJA PANDHAWA adalah media alternatif dalam pembelajaran aksara Jawa dalam upaya meningkatkan keterampilan membaca aksara Jawa dengan menyajikan bacaan dalam bentuk komik bertuliskan aksara Jawa secara menarik dengan menggunakan tokoh kartun wayang Pandhawa.

C. Karakteristik Siswa Kelas Lima Sekolah Dasar

Masa usia sekolah dasar kelas V sebagai masa kanak-kanak akhir yang berlangsung dari usia sepuluh tahun hingga kira-kira usia sebelas tahun atau dua belas tahun. Karakteristik utama siswa sekolah dasar kelas V adalah mereka menampilkan perbedaan-perbedaan individual dalam banyak segi dan bidang, di antaranya, perbedaan dalam intelegensi, kemampuan dalam kognitif dan bahasa, perkembangan kepribadian dan perkembangan fisik anak.

Menurut Piaget (Izzati, dkk. 2008: 119) pada fase ini siswa berada pada masa operasional konkret yaitu konsep yang semula samar-samar sekarang lebih konkret, mampu memecahkan masalah-masalah yang aktual, dan mampu berfikir logis. Siswa mulai memahami jarak, hubungan antara sebab dan akibat

yang ditimbulkan, kemampuan mengelompokkan benda berdasarkan kriteria tertentu, dan menghitung. Siswa mampu mengklasifikasikan dan mengurutkan suatu benda berdasarkan ciri-ciri suatu objek.

Selain itu siswa pada fase ini senang membaca buku, ketika belum mampu membaca, siswa cenderung melihat-lihat gambar pada buku, namun ketika sudah mampu membaca siswa akan membaca sendiri dengan senang hati. Dari berbagai pendapat di atas, dapat dipahami bahwa siswa kelas V berada pada masa operasional konkret, sehingga siswa sudah bisa berfikir logis. Pada usia ini siswa memiliki rasa keingintahuan dan semangat belajar yang tinggi. Siswa juga senang membaca buku, melihat gambar, dan sudah mampu untuk membaca. Komik RAJA PANDHAWA sangat cocok dengan karakteristik siswa kelas V karena komik aksara Jawa didesain dengan gambar dan warna yang menarik.

D. Pengembangan Media Komik RAJA PANDHAWA Untuk Peningkatan Keterampilan Membaca Aksara Jawa Siswa Kelas V SD

Keterampilan membaca aksara Jawa merupakan salah satu keterampilan yang harus dikuasai siswa dalam pembelajaran Bahasa Jawa. Menurut Hadiyhadkk (2014:1), keterampilan membaca aksara Jawa merupakan kemampuan seseorang dalam mengartikan atau membaca aksara Jawa dalam bentuk lisan sehingga arti dari aksara Jawa tersebut dapat dipahami. Aspek utama dalam keterampilan membaca aksara Jawa adalah ketepatan siswa dalam menyuarakan bunyi aksara Jawa, kelancaran siswa dalam membaca, dan intonasi yang baik tanpa terputus atau jeda. Pentingnya pembelajaran membaca aksara Jawa adalah

siswa secara langsung ikut melestarikan dan menjaga kebudayaan Jawa ditengah-tengah berkembangnya budaya asing.

Penyampaian materi dalam pembelajaran aksara Jawa dilakukan dengan memanfaatkan media visual agar siswa tertarik dan memiliki motivasi untuk mempelajari aksara Jawa yang dianggap sulit. Guru akan lebih optimal dalam pelaksanaan pembelajaran dengan memaparkan materi sekaligus mengoperasikan media yang digunakan. Hal ini bertujuan agar konsep tentang aksara Jawa dapat tersampaikan kepada siswa.

Penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat meningkatkan efisiensi dan efektifitas dalam proses pembelajaran. Media komik RAJA PANDHAWA dibuat sebagai salah satu inovasi dalam pendidikan bertujuan agar pembelajaran aksara Jawa lebih menarik sehingga dapat meningkatkan keterampilan siswa dalam membaca aksara Jawa. Media komik RAJA PANDHAWA tidak hanya digunakan guru saat mengajar, tetapi siswa dapat belajar di rumah menggunakan komik tersebut. Hal tersebut sejalan dengan Sadiman, dkk (2012:10) yang mengatakan bahwa media tidak hanya digunakan oleh guru, tetapi yang lebih penting dapat digunakan oleh siswa. Pengembangan media komik ini disajikan menggunakan peran tokoh pandhawa kartun dengan cerita kehidupan sehari-hari yang dapat diambil nasehatnya menggunakan tulisan aksara Jawa. Komik RAJA PANDHAWA sangat cocok dengan siswa kelas V karena komik aksara Jawa didesain dengan gambar dan warna yang menarik.

E. Penelitian Terdahulu yang Relevan

1. *“Pengembangan Media Kijank (Komik Indonesia, Jawa, Dan Aksara Jawa) Pembelajaran Bahasa Jawa Kelas 5 Sekolah Dasar “ oleh Nurhasanah, dkk pada tahun 2014.* Sesuai dengan uji kelayakan media pembelajaran yaitu tahap pertama validasi desain media pembelajaran oleh ahli media pembelajaran menunjukkan presentase 84,6% dengan kriteria valid. Kemudian dilanjutkan dengan validasi dengan ahli materi pembelajaran bahasa Jawa kelas 5 Sekolah Dasar menunjukkan kriteria sangat valid 94%. Tahap berikutnya yaitu validasi ahli bidang studi yang menunjukkan kriteria sangat valid yaitu 98%. Kedua uji coba kelompok besar maupun kelompok kecil memperoleh hasil yang sangat valid atau sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran bahasa Jawa kelas 5 Sekolah Dasar. Jadi, dapat disimpulkan media Kijank sangat layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran karena memenuhi kriteria kevalidan.
2. *“Pengembangan Komik Sebagai Media Pembelajaran Akuntansi Pada Kompetensi Dasar Persamaan Dasar Akuntansi Untuk Siswa SMA Kelas XI” oleh Indriana Mei Listiyani dan Ani Widayati pada tahun 2012.* Ahli materi dengan jumlah 131,11 atau sebesar 87,54% (sangat baik), skor penilaian ahli media jumlah 105,50 atau sebesar 92% (sangat baik) dan skor penilaian oleh praktisi pembelajaran dengan jumlah 169 atau sebesar 99,39% (sangat baik). Pada ujicoba lapangan pembelajaran dengan menggunakan komik akuntansi, berhasil meningkatkan rata-rata nilai test siswa dari 51,88 menjadi 92,5.

Dengan demikian, dapat disimpulkan media pembelajaran berbentuk komik ini sangat layak digunakan untuk pembelajaran akuntansi di SMA Kelas XI.

3. *“Meningkatkan Keterampilan Membaca Aksara Jawa Melalui Media Kartu Aksara Jawa” oleh Fitrianto Dwi dkk tahun 2013.* Kartu Aksara Jawa dapat meningkatkan keterampilan membaca aksara Jawa pada siswa kelas III SDN Sampangan No.26 dengan ketercapaian indikator kinerja sebesar 93% siswa yang mencapai KKM. Oleh karena itu, dalam penelitian tindakan kelas ini dicukupkan pada siklus II karena data nilai yang didapat dalam penelitian sudah melebihi dari indikator ketercapaian penelitian yang telah ditetapkan yaitu sebesar 85%. Maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan media Kartu Aksara Jawa dapat meningkatkan keterampilan membaca aksara Jawa siswa kelas III SDN Sampangan No.26 tahun pelajaran 2013- /2014.

Berdasarkan penelitian yang relevan diatas penulis tertarik untuk meneliti mengenai pengembangan media komik RAJA PANDHAWA pada keterampilan membaca aksara Jawa di SDIT Ihsanul Fikri. Dalam penelitian di atas melalui media komik dapat meningkatkan keterampilan membaca aksara Jawa.

F. Kerangka Pemikiran

Membaca aksara Jawa adalah kompetensi yang harus dicapai siswa dalam materi pembelajaran bahasa Jawa. Kenyataan di lapangan, siswa tidak dilatih menguasai konsep membaca aksara Jawa. Apabila siswa dibiasakan dilatih membaca aksara Jawa dengan media/ metode yang inovatif diharapkan dapat

meningkatkan keterampilan membaca aksara Jawa. Media pembelajaran komik RAJA PANDHAWA yang dirancang diuji kevalidan dan keefektifan dilakukan dengan mengamati keterampilan membaca huruf Jawa dan aktivitas siswa selama proses pembelajaran.

Kerangka pemikiran dari penelitian ini dapat digambarkan melalui diagram berikut ini:



Diagram 6
Kerangka Pemikiran

G. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan kajian teori dan kerangka berpikir di atas, maka penelitian ini mengajukan hipotesis sebagai berikut:

1. Karakteristik media pembelajaran komik RAJA PANDHAWA dapat meningkatkan keterampilan membaca aksara Jawa pada siswa kelas V.

2. Hasil pengembangan media komik RAJA PANDHAWA valid untuk meningkatkan keterampilan membaca aksara Jawa pada siswa kelas V.
3. Hasil pengembangan media komik RAJA PANDHAWA efektif untuk meningkatkan keterampilan membaca aksara Jawa pada siswa kelas V.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (*Research and Development*) merupakan jenis penelitian yang berorientasi pada produk. Menurut Borg dan Gall (dalam Dwiyo, 2014:5) penelitian pengembangan pada dasarnya terdiri dari dua tujuan utama, yaitu mengembangkan produk dan menguji keefektifan produk dalam mencapai tujuan. Metode penelitian ini untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji efektivitas produk agar dapat diterapkan secara luas.

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan dengan tujuan menghasilkan media pembelajaran yang valid dan efektif. Produk yang akan dikembangkan dan diuji kevalidan dan keefektifitasannya dalam penelitian ini adalah media komik aksara Jawa untuk kelas V SD beserta seluruh perangkat pembelajaran (RPP) dan instrumen penelitian yang terkait media komik tersebut dalam pelaksanaan pembelajaran bahasa Jawa pada pokok bahasan membaca aksara Jawa untuk siswa kelas V di SDIT Ihsanul Fikri Kota Magelang.

Pengembangan dilaksanakan secara simultan artinya jika dalam proses pengembangan terdapat aspek-aspek yang direvisi, maka secara serentak dilakukan pula revisi terhadap aspek-aspek yang bersesuaian pada perangkat dan instrumen. Aktivitas uji coba, analisis dan revisi mungkin dilakukan lebih dari satu kali sampai diperoleh *prototype final* media pembelajaran yang memenuhi syarat kevalidan dan keefektifan.

Penelitian ini difokuskan pada pengembangan media komik RAJA PANDHAWA terhadap peningkatan keterampilan membaca aksara Jawa pada kelas V SDIT Ihsanul Fikri Kota Magelang.

Variabel pokok yang telah ditetapkan, penelitian ini akan menggunakan metode penelitian dan pengembangan atau “*research and development*”.

Menurut Borg and Gall (1989 : 784) ada sepuluh langkah dalam penelitian dan pengembangan yaitu *Research and Information Collecting, Planning, Develop preliminary form product, Preliminary field testing, Main product revision, main field testing, operational product revision, operational field testing, final revisi product, dissemination and implementation*.

Menurut Borg dan Gall (dalam Sukmadinata, 2013:169-170) mengembangkan tahap penelitian dalam sepuluh langkah, yaitu: studi pendahuluan, perencanaan, pengembangan produk awal, uji coba lapangan awal, revisi produk utama, uji coba lapangan utama, revisi produk operasional, uji coba lapangan operasional, revisi produk akhir dan desiminasi dan implementasi. Namun, dalam penelitian ini, peneliti hanya sampai pada tahap kesembilan saja tidak sampai desiminasi dan implementasi karena keterbatasan waktu dan biaya peneliti dalam melaksanakan tahap tersebut. Adapun modifikasi tahapan penelitian pengembangan yang dilakukan (Sukmadinata, 2013:184) membagi 3 tahapan penelitian pengembangan yaitu tahap pendahuluan, tahap pengembangan media dan tahap pengujian media.

Desain penelitian untuk uji coba skala luas menggunakan desain eksperimen dengan kelompok kontrol *pretest-posttest*. Adapun desain penelitian pada uji coba skala luas pada Tabel 10 seperti di bawah ini:

Tabel 10
Desain Penelitian

Kelas	Pre Test	Perlakuan	Post Test
Eksperimen	O1	X	O2
Kontrol	O3	-	O4

Keterangan :

O1 : Test awal (*Pre test*) Kelas Eksperimen

O2 : Tes akhir (*Post test*) Kelas Eksperimen

O3 : Test awal (*Pre test*) Kelas Kontrol

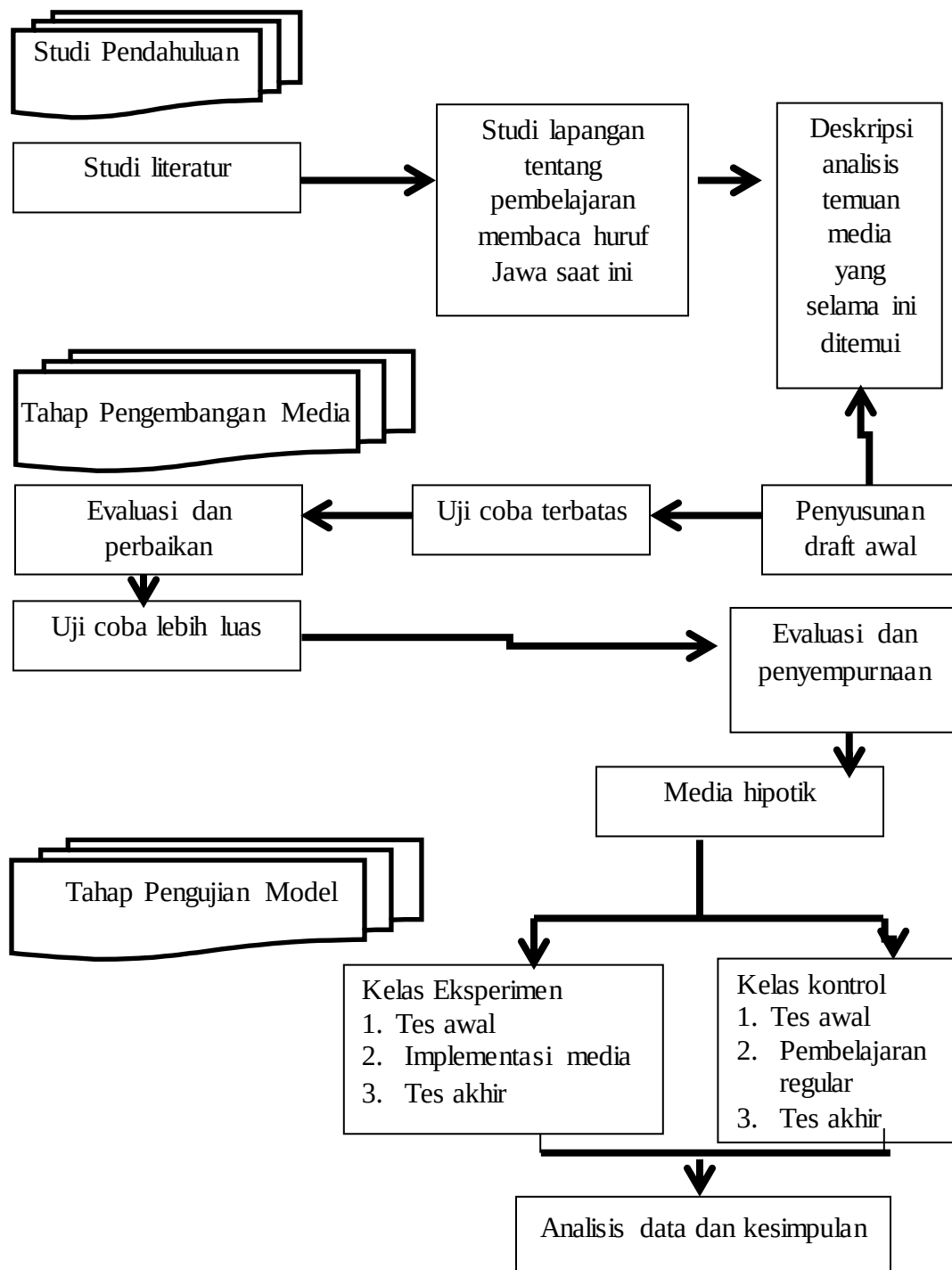
O4 : Tes akhir (*Post test*) Kelas Kontrol

X : Media Pembelajaran Komik Raja Pandhawa

B. Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian dan pengembangan merupakan langkah-langkah yang dilakukan oleh peneliti dalam membuat produk. Prosedur pengembangan yang dilakukan Penelitian ini difokuskan pada pengembangan media pembelajaran berupa komik RAJA PANDHAWA yang difokuskan terhadap peningkatan keterampilan membaca aksara Jawa pada kelas V di SDIT Ihsanul Fikri Kota Magelang.

Adapun modifikasi tahapan penelitian pengembangan (Sukmadinata, 2016:184) yang dilakukan dengan membagi 3 tahapan penelitian pengembangan yaitu tahap pendahuluan, tahap pengembangan media dan tahap pengujian media.



Gambar 7
Kerangka Penelitian dan Pengembangan Borg dan Gall yang Dimodifikasi
(Sugiyono, 2016:434)

Uraian secara rinci dari masing-masing langkah penelitian dan pengembangan adalah sebagai berikut :

1. Tahap Pendahuluan

a. Penelitian dan pengumpulan informasi

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

Langkah-langkah untuk mengumpulkan informasi adalah dengan analisis kebutuhan berupa:

1) Analisis kurikulum dan karakteristik mata pelajaran

Pembelajaran bahasa Jawa terdiri dari beberapa standar kompetensi diantaranya mendengarkan, berbicara, membaca, menulis, dan apresiasi sastra. Kemampuan membaca dalam pembelajaran Bahasa Jawa ada dua macam, yaitu: membaca bacaan Bahasa Jawa berhuruf latin dan membaca bacaan bahasa Jawa berhuruf Jawa. Aksara Jawa merupakan materi wajib mata pelajaran bahasa Jawa. Membaca huruf Jawa diajarkan mulai kelas III Sekolah Dasar dan diharapkan untuk kelas-

kelas berikutnya yaitu kelas IV,V dan VI siswa telah mampu membaca bacaan Jawa berhuruf Jawa. Membaca kata berhuruf Jawa yang menggunakan sandhangan merupakan salah satu Kompetensi Dasar (KD) yang terdapat dalam kurikulum bahasa Jawa di Sekolah Dasar (SD).

2) Analisis karakteristik siswa

Analisis ini bertujuan untuk mengetahui karakteristik siswa, tingkat kemampuan siswa dan pengetahuan awal siswa terutama dalam membaca aksara Jawa dan sebagai pembandingan antara pembelajaran saat ini dengan pembelajaran yang dilakukan setelah adanya media komik aksara Jawa. Identifikasi karakteristik siswa dilakukan dengan pemberian angket tentang identitas siswa, hobi, kegiatan sehari-hari dan pendapat siswa tentang pelajaran aksara Jawa.

3) Analisis kebutuhan siswa dan guru terhadap media pembelajaran

Pengembangan komik aksara Jawa ini dilatar belakangi minat terhadap pembelajaran bahasa Jawa terutama keterampilan membaca aksara Jawa yang rendah sehingga siswa kurang antusias mengikuti pembelajaran. Oleh karena itu, perlu kiranya pembelajaran keterampilan membaca aksara Jawa didampingi dengan media yang menarik minat siswa.

Hasil wawancara yang diperoleh bahwa dalam pembelajaran bahasa Jawa siswa mengalami kesulitan pada materi aksara Jawa. Dalam pembelajaran, guru masih belum menggunakan media yang

menarik. Sarana dan prasarana di sekolah juga masih kurang untuk mendukung proses pembelajaran bahasa Jawa yang lebih efektif.

Kebutuhan dalam pembelajaran bahasa Jawa ialah media pembelajaran yang menarik agar siswa tertarik belajar aksara Jawa.

4) Analisis Tugas

Analisa tugas dilakukan dengan membuat desain pembelajaran untuk materi membaca aksara Jawa yang memuat kegiatan tatap muka, tugas terstruktur dan tugas mandiri terstruktur.

b. Perencanaan

Dalam tahapan perencanaan ini langkah awalnya adalah identifikasi kemampuan-kemampuan yang diperlukan dalam pelaksanaan penelitian, membuat rumusan tujuan yang akan dicapai, membuat desain atau langkah-langkah penelitian serta merencanakan kemungkinan pengujian dalam lingkungan terbatas.

Tujuan pembelajaran aksara Jawa kelas V adalah mengenalkan *aksara nglegena, pasangan*, dan *sandhangan* kemudian diaplikasikan dalam kata dan kalimat sederhana. Berdasarkan pada tujuan pembelajaran tersebut, maka media komik aksara Jawa disesuaikan dengan materi *aksara nglegena, pasangan*, dan *sandhangan*.

Pada langkah ini dilakukan penyusunan dan perancangan media pembelajaran dan perangkat pembelajaran beserta instrumen-instrumennya. Penyusunan instrumen adalah tindak lanjut dari penyusunan perangkat pembelajaran.

1) Penyusunan Media Komik RAJA PANDHAWA

Pengembangan media untuk pembelajaran, menurut Riyana (2007: 142) memiliki 3 tahapan yaitu, tahap pra produksi, produksi dan pasca produksi. Ketiga tahapan tersebut adalah sebagai berikut:

a) Pra Produksi

Berpegang pada data hasil analisis kebutuhan siswa dan hasil wawancara dan pengamatan, peneliti selanjutnya membuat perencanaan produk. Produk yang akan dikembangkan yaitu media komik Raja Pandhawa. Pertama, peneliti merumuskan tujuan yang akan dicapai siswa melalui penggunaan media tersebut. Setelah tujuan dirumuskan, peneliti melakukan tinjauan materi khususnya dalam pembelajaran membaca aksara Jawa kelas V SD semester 2 difokuskan kepada mengenalkan *aksara nglegena*, *pasangan*, dan *sandhangan* kemudian dipraktekan dalam kata dan kalimat sederhana .

Tahap pra produksi, meliputi kegiatan persiapan alat produksi, yaitu seperangkat computer, *scanner* , buku gambar ukuran A4, pensil *faber castle* , penggaris, cat air, *crayon*, pensil warna dan spidol warna *snowman*.

Kegiatan perencanaan produk selanjutnya ialah menentukan komponen komik dan membuat rancangan desain media komik RAJA PANDHAWA. Pra produksi merupakan kegiatan-kegiatan awal sebelum kegiatan inti berupa pencetakan *prototype* komik

dilaksanakan. Kegiatan ini menghasilkan desain media komik aksara Jawa yang dimulai dari menentukan ide cerita, menyusun karakter tokoh, membuat sinopsis cerita, membuat skenario, *story board*, sketsa gambar, proses komputer dan pencetakan komik yang akan dijadikan media pembelajaran. Selanjutnya adalah identifikasi program komik. Identifikasi program komik merupakan kelanjutan beberapa analisa yang dilakukan terhadap kegiatan produksi media komik RAJA PANDHAWA meliputi identifikasi kebutuhan, materi, situasi, penugasan.

b) Produksi

Tahap produksi, meliputi merealisasikan komik sesuai naskah. Gambar yang sudah di scan dalam bentuk format *JPEG* kemudian di edit menggunakan *Microsoft Publisher 2013*. Proses editnya adalah pemberian balon kata yang dilengkapi dengan tulisan aksara Jawa dengan karakter tokoh Pandhawa Lima, pewarnaan, teks, pemotongan dan pemberian bingkai. Selanjutnya, proses pencetakan.

c) Pasca Produksi

Tahap pasca produksi meliputi kegiatan *me-review*, apakah ada kesalahan serta ada kekurangan dalam media yang dibuat. Pada kegiatan pasca produksi sebuah media komik, dilakukan kegiatan *editing*. Proses editing merupakan kegiatan menggabungkan gambar, latar, warna, narasi dan lain-lain.

2) Penyusunan Perangkat Pembelajaran

Penyusunan perangkat pembelajaran yang meliputi Silabus, Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), materi ajar, Lembar Kerja Siswa (LKS) dan perangkat penilaian hasil belajar. Kegiatan yang dilakukan antara lain pemilihan format model pembelajaran yang digunakan dalam mendukung media komik RAJA PANDHAWA.

3) Penyusunan Instrumen Penelitian

Instrumen yang dikembangkan dapat dijabarkan pada Tabel 11 di bawah ini :

Tabel 11
Instrumen Penelitian

No	Kualitas	Instrumen yang digunakan	Perangkat pendukung pelaksanaan
1.	Kevalidan	(1) Instrumen Penilaian Validasi Media pembelajaran	(1) Instrumen Penilaian LKS (Lembar Kerja Siswa)
		(2) Instrumen Penilaian Kevalidan RPP	(2) Instrumen Penilaian Materi Ajar
			(3) Instrumen penilaian THB

Setiap instrumen dikonsultasikan dengan dosen pembimbing kemudian divalidasi oleh validator. Setiap instrumen terdiri atas dua bagian petunjuk penskoran dan lembar penilaian (dengan rentang penilaian 1 sampai dengan nilai 4) menggunakan skala Likert.

2. Tahap Pengembangan Produk

a. Pengembangan Produk Awal

Tahap ini dilakukan melalui kegiatan antara lain menyiapkan media komik RAJA PANDHAWA, perangkat pembelajaran yang mendukung pembelajaran dan instrumen penelitian. Penelitian ini menggunakan

validasi ahli yaitu 2 dosen dan 2 guru bahasa Jawa sebagai validator. Peran validator adalah memberi masukan kepada peneliti tentang media pembelajaran yang sedang dikembangkan.

Validasi bertujuan untuk mengetahui apakah *prototype* produk yang dihasilkan layak, menarik dan cocok digunakan dalam proses pembelajaran. Validasi yang dilakukan terhadap *prototype* produk ialah validasi materi dan validasi media. Peneliti melakukan revisi terhadap validasi yang dilakukan oleh validator kemudian peneliti mempersiapkan dalam melakukan *real teaching*.

b. Uji Coba Terbatas

Langkah ini dilakukan dengan mengujicobakan produk awal yang telah dikembangkan. Pada saat uji coba terbatas dilakukan terhadap siswa berjumlah 6 orang dengan kategori intelektual tinggi, sedang dan rendah . Siswa diminta membaca komik dan melakukan penilaian terhadap komik tersebut. Tujuan untuk mendapatkan evaluasi kualitatif produk awal yang dikembangkan.

c. Revisi Produk I

Langkah ini dilakukan untuk revisi terhadap produk awal yang telah dikembangkan berdasarkan temuan-temuan dan masukan saat uji coba terbatas.

d. Uji Coba Lebih luas

Uji coba lebih luas dilakukan terhadap produk awal yang telah direvisi. Tahap ini dilakukan melalui penilaian siswa terhadap uji

pemakaian komik RAJA PANDHAWA. Uji coba dilakukan pada 12 siswa . Dalam uji coba kelompok kecil ini siswa menggunakan produk dengan arahan. Pada tahap ini juga dilakukan analisa kuantitatif terhadap data yang diperoleh setelah uji coba dilakukan berupa penilaian komik dan tes. Data yang diperoleh berupa penilaian angket, komentar, dan saran siswa kemudian disusun dan dianalisis untuk dilakukan revisi produk.

e. Revisi Produk II

Tahap penyempurnaan produk utama berdasarkan temuan-temuan pada uji coba lebih luas untuk mendapatkan produk operasional.

3. Tahap Pengujian

Pengujian media menggunakan *experimental design*. Hal yang paling penting yang ingin ditemukan dalam tahap pengujian media ini adalah pengaruh media komik RAJA PANDHAWA terhadap peningkatan keterampilan membaca aksara Jawa kelas V SDIT Ihsanul Fikri Kota Magelang.

a. Uji coba lapangan (*field trial*)

Uji coba lapangan dilakukan pada 30 siswa. Dalam uji coba lapangan ini siswa menggunakan produk dengan arahan. Siswa mengisi angket yang telah disiapkan.

Pada tahap ini juga dilakukan uji eksperimen terhadap media yang telah disusun, dimana hasil awal dan akhir dalam kelompok eksperimen akan dibandingkan dengan kelompok kontrol untuk melihat efektifitas

media. Pada saat itu juga dilakukan observasi dan angket untuk melihat proses pelaksanaan uji eksperimen. Siswa mengisi angket yang telah disiapkan. Data yang diperoleh yang berupa penilaian angket, komentar, dan saran siswa kemudian disusun dan dianalisis untuk dilakukan revisi akhir.

3) Revisi Akhir

Setelah dilakukan uji coba lapangan kemudian media direvisi berdasarkan data yang diperoleh saat uji coba lapangan. Jika tidak terdapat masukan dan revisi maka komik aksara Jawa dapat digunakan pihak sekolah dalam proses pembelajaran selanjutnya.

C. Subjek Penelitian

Dalam menetapkan subjek penelitian pada masing-masing tahapan uji coba, penulis mengacu pada prosedur penelitian pengembangan, sehingga subjek ditetapkan sesuai dengan kebutuhan pada masing-masing tahapan penelitian dengan. Lokasi penelitian di SDIT Ihsanul Fikri Kota Magelang. Subjek penelitian ini terbagi menjadi 6 yaitu:

1. Subjek yang digunakan pada tahap analisis kebutuhan adalah siswa kelas V C SDIT Ihsanul Fikri Kota Magelang 25 orang dan 2 guru SDIT Ihsanul Fikri Kota Magelang.
2. Subjek validasi ahli adalah subyek validasi ahli (*expert judgement*) ditetapkan dengan ahli materi dan ahli media dengan kualifikasi minimal pendidikan tingkat Strata 2 (S2) dan 2 guru Bahasa Jawa.

3. Subjek uji coba terbatas adalah siswa kelas V D SDIT Ihsanul Fikri Kota Magelang sejumlah 6 orang anak. Ditetapkan menggunakan teknik *purposive sampling*. Menurut Sugiyono (2001: 61) menyatakan bahwa *purposive sampling* adalah teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu.
4. Subjek uji pemakaian produk adalah siswa kelas V D SDIT Ihsanul Fikri Kota Magelang sejumlah 12 orang anak. Ditetapkan menggunakan teknik *purposive sampling*. Menurut Sugiyono (2001: 61) menyatakan bahwa *purposive sampling* adalah teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu.
5. Subjek kelas kontrol adalah siswa kelas V A SDIT Ihsanul Fikri Kota Magelang sejumlah 30 orang anak. Ditetapkan menggunakan *sampling jenuh*. Menurut Sugiyono (2001: 61) *sampling jenuh* adalah teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel. Istilah lain sampel jenuh adalah sensus, dimana semua anggota populasi dijadikan sampel.
6. Subjek kelas eksperimen adalah siswa kelas V C SDIT Ihsanul Fikri Kota Magelang sejumlah 30 orang anak. Ditetapkan menggunakan *sampling jenuh*. Menurut Sugiyono (2001: 61) *sampling jenuh* adalah teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel. Istilah lain sampel jenuh adalah sensus, dimana semua anggota populasi dijadikan sampel.

D. Instrumen dan Teknik Pengumpulan Data

Instrumen penelitian merupakan alat yang digunakan dalam mengumpulkan data sebagai suatu bagian penting dalam penelitian (Mahmud, 2011: 165) seperti yang disajikan pada Tabel 12 berikut ini :

Tabel 12
Instrumen dan Teknik Pengumpulan Data

No	Tahapan Penelitian	Jenis Data	Teknik Pengumpulan Data	Instrumen Pengumpulan Data
1.	Pendahuluan (pengumpulan informasi)	Analisis Kebutuhan Siswa dan guru	Angket tertutup dan terbuka	Lembar angket
2.	Pengembangan Produk	Validasi media komik RAJA PANDHAWA	Angket validasi	Lembar validasi
		Validasi perangkat pembelajaran	Angket validasi	Lembar validasi
3.	Uji Coba	Hasil belajar membaca huruf aksara Jawa	Tes	Lembar soal tes untuk siswa
		Keterampilan membaca huruf Jawa	Observasi	Lembar observasi keterampilan membaca huruf Jawa siswa
		Penilaian Aspek Religius dan Afektif	Observasi	Lembar observasi
		Penilaian komik Raja Pandhawa	Angket	Lembar angket

1. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen untuk pengembangan media pembelajaran komik RAJA PANDHAWA terdiri dari lembar validasi, lembar pengamatan dan soal tes.

a. Lembar Validasi

Lembar validasi digunakan untuk mengetahui media pembelajaran dan perangkat pembelajaran yang telah dirancang valid atau tidak. Lembar

validasi pada penelitian ini terdiri dari unsur-unsur media pembelajaran dan perangkat pembelajaran.

1) Lembar Validasi Komik Aksara Jawa

Adapun kisi-kisi instrumen pengumpulan data sebagai berikut:

Tabel 13
Kisi-kisi Instrumen Penilaian Validasi
Komik RAJA PANDHAWA (desain media)

Aspek	Jumlah Butir	Nomor Butir
Tulisan	7	1,2,3,4,5,6,7
Gambar	2	8,9
Penampilan	3	10,11,12
<i>Availability</i>	2	13,14
<i>Cost</i>	1	15
<i>Physical Condition</i> (kondisi fisik)	3	16,17,18
<i>Emotional impact</i>	2	19,20
Unsur-unsur Komik	2	21,22
Prinsip visual komik	4	23,24,25,26
Relevansi	1	27
Kemudahan	2	28,29
Pembelajaran	3	30,31,32

Tabel 14
Kisi-kisi Instrumen Penilaian Validasi
Komik RAJA PANDHAWA (materi)

Aspek	Jumlah Butir	Nomor Butir
Pembelajaran	6	1,2,3,4,5,6
Materi	9	7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15.

2) Lembar Validasi RPP

Adapun kisi-kisi instrumen pengumpulan data sebagai berikut:

Tabel 15
Kisi-kisi Instrumen Penilaian Validasi RPP

Aspek	Jumlah Butir	Nomor Butir
Kesesuaian SK,KD, Indikator dan alokasi waktu	4	1,2,3,4
Tujuan pembelajaran	4	5,6,7,8
Pengembangan Materi Ajar dan Bahan Ajar	3	9,10,11

Tabel 16
Lanjutan

Aspek	Jumlah Butir	Nomor Butir
Metode Pembelajaran	3	12,13,14
Langkah pembelajaran	10	15,16,17,18,19, 20,21,22,23,24
Sumber pembelajaran	4	25,26,27,28
Penilaian	3	29,30,31

Lembar validasi rencana pelaksanaan pembelajaran digunakan untuk memvalidasi RPP yang telah dikembangkan. Aspek pada RPP meliputi : a) kelengkapan RPP, b) perencanaan rumusan tujuan, c) perencanaan pengelolaan kelas, d) indikator, e) kegiatan pembelajaran, f) perencanaan penggunaan media dan sumber belajar, g) perencanaan penilaian, h) penggunaan bahasa Indonesia yang baik dan benar.

3) Lembar Validasi Lembar Kerja Siswa

Adapun kisi-kisi instrumen pengumpulan data sebagai berikut:

Tabel 17
Kisi-kisi Instrumen Penilaian Validasi LKS

Aspek	Jumlah Butir	Nomor Butir
LKS sesuai materi dan media pembelajaran Komik Aksara Jawa Pandhawa	1	1
Identitas satuan pendidikan LKS yang jelas.	1	2
Terdapat kompetensi inti sesuai RPP.	1	3
Terdapat kompetensi dasar sesuai RPP.	1	4
Terdapat indikator sesuai RPP.	1	5
Petunjuk belajar tertulis dengan jelas.	1	6
Terdapat sumber belajar dan penulisan sesuai dengan kaidah yang benar.	1	7
Terdapat petunjuk penggunaan media komik aksara Jawa Pandhawa.	1	8
Terdapat lembar kerja siswa.	1	9
Terdapat kunci jawaban LKS	1	10
Pedoman penskoran yang jelas.	1	11

4) Lembar Validasi Materi Ajar

Adapun kisi-kisi instrumen pengumpulan data sebagai berikut:

Tabel 18
Kisi-kisi Instrumen Penilaian Validasi Materi Ajar

Aspek	Jumlah Butir	Nomor Butir
Materi pembelajaran sesuai silabus.	1	1
Identitas satuan pendidikan materi ajar yang jelas.	1	2
Terdapat kompetensi inti sesuai RPP.	1	3
Terdapat kompetensi dasar sesuai RPP.	1	4
Terdapat indikator sesuai RPP.	1	5
Petunjuk belajar tertulis dengan jelas.	1	6
Terdapat sumber belajar dan penulisan sesuai dengan kaidah yang benar.	1	7
Terdapat pendidikan karakter bangsa sesuai RPP.	1	8
Materi ajar komunikatif.	1	9
Terdapat aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik dalam materi pembelajaran	1	10

5) Lembar Validasi THB (Tes Hasil Belajar)

Adapun kisi-kisi instrumen pengumpulan data sebagai berikut:

Tabel 19
Kisi-kisi Instrumen Penilaian Validasi THB

Aspek	Jumlah Butir	Nomor Butir
Format THB	7	1,2,3,4,5,6,7
Isi THB	4	8,9,10,11
Bahasan dan tulisan	4	12,13,14,15
Manfaat/ kegunaan THB	3	16,17,18
Kesesuaian teknik penilaian	3	19,20,21
Kelengkapan instrumen	3	22,23,24
Kesesuaian isi	3	25,26,27
Konstruksi Soal	3	28,29,30

b. Lembar Pengamatan

Lembar pengamatan digunakan untuk memperoleh data tentang keefektifan media pembelajaran yang dikembangkan. Lembar pengamatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar pengamatan keterampilan membaca huruf jawa dan lembar pengamatan aktivitas siswa.

Lembar keterampilan siswa digunakan untuk mengamati keterampilan siswa membaca aksara Jawa menggunakan media pembelajaran .

Adapun kisi-kisi instrumen pengumpulan data sebagai berikut:

Tabel 20
Kisi-kisi Instrumen Penilaian Tes Unjuk Kerja
Membaca Aksara Jawa

Aspek	Jumlah Butir	Nomor Butir
Intonasi baik dan benar	1	1
Kelancaran membaca aksara Jawa	1	2
Ketepatan pelafalan aksara Jawa	1	3
Volume suara	1	4
Penguasaan aksara Jawa pasangan <i>ha-nga</i>	1	5
Jeda	1	6

Tabel 21
Kisi-kisi Instrumen Penilaian Aspek Religius dan Afektif

Aspek	Jumlah Butir	Nomor Butir
Sikap spiritual	6	1, 2, 3, 4, 5, 6
Mendengar dengan penuh pemahaman pada saat pembelajaran.	1	1
Santun dalam bertanya dengan bahasa yang baik dan benar pada saat pembelajaran	1	2
Membantu teman yang mengalami kesulitan.	1	3
Menyumbang ide pada saat berdiskusi	1	4
Tanggung jawab mengikuti pembelajaran dan mengerjakan tugas	1	1

c. Tes

Tes hasil belajar sangat dibutuhkan untuk mengukur hasil. Dalam penelitian ini tes hasil belajar siswa berupa tes membaca aksara Jawa. Dalam penelitian ini teknik tes dilakukan untuk dalam *pretest* dan *posttest*. Tujuannya untuk mengukur perbedaan penggunaan media komik RAJA PANDHAWA dengan tidak menggunakan media. Tes hasil kerja membaca aksara Jawa digunakan untuk mengetahui apakah penggunaan

media komik RAJA PANDHAWA dapat meningkatkan hasil belajar membaca aksara Jawa pada siswa kelas V SDIT Ihsanul Fikri.

Tabel 22
Kisi-kisi Instrumen Penilaian Kognitif

Aspek	Jumlah Butir	Nomor Butir
Melalui pengamatan, siswa dapat menyebutkan bentuk pangkon dan sandhangan huruf Jawa dan mengetahui cara penggunaannya dengan tepat.(C1)	18	1
Melalui diskusi pasangan, siswa dapat menguraikan kalimat berhuruf Jawa dengan sandhangan tanpa pasangan dengan benar.(C2)	19	1
Melalui pengamatan, siswa dapat menyebutkan bentuk pasangan huruf Jawa dan mengetahui cara penggunaannya dengan tepat.(C1)	1,2,16	3
Melalui kegiatan bertanya jawab, siswa dapat melengkapi kalimat berhuruf Jawa sederhana yang mengandung pasangan dan sandhangan dengan benar.(C3)	3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14,17	12
Melalui kegiatan diskusi pasangan, siswa dapat membuat geguritan berhuruf Jawa yang mengandung pasangan dan sandhangan dengan benar. (C6)	15,20	3

d. Angket

Angket yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah angket langsung dengan tipe pilihan. Angket dibagikan kepada responden secara langsung untuk diisi secara mandiri. Angket akan diberikan kepada siswa yang ada dalam uji coba. Angket yang diperuntukkan bagi siswa diberikan saat uji coba digunakan untuk mengetahui kekurangan produk dari segi tampilan dan isi media. Adapun kisi-kisi instrumen pengumpulan data sebagai berikut:

Tabel 23
Kisi-kisi Instrumen Penilaian Angket Oleh Siswa

Aspek	Jumlah Butir	N omor Butir
Materi		
Kejelasan kompetensi belajar	1	1
Keruntutan penyampaian materi	1	2
Kemenarikan penyampaian materi	1	3
Kemudahan memahami materi	1	4
Kebermanfaatan materi	1	5
Cerita		
Kejelasan alur cerita	1	6
Kemenarikan cerita	1	7
Kemudahan memahami cerita	1	8
Ketepatan penggunaan bahasa	1	9
Media		
Kejelasan petunjuk penggunaan media Media	1	10
pembelajaran dapat memotivasi siswa	1	11
Kemudahan penggunaan	1	12
Kejelasan jenis dan ukuran huruf	1	13
Kualitas gambar	1	14
Kemenarikan tampilan	1	15

Selain itu dibutuhkan juga angket untuk menyusun data analisis kebutuhan guru dan siswa.

Tabel 24
Kisi-kisi Instrumen Angket Kebutuhan Siswa

Aspek	Jumlah Butir	Nomor Butir
Gaya belajar	2	9,10
Metode Pembelajaran	1	11
Media Pembelajaran	8	1,2,3,4,5, 6,7,8

Tabel 25
Kisi-kisi Instrumen Angket Kebutuhan Guru

Aspek	Jumlah Butir	Nomor Butir
Metode Pembelajaran	1	1
Media Pembelajaran	2	2, 3, 4, 5,6, 7, 8, 9, 10, 11, 12

2. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode validasi, tes, dan observasi.

a. Metode Validasi

Metode ini digunakan untuk memvalidasi media pembelajaran beserta perangkat pendukung melalui lembar validasi. Lembar validasi berisi tentang aspek-aspek perangkat pembelajaran yang harus diisi oleh validator dengan cara memberi tanda check list (✓) pada kolom yang sesuai.

b. Metode Tes

Metode ini digunakan untuk mendapat data yang berupa nilai tes keterampilan membaca aksara Jawa.

c. Metode Observasi

Metode ini digunakan untuk mengobservasi penggunaan media pembelajaran melalui aktivitas siswa dan keterampilan membaca aksara Jawa menggunakan media komik RAJA PANDHAWA di kelas.

E. Metode Analisis Data

Untuk keperluan menguji kebenaran hipotesis dalam suatu penelitian, diperlukan analisis data menggunakan teknik tertentu. Sesuai dengan tujuan utama penelitian ini adalah untuk menghasilkan media pembelajaran yang valid, efektif dan praktis maka analisis data dalam penelitian ini dilakukan dengan analisis untuk memperbaiki atau merevisi media pembelajaran menjadi draft final. Dalam penelitian ini teknik analisis data dijelaskan pada analisis data dan

analisis data penelitian meliputi analisis data validasi, kepraktisan dan keefektifan.

1. Analisis Data

a. Analisis Uji Coba Soal Tes

Setelah instrumen disusun, kemudian diujicobakan untuk dianalisis validitas, reliabilitas, tingkat kesukaran dan daya pembeda soal.

1) Uji Validitas Soal Tes

Validitas tes harus sesuai dengan kriterium. Tes bentuk pilihan ganda, kesejajaran tes dengan kriterium menggunakan teknik korelasi biserial (Arikunto, 2009).

$$r_{pbis} = \frac{M_p - M_t}{S_t} \sqrt{\frac{p}{q}}$$

Keterangan :

M_p = rata-rata skor total yang menjawab benar pada butir soal

M_t = rata-rata skor total

S_t = standar deviasi skor total

P = proporsi siswa yang menjawab benar pada butir soal

q = proporsi siswa yang menjawab salah pada butir soal

Cara menentukan tingkat validitas instrumen suatu item adalah dengan mengkorelasikan hasil koefisien r dengan taraf signifikan 5 % atau taraf kepercayaan 95 %.

Kriteria koefisien korelasi validitas :

$0,000 < r \leq 0,200$ = sangat rendah

$0,200 < r \leq 0,400$ = rendah

$0,400 < r \leq 0,600$ = cukup

$0,600 < r \leq 0,800$ = tinggi

$0,800 < r \leq 1,000$ = sangat tinggi

2) Analisis Reliabilitas Tes

Reliabilitas menunjukkan bahwa suatu tes cukup dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpul data karena tes tersebut sudah baik. Menurut Arikunto (2008 : 100) reliabilitas dapat dicari dengan rumus Kuder Richardson 20 (KR-20).

$$r_{11} = \left[\frac{n}{n-1} \right] \left[\frac{S^2 - \sum pq}{S^2} \right]$$

Keterangan :

r_{11} = reliabilitas tes secara keseluruhan

p = proporsi objek yang menjawab tes dengan benar

q = proporsi objek yang menjawab tes dengan salah ($q = 1-p$)

$\sum pq$ = jumlah hasil perkalian $p.q$

n = banyaknya item

S = standar deviasi tes

Kriteria : untuk mengetahui tingkat reliabilitas dapat menggunakan interval di bawah ini :

Reliabilitas sangat tinggi, jika $0,90 < r_{11} \leq 1,00$

Reliabilitas tinggi, jika $0,70 < r_{11} \leq 0,90$

Reliabilitas sedang, jika $0,40 < r_{11} \leq 0,70$

Reliabilitas rendah, jika $0,20 < r_{11} \leq 0,40$

Reliabilitas sangat rendah, jika $0,00 < r_{11} \leq 0,20$

3) Analisis Tingkat Kesukaran Tes

Uji tingkat kesukaran dilakukan untuk mengetahui apakah butir soal tergolong sukar, sedang atau mudah dengan menggunakan rumus (Arikunto, 2006) :

$$P = \frac{B}{J_x}$$

Dengan P adalah indeks kesukaran, B adalah banyaknya siswa yang menjawab soal benar dan JX adalah jumlah seluruh siswa peserta tes. Indeks kemudahan diklasifikasikan pada tabel 26 berikut ini:

Tabel 26	
Kriteria Indeks Kesukaran	
P	Klasifikasi
0,00 – 0,30	Soal sukar
0,31 – 0,70	Soal sedang
0,71 – 1,00	Soal mudah

4) Analisis Daya Beda

Daya pembeda soal adalah kemampuan suatu soal untuk membedakan antara siswa yang pandai (berkemampuan tinggi) dengan siswa yang tidak pandai (berkemampuan rendah). Angka yang menunjukkan besarnya daya pembeda disebut indeks diskriminasi (D). Untuk menentukan besarnya daya beda (nilai D) digunakan rumus (Arikunto, 2007 : 211-214) sebagai berikut :

$$D = \frac{B_A}{J_A} - \frac{B_B}{J_B} = P_A - P_B$$

Keterangan :

JA : banyaknya peserta kelompok atas

JB : banyaknya peserta kelompok bawah

BA : banyaknya kelompok atas yang menjawab benar

BB : banyaknya kelompok bawah yang menjawab benar

PA : proporsi peserta kelompok atas yang menjawab benar

PB : proporsi peserta kelompok bawah yang menjawab benar

Klasifikasi daya pembeda :

$D < 0$: semua tidak baik dan harus dibuang

$0,00 \leq D < 0,20$: jelek (*poor*)

$0,20 \leq D < 0,40$: cukup (*satisfactory*)

$0,40 \leq D < 0,70$: baik (*good*)

$0,70 \leq D \leq 1,00$: baik sekali (*excellent*)

Sedangkan untuk mengetahui daya pembeda soal bentuk uraian adalah dengan menggunakan rumus :

$$DP = \frac{\text{Mean kelompok atas} - \text{Mean kelompok bawah}}{\text{Skor maksimal}}$$

Klasifikasi daya pembeda (Crocker dan Algita dalam Depdiknas, 2008 : 12)

$0,40 \leq DP \leq$: soal diterima baik

$0,30 \leq DP <$: soal diterima tapi perlu perbaikan

$0,20 \leq DP < 0,40$: soal diperbaiki

$0,00 \leq P < 0,20$: soal dibuang / tidak dipakai

2. Analisis Terhadap Data Validasi

a. Analisis Data Hasil Validasi Media dan Perangkat Pembelajaran

Teknik analisis data yang digunakan untuk menganalisis data hasil validasi media dan perangkat pembelajaran adalah menggunakan teknik deskriptif kualitatif. Teknik deskriptif kualitatif digunakan untuk menganalisis data dengan mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana mestinya tanpa adanya maksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum atau generalisasi (Sugiyono, 2011 : 208).

Media pembelajaran dan perangkat pembelajaran materi membaca aksara Jawa dinilai oleh validator menggunakan skala 4 (empat), sesuai dengan rubrik dari masing-masing indikator yang telah dibuat oleh peneliti. Perangkat pembelajaran juga dinilai oleh validator. Data yang tertera pada lembar validasi perangkat pembelajaran merupakan penilaian masing-masing validator yang dianalisis berdasarkan rata-rata skor. Rata-rata skor masing-masing perangkat dihitung dengan menjumlah rata-rata skor masing-masing perangkat dibagi dengan aspek yang dinilai pada perangkat tersebut.

$$\text{Rata - rata skor perangkat} = \frac{\text{jumlah rata - rata skor perangkat}}{\text{banyak aspek penilaian}}$$

Kriteria penilaian menggunakan skala 1-4. Adapun deskripsi rata-rata skor dalam Tabel 27 di bawah ini:

Tabel 27
Kriteria Penilaian Kevalidan Media dan Perangkat

No	Skor rata-rata	Kriteria
1.	$1,00 < \text{rata-rata} \leq 1,75$	Tidak baik
2.	$1,76 < \text{rata-rata} \leq 2,50$	Kurang baik
3.	$2,60 < \text{rata-rata} \leq 3,25$	Baik
4.	$3,25 < \text{rata-rata} \leq 4,00$	Baik sekali

(Sudjana, 2002 : 34)

Menurut Sugiyono (2011 : 142 – 144) teknik analisis datanya dilakukan sebagai berikut.

- 1) Mencari jumlah skor kriterium, yaitu 4 kali banyaknya indikator penilaian yang dikembangkan kali 5.4 merupakan skor tertinggi dan 5 merupakan banyaknya validator.
- 2) Membuat rentang interval dari skor kriterium menjadi 4 kategori yaitu baik, kurang baik, baik dan sangat baik.
- 3) Menentukan jumlah skor hasil pengumpulan data.

Menentukan posisi jumlah skor secara kontinum pada interval dan selanjutnya membuat kesimpulan tentang kualitas perangkat. Kriteria Media Pembelajaran dan perangkat pembelajaran materi membaca huruf Jawa dikatakan valid jika masing-masing berada pada kategori baik atau baik sekali.

Penilaian produk berdasarkan angket yang telah diisi oleh tenaga ahli dan praktisi dianalisis untuk mengetahui tingkat kevalidan dari produk yang dikembangkan. Analisis validitas menggunakan Skala Likert dengan langkah-langkah:

- 1) Memberikan skor untuk setiap item jawaban sangat baik (5), baik (4), cukup (3), kurang (2) dan sangat kurang (1).
- 2) Menjumlahkan skor total tiap validator untuk seluruh indikator.
- 3) Pemberian nilai validitas dengan cara menggunakan rumus:

$$P = \frac{f}{N} \times 100 \%$$

Dimana :

P = Nilai akhir

f = Perolehan skor

N = Skor maksimum

Kategori validitas dapat dilihat pada Tabel 28 berikut ini :

Tabel 28
Tabel Kategori Validitas

No	Nilai	Kriteria
1.	$80\% < x \leq 100\%$	Sangat valid
2.	$60\% < x \leq 80 \%$	Valid
3.	$40\% < x \leq 60 \%$	Cukup valid
4.	$20\% < x \leq 40 \%$	Kurang valid
5.	$0\% < x \leq 20 \%$	Tidak valid

Dimodifikasi dari (Riduwan:2009)

3. Analisis Terhadap Data Keefektifan

1) Hasil Belajar Membaca Huruf Jawa

Analisis hasil belajar bertujuan untuk mengetahui tingkat penguasaan materi yang menjadi dasar penentuan tingkat ketuntasan belajar siswa.

a) Uji Ternormalisasi

Analisis belajar siswa diamati melalui nilai tes hasil belajar berupa tes formatif. Adapun target ketuntasan yang ditetapkan dalam penelitian ini adalah nilai rata-rata hasil tes formatif lebih KKM (≥ 75),

siswa dikatakan tuntas bila nilai hasil tes formatif ≥ 75 . Untuk menganalisis peningkatan keterampilan membaca huruf Jawa dan hasil belajar tes formatif siswa menggunakan persentase deskriptif yang diperoleh dari uji N-gain dengan rumus :

$$g = \frac{\text{skor postes} - \text{skor pretes}}{\text{skor ideal} - \text{skor pretes}} \quad (\text{Hake, dalam David})$$

Penentuan kriteria nilai n-gain yang dikemukakan oleh Hake (1999), yaitu : $N\text{-gain} > 0,7$ (N-gain tinggi); $0,3 \leq N\text{-gain} \leq 0,7$ (N-gain sedang); $N\text{-gain} < 0,3$ (N-gain rendah)

b) Uji Normalitas

Uji ini dimaksudkan untuk mengetahui apakah data yang digunakan merupakan data yang berdistribusi normal atau tidak. Menguji normalitas data menggunakan rumus chi-kuadrat (*chi-square*) dari Russefendi (1998 : 294).

$$X^2 = \sum \frac{(f_0 - f_e)^2}{f_e}$$

Dengan : X^2 = khi-kuadrat

f_0 = frekuensi dari yang diamati

f_e = frekuensi yang diharapkan

Langkah berikutnya adalah membandingkan X^2_{hitung} dengan X^2_{tabel} dengan derajat kebebasan (dk) = J-3. Dalam hal ini J menyatakan banyaknya kelas interval. Jika $X^2_{\text{hitung}} < X^2_{\text{tabel}}$, maka dapat dikatakan bahwa data tersebut berdistribusi normal.

c) Menguji Homogenitas

Uji ini digunakan untuk menentukan apakah sampel yang diperoleh berasal dari populasi dengan varians yang sama. Tes yang digunakan untuk menghitung homogenitas menggunakan rumus dari Ruseffendi (1998 : 295).

$$F = \frac{S_{\text{besar}}^2}{S_{\text{kecil}}^2} = \frac{S_b^2}{S_k^2}$$

Hipotesis yang akan diuji adalah :

$$H_0 : \sigma_{12} = \sigma_{22}$$

$$H_A : \sigma_{12} \neq \sigma_{22}$$

Dengan :

$$S_b^2 = \text{variansi terbesar}$$

$$S_k^2 = \text{variansi terkecil}$$

Kriteria pengujiannya adalah tolak H_0 jika $F_{\text{tabel}} < F_{\text{hitung}}$ dan terima H_0 untuk kondisi lainnya. Dengan dk pembilang = $(n_1 - 1)$ dan dk penyebut = $(n_2 - 1)$ pada taraf signifikansi $\alpha = 0,05$

d) Ketuntasan Belajar Individu

Ketuntasan belajar individu diambil dari rata-rata ketiga aspek sumber penilaian, dengan menggunakan rumus :

$$\text{Nilai} = \frac{F (1) + P (2) + T (3)}{6}$$

Keterangan :

Portofolio (F)=bobot 1

Presentasi (P)=bobot 2

Tes tertulis (T)=bobot 3

Nilai rata-rata tes tertulis siswa dihitung dengan rumus :

$$X = \frac{\sum x}{N} \text{ (Arikunto, 2009)}$$

Keterangan :

X =rata-rata nilai tertulis

$\sum x$ =jumlah nilai yang diperoleh

N =jumlah siswa

Selanjutnya dilakukan uji t pada tes hasil belajar siswa yaitu dengan kriteria ketuntasan minimal 75.

Hipotesis :

$H_0 : \mu \leq 75$ (rata-rata hasil tes kemampuan kognitif siswa tertinggi 75)

$H_1 : \mu > 75$ (rata-rata hasil tes kemampuan kognitif siswa lebih dari 75)

Pengujian menggunakan rumus :

$$t = \frac{x - \mu_0}{s/n} \text{ (Sugiyono, 2011 : 178)}$$

Keterangan :

T =indeks perbedaan nilai rata-rata *posttest* dan *pretest*

x =nilai rata-rata siswa SD uji coba

μ_0 =nilai rata-rata siswa SD kontrol

S =standar deviasi (simpangan baku)

n =banyaknya siswa

Dengan kriteria pengujian :

H_0 ditolak jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ dengan $dk = n - 1$ dan $\alpha = 5 \%$

Jika $\text{sig} < \alpha$ maka H_0 ditolak dan menerima H_a , artinya hasil belajar siswa lebih dari KKM.

Analisis data menggunakan bantuan SPSS versi 16.

e) Ketuntasan Belajar Klasikal

Selain itu untuk menentukan ketuntasan klasikal kemampuan kognitif siswa digunakan rumus uji proporsi : uji satu pihak. Dengan kriteria ketuntasan secara klasikal adalah 75 % siswa tuntas belajar, berarti $\pi_0 = 75\%$. Hipotesis yang digunakan adalah :

$H_0 : \pi_0 = 75\%$ (persentase siswa yang tuntas belajar sama dengan 75%)

$H_1 : \pi_0 > 75\%$ (persentase siswa yang tuntas belajar lebih dari 75 %)

Rumus yang digunakan :

$$Z = \frac{\frac{x}{n} - \pi_0}{\sqrt{\frac{\pi_0(1-\pi_0)}{n}}} \quad (\text{Sudjana, 2009})$$

Keterangan :

Z = harga Z

π_0 = kriteria ketuntasan klasikal

x = banyaknya siswa yang tuntas belajar

n = banyaknya data

dalam hal ini, tolak H_0 jika $Z \geq Z_{0,5-\alpha}$ didapat dari daftar normal baku dengan α : taraf signifikansi = 5 % untuk $Z \geq Z_{0,5-\alpha}$ H_0 diterima.

2) Aktivitas dan Keterampilan Siswa Dalam Pembelajaran Membaca Aksara Jawa

Aktivitas siswa dan guru yang diamati digunakan teknik persentase (%), yakni banyaknya frekuensi tiap aktivitas dibagi dengan seluruh aktivitas dikalikan dengan 100 (Trianto, 2011 : 62).

$$\text{Persentase respon} = \frac{A}{B} \times 100$$

Keterangan :

A = jumlah respon siswa atau respon guru atau keterampilan siswa setiap aspek

B = jumlah seluruh siswa atau guru (responden)

Tabel 29
Rambu-rambu Hasil Analisis

Pencapaian Tujuan Pembelajaran	Kualifikasi	Tingkat Keberhasilan Pembelajaran
85 % - 100 %	Sangat Baik (SB)	Berhasil
65 % - 84 %	Baik (B)	Berhasil
55 % - 64 %	Cukup (C)	Tidak berhasil
0 % - 54 %	Kurang (K)	Tidak berhasil

(Aqib, 2009 : 161)

4. Kriteria Keberhasilan Penelitian

Adapun ukuran keberhasilan penelitian ini dinilai melalui

a. Kevalidan media pembelajaran hasil pengembangan

Kevalidan media pembelajaran hasil pengembangan diukur dari hasil validasi ahli (validator) terhadap media pembelajaran yang dikembangkan.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Peneliti melaksanakan penelitian di kelas V SDIT Ihsanul Fikri pada semester II Tahun Pelajaran 2017/2018. Dalam bab IV akan diuraikan mengenai data hasil penelitian yang telah dilaksanakan di pada tanggal 23 April 2018-30 Mei 2018, disertai pembahasan mengenai gagasan terkait dengan apa yang telah dipaparkan bab terdahulu. Adapun yang menjadi subjek penelitian adalah siswa siswi kelas V C SDIT Ihsanul Fikri sejumlah 30 siswa, dengan rincian siswa laki-laki 21 anak dan siswa perempuan 9 anak. Pembelajaran di kelas VC ini dilaksanakan dengan pengembangan media komik RAJA PANDHAWA untuk peningkatan keterampilan membaca siswa kelas V.

A. Hasil Penelitian

Pengembangan ini dilakukan untuk mengetahui karakteristik, kevalidan dan keefektifan komik RAJA PANDHAWA untuk peningkatan keterampilan membaca aksara Jawa kelas V. Produk yang dihasilkan dalam penelitian ini adalah komik RAJA PANDHAWA atau komik aksara Jawa Pandhawa.

Pengembangan komik RAJA PANDHAWA ini untuk peningkatan keterampilan membaca aksara Jawa kelas V SD mengacu model penelitian pengembangan Borg and Gall (Sukmadinata, 2013:169-170) yang terdiri dari sepuluh langkah dalam penelitian dan pengembangan, yaitu

(1) Research and Information Collecting, (2) Planning, (3) Develop preliminary form product, (4)Preliminary field testing, (5)Main product revision, (6) main field testing, (7) operational product revision,(8)operational field testing, (9) final revisi product, (10) dessemination and implementation.

Namun, dalam penelitian ini, peneliti hanya sampai pada tahap kesembilan tidak sampai desiminasi dan implementasi karena keterbatasan biaya dan waktu peneliti dalam melaksanakan tahap tersebut.

Adapun hasil pengembangan dari setiap langkah dalam pengembangan media komik Raja Pandhawa ini adalah sebagai berikut:

1. Hasil dari Studi Pendahuluan

Sebelum melakukan penelitian pengembangan, dilakukan analisis kebutuhan yang menjadi dasar mengapa perlu diadakan pengembangan suatu produk. Pengembangan media komik aksara Jawa dilaksanakan berdasar pada analisis kebutuhan yang disimpulkan setelah mendapat berbagai informasi tentang kondisi pembelajaran aksara Jawa di SDIT Ihsanul Fikri. Hasil observasi yang diperoleh dalam studi pendahuluan ini adalah

a. Penelitian dan pengumpulan informasi

1) Data analisis kurikulum dan karakteristik mata pelajaran

Kurikulum yang digunakan di SDIT Ihsanul Fikri pada pembelajaran bahasa Jawa kelas V adalah Kurikulum 2013. Sehingga, untuk pembuatan komik mengacu pada materi aksara Jawa Kurikulum 2013. Berikut ini adalah kompetensi inti, kompetensi dasar dan indikator-indikator yang harus dicapai siswa kelas V dalam pembelajaran bahasa Jawa:

a) Kompetensi Inti (KI)

Kompetensi inti adalah kualitas yang harus dimiliki peserta didik yang diperoleh melalui pembelajaran yang diorganisasikan dalam proses pembelajaran aktif. Kompetensi inti merupakan istilah yang dipakai dalam Kurikulum 2013. Kompetensi Inti pembelajaran bahasa Jawa kelas lima adalah sebagai berikut :

- (1) Menerima, menghargai dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.
- (2) Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, percaya diri dan cinta tanah air dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, tetangga dan guru
- (3) Memahami pengetahuan faktual dan konseptual dengan cara mengamati dan mencoba (mendengar, melihat, membaca) serta menanya berdasarkan rasa ingin tahu secara kritis tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, sekolah dan tempat bermain.
- (4) Menyajikan pengetahuan faktual dan konseptual 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.

b) Kompetensi Dasar dan Indikator

Kompetensi dasar merupakan gambaran umum tentang apa yang dapat dilakukan siswa dan rincian yang lebih terurai tentang apa yang

diharapkan dari siswa yang digambarkan dalam indikator hasil belajar. Kompetensi dasar dikembangkan dengan memperhatikan siswa dan mata pelajaran yang akan diajarkan pada saat kegiatan belajar mengajar. Sedangkan, indikator adalah perilaku yang menunjukkan ketercapaian kompetensi dasar tertentu. Berikut ini kompetensi dasar dan indikator pembelajaran bahasa Jawa kelas lima kurikulum 2013 :

Tabel 30
Kompetensi Dasar dan Indikator
Pembelajaran Bahasa Jawa Kurikulum 2013

Kompetensi Dasar		Indikator	
1.1	Menerima dan bangga akan anugerah Tuhan Yang Maha Esa berupa Bahasa Jawa sebagai bahasa Ibu.	1.1.1	Menunjukkan sikap menerima anugerah Tuhan Yang Maha Esa berupa bahasa Jawa sebagai bahasa Ibu.
1.2	Mensyukuri anugerah Tuhan Yang Maha Esa berupa bahasa Jawa sebagai jati diri, sarana mendekatkan diri kepada Sang Pencipta, menghormati dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.	1.2.1	Menunjukkan sikap mensyukuri anugerah Tuhan Yang Maha Esa berupa bahasa Jawa sebagai jati diri bangsa.
2.1	Menunjukkan perilaku bertanggung jawab, santun dan percaya diri dalam mengungkapkan keinginan dan menyampaikan tanggapan saran dan pendapat dari suatu permasalahan dengan ragam bahasa yang sesuai menggunakan bahasa Jawa.	2.1.1	Menunjukkan sikap santun dan percaya diri dalam mengungkapkan pendapat dan keinginan menggunakan bahasa Jawa dalam memahami 20 <i>pasangan</i> huruf Jawa.
		2.1.2	Menunjukkan sikap berbahasa yang santun yang ditunjukkan dengan ketepatan Ungguh-ungguh dalam memahami 20 <i>pasangan</i> huruf Jawa.
		2.1.3	Menunjukkan sikap dan perilaku yang mencerminkan kepribadian Jawa dalam membaca dan menulis kata dan kalimat dengan menggunakan huruf Jawa menggunakan pasangan huruf Jawa (20 <i>pasangan</i>).
3.4	Memahami pasangan huruf Jawa (20 <i>pasangan</i>)	<i>Kognitif</i>	
		3.4.1	Mengenali dan mengamati pasangan dalam huruf Jawa dari <i>ha</i> sampai dengan <i>nga</i>
		3.4.2	Membaca kata-kata berhuruf Jawa yang mengandung pasangan <i>ha</i> sampai dengan <i>nga</i> .

Tabel 31
Lanjutan

Kompetensi Dasar	Indikator
	3.4.3 Menulis kata-kata berhuruf Jawa yang mengandung pasangan <i>ha</i> sampai dengan <i>nga</i> .
4.4 Membaca dan menulis kalimat huruf Jawa menggunakan pasangan huruf Jawa (20 pasangan)	<i>Psikomotorik.</i> 4.4.1 Membaca kalimat sederhana berhuruf Jawa yang mengandung pasangan <i>ha</i> sampai dengan <i>nga</i> . 4.4.2 Menulis kalimat sederhana berhuruf Jawa yang mengandung pasangan <i>ha</i> sampai dengan <i>nga</i> 4.4.3 Membaca teks berhuruf Jawa yang mengandung pasangan <i>ha</i> sampai dengan <i>nga</i> .

Materi komik disesuaikan dengan kurikulum dan relevan dengan kebutuhan siswa saat ini tentang membaca aksara Jawa baik kata, kalimat dan teks yang mengandung pasangan *ha* sampai dengan *nga* (20 pasangan).

2) Data Analisis Karakteristik Siswa

Siswa yang dijadikan sebagai subjek penelitian yaitu siswa kelas VC SDIT Ihsanul Fikri. Menurut hasil diskusi, guru kelas dan guru bahasa Jawa kelas V bahwa secara umum, anak-anak merasa kesulitan dalam membaca aksara Jawa, akan lebih terbantu jika pembelajaran diberi media gambar yang menarik dan contoh konkret. Pada aspek gaya belajar dalam pembelajaran aksara Jawa, diperoleh data bahwa siswa lebih menyukai gaya belajar membaca dan melihat gambar dalam hal belajar aksara Jawa di rumah. Hasil analisis karakteristik siswa dapat dilihat dari uraian sebagai berikut:

a) Gaya Belajar

Tabel 32
Hasil Analisis Karakteristik Siswa

No	Butir Pertanyaan	Jawaban	Siswa	Persentase
9.	Bagaimana cara kamu belajar aksara Jawa di rumah?	a. Membaca	7	28%
		b. Membaca , melihat gambar	18	72%
		c. Membaca, mengamati		
		d. Lain-lain: mendengarkan		
10.	Bagaimana cara yang kamu sukai dalam menggunakan media dalam pembelajaran aksara Jawa?	a. Membaca	4	16%
		b. Membaca , melihat gambar	16	64%
		c. Membaca, mengamati	4	16%
		d. Lain-lain : mendengarkan	1	4%

Hasil analisis menunjukkan bahwa bahwa 18 (72%) gaya belajar aksara Jawa dengan membaca dan melihat gambar. Siswa yang memilih belajar aksara Jawa dengan membaca 7 (28%) siswa. Sedangkan dalam hal gaya belajar terhadap media dalam pembelajaran aksara Jawa, diperoleh data bahwa 16 (64%) siswa lebih menyukai media yang dapat di baca dan dilihat gambarnya, 4 (16%) siswa menyukai hanya membaca, 4 (16%) siswa menyukai membaca dengan mengamati dan 1 (4%) siswa mendengarkan. Siswa berpendapat bahwa gambar akan membantu memahami materi terutama dalam pembelajaran aksara Jawa.

b) Metode Pembelajaran

Tabel 33
Hasil Analisis Karakteristik Siswa

No	Butir Pertanyaan	Jawaban	Siswa	Persentase
11.	Metode apa yang kamu sukai dalam pembelajaran aksara Jawa?	a. Ceramah	1	4%
		b. Tanya Jawab	2	8%
		c. Diskusi	6	24%
		d. Praktikum	1	4%
		e. Permainan	15	60%

Pada aspek metode dalam pembelajaran aksara Jawa yang disukai siswa, diperoleh data bahwa siswa lebih menyukai metode permainan dalam pembelajaran aksara Jawa. Hasil analisis menunjukkan bahwa

bahwa 15 (60%) siswa memilih metode pembelajaran dengan permainan. Siswa memilih metode diskusi 6 (24%) siswa, 2 (8%) siswa menyukai metode tanya jawab, 1 (4%) siswa menyukai ceramah dan siswa yang menyukai metode praktikum sejumlah 1 (4%) siswa. Siswa berpendapat bahwa metode permainan membuat pembelajaran di kelas tidak membosankan dan lebih menyenangkan.

Berdasarkan analisis karakteristik siswa, dapat diambil kesimpulan jika siswa memiliki gaya belajar lebih cenderung kepada *visual* karena memilih membaca dengan melihat gambar dalam pembelajaran aksara Jawa dan siswa lebih menyukai metode permainan dalam pembelajaran aksara Jawa agar tidak membosankan.

3) Data Analisis Kebutuhan Pengembangan Media

Pengembangan komik aksara Jawa ini dilatar belakangi minat terhadap pembelajaran bahasa Jawa terutama materi membaca aksara Jawa yang rendah sehingga siswa kurang terampil dalam membaca aksara Jawa dan kurang antusias dalam mengikuti pembelajarannya. Mereka kesulitan menghafal aksara Jawa. Oleh karena itu, perlu kiranya pembelajaran keterampilan membaca aksara Jawa didampingi dengan media yang menarik minat siswa.

Hasil analisis kebutuhan pengembangan media dapat dilihat dari uraian sebagai berikut:

a) Media Pembelajaran

Tabel 34
Hasil Analisis Kebutuhan Media

No	Butir Pertanyaan	Jawaban	Siswa	Persentase
1.	Apakah guru pernah menggunakan media pembelajaran pada pelajaran Bahasa Jawa terutama materi aksara Jawa?	Ya	18	72%
		Tidak	7	28%
2.	Jika ya, sebutkan salah satu media yang digunakan guru untuk pembelajaran tersebut?	Poster	7	28%
		Tulisan aksara Jawa	11	44%
3.	Apakah media yang digunakan guru membantu kamu untuk memahami materi pelajaran?	Ya	5	20%
		Tidak	20	80%
4.	Apakah media yang digunakan guru berbeda-beda setiap pokok materi pelajaran bahasa Jawa terutama membaca aksara Jawa?	Ya	6	24%
		Tidak	19	76%
5.	Apakah ada dampak positif yang kamu rasakan setelah belajar menggunakan media pembelajaran?	Ya	7	28%
		Tidak	18	72%
6.	Apakah kamu suka belajar jika ada gambar di dalam media pembelajaran yang digunakan oleh guru?	Ya	20	80%
		Tidak	5	20%
7.	Bentuk media seperti apa yang ingin kamu gunakan dalam pelajaran aksara Jawa? A. Komik B. Buku cerita	Komik	24	96%
		Buku cerita	1	4%

Menurut hasil analisis di atas, media yang sudah pernah digunakan oleh guru belum memberikan dampak yang besar bagi siswa karena siswa belum memahami materi yang disampaikan guru. Sehingga, perlu adanya inovasi media untuk meningkatkan keterampilan membaca aksara Jawa melalui media yang disukai anak melalui gambar yaitu komik. Siswa yang menyukai media komik dalam pembelajaran aksara Jawa sejumlah 24 siswa (96%).

4) Data Analisis Kebutuhan Guru

Hasil analisis kebutuhan guru menunjukkan bahwa media lebih dibutuhkan di sajikan dalam Tabel 35 di bawah ini :

Tabel 35
Hasil Analisis Kebutuhan Guru

No	Pertanyaan	Jawaban
4.	Apakah media pembelajaran yang ada sekarang dan yang digunakan sudah cukup untuk mendukung proses pembelajaran?	Belum
5.	Bagaimana bentuk media yang diperlukan? A. Visual B. Audio C. Lainnya.....	Benda Konkret
8.	Bagaimana pendapat Bapak/Ibu, tentang komik aksara Jawa? A. Menarik B. Tidak menarik C. Tidak tahu	Menarik karena gambar membuat ketertarikan sendiri
13.	Bagaimana respon Bapak/Ibu berikan untuk pengembangan media komik aksara Jawa sebagai salah satu referensi guru untuk mendukung kegiatan pembelajaran? A. Mendukung B. Tidak mendukung	Mendukung inovasi media pembelajaran membaca aksara Jawa melalui komik .

Hasil analisis kebutuhan guru menunjukkan bahwa media yang digunakan untuk pembelajaran aksara Jawa perlu adanya inovasi karena selama ini media yang digunakan belum mendukung proses pembelajaran. Guru sangat mendukung adanya pengembangan komik aksara Jawa. Hal ini, akan menarik perhatian siswa agar lebih mudah belajar aksara Jawa. Gambar membuat ketertarikan tersendiri dalam diri siswa.

b. Hasil dari tahap perencanaan

Produk media yang dikembangkan adalah komik RAJA PANDHAWA atau Komik aksara Jawa Pandhawa. Bahan pembelajaran yang diajarkan dengan media komik adalah materi aksara Jawa kelas V yaitu memahami dan membaca kalimat huruf Jawa menggunakan pasangan huruf Jawa (20 pasangan).

1) Karakteristik komik Raja Pandhawa adalah sebagai berikut:

- a) Media berbentuk buku komik cetak dengan gambar manual tangan dan *frame* gambar berwarna.
- b) Hasil produk berupa buku komik cetak dengan ukuran A5 (14,8 x 21 cm).
- c) Kertas yang digunakan untuk sampul adalah kertas *ivory 230 gram glossy* dan kertas untuk isi komik adalah kertas *art paper 150 gram*, komik kemudian *finishing banding*.
- d) Komik berisi cerita berkarakter yang mengandung nasehat.
- e) Ilustrasi komik menggunakan gambar kartun wayang Pandhawa.
- f) Font yang digunakan dalam komik menggunakan font *hanacaraka, KBASitchInTimes, Bradley Hand ITC, Asparagus Sprouts, A little sunshine, Balloon, Brush Script MT, Brush Script Std, Calibri, Bookman Old Style, Book Antiqua, Adobe Garamond Pro Bold, Berlin Sans FB Demi, Britannic Bold*, dan *Henny Penny*.
- g) Komik terdiri dari cover, daftar isi, kata pengantar, petunjuk penggunaan, kompetensi belajar yang akan dikuasai siswa, asal-usul aksara Jawa, pengenalan aksara Jawa, pengenalan *sandhangan* dan *pasangan* aksara Jawa, pengenalan kata dan kalimat aksara Jawa, pengenalan tokoh-tokoh wayang dalam cerita komik, cerita komik dengan tulisan aksara Jawa, dan soal latihan membaca Aksara Jawa.

- h) Penggunaan bahasa dalam komik dipilih kosakata sederhana dalam bentuk aksara Jawa berupa kalimat-kalimat pendek dalam dialog sesuai kompetensi yang akan dicapai siswa.
- i) Petunjuk Penggunaan Media Komik RAJA PANDHAWA adalah sebagai berikut :
- (1) Setiap anak mendapat 1 komik aksara Jawa bercirikan tokoh khusus yaitu tokoh Pandhawa.
 - (2) Bab 1 memuat aksara Jawa *nglegena* dan *sandhangan*.
 - (3) Bab 2 memuat aksara Jawa *nglegena* dan *pasangan*.
 - (4) Bab 3 memuat aksara Jawa *nglegena*, *sandhangan* dan *pasangan*.
 - (5) Teknik Pembelajaran
 - (a) Siswa memperhatikan guru yang memberikan materi pokok tentang aksara Jawa.
 - (b) Siswa mengeja aksara Jawa *nglegena* dan memahami *sandhangan* dan *pasangan* bersama-sama.
 - (c) Guru membimbing bagaimana cara membaca vokal dan konsonan yang baik dan jelas. Misalnya membaca *pa*, *sa*, *nya* dan sebagainya.
 - (d) Guru membimbing siswa dalam membedakan ucapan *da* dan *dha* serta *ta* dan *tha*.
 - (e) Siswa dibentuk kelompok yang saling berpasangan.

- (f) Siswa berpasangan berlatih membaca kata, kalimat dan teks dengan menerapkan *sandhangan* dan *pasangan* sesuai dengan perangan di dalam komik aksara Jawa Pandhawa.
 - (g) Siswa yang keliru membaca aksara Jawa dibetulkan siswa yang menjadi pasangan.
 - (h) Siswa dan guru saling mengoreksi hasil pekerjaan siswa yang dipresentasikan di depan kelas.
- (6) Siswa yang benar-benar lancar, maka boleh melanjutkan pada materi berikutnya.
- (7) Pada evaluasi akhir bab 1, siswa yang belum lulus dapat mengulang materi evaluasi sampai lancar. Sedangkan bagi yang sudah lulus langsung naik pada bab berikutnya.

2) Proses pembuatan komik

Proses pengembangan komik RAJA PANDHAWA melalui beberapa tahapan. Tahapan-tahapan tersebut dijelaskan sebagai berikut :

a) Pra Produksi

Berdasarkan pada data hasil analisis kurikulum dan kebutuhan siswa, serta tujuan pembelajaran yang akan dicapai, materi yang sudah disesuaikan dengan kurikulum dikemas dalam komik dengan berkonsultasi dengan guru Bahasa Jawa dan dosen pembimbing. Tinjauan materi khususnya dalam pembelajaran bahasa Jawa adalah membaca aksara Jawa kelas V SD semester 2 difokuskan kepada mengenalkan *aksara nglegena*, *pasangan*, dan *sandhangan* kemudian dipraktekkan dalam kata dan kalimat sederhana .

Selanjutnya, kegiatan mempersiapkan seperangkat computer, *scanner*, buku gambar ukuran A4, pensil *faber castle*, penggaris, cat air, *crayon*, pensil warna dan spidol warna *snowman*.

Kemudian menentukan ide cerita, menyusun karakter tokoh, membuat sinopsis cerita, membuat skenario, *story board*, sketsa gambar. Tahap selanjutnya adalah identifikasi program komik . Identifikasi program komik merupakan kelanjutan beberapa analisa yang kita inginkan di dalam buku komik RAJA PANDHAWA meliputi cover, daftar isi, kata pengantar, petunjuk penggunaan, kompetensi belajar yang akan dikuasai siswa, asal-usul aksara Jawa, pengenalan aksara Jawa, pengenalan *sandhangan* dan *pasangan* aksara Jawa, pengenalan kata dan kalimat aksara Jawa, pengenalan tokoh-tokoh wayang dalam cerita komik, cerita komik dengan tulisan aksara Jawa, dan soal latihan membaca aksara Jawa.

b) Produksi

Pada tahap produksi ini, komik digambar sesuai perencanaan sesuai *storyboard*. Gambar yang sudah siap kemudian di *scan* dalam bentuk format *JPEG* kemudian di edit menggunakan *Microsoft Publisher 2013*. Proses editnya adalah pemberian balon kata yang dilengkapi dengan tulisan aksara Jawa dengan karakter tokoh Pandhawa Lima , pewarnaan, teks, pemotongan dan pemberian bingkai. Selanjutnya, proses penyelesaian program komik secara keseluruhan.

c) Pasca Produksi

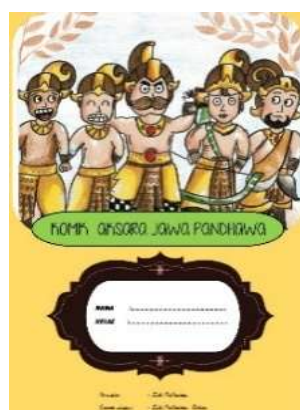
Tahapan yang paling akhir adalah tahap pasca produksi meliputi kegiatan *me-review*, apakah ada kesalahan serta ada kekurangan dalam media yang dibuat. Pada kegiatan pasca produksi sebuah media komik, dilakukan kegiatan *editing* dan cetak bentuk *booklet* ukuran A5 dengan sampul *ivory glossy* 230 gram dan tiap halaman dicetak menggunakan kertas *art paper* 150 gram. Selanjutnya, komik yang sudah dicetak diserahkan kepada validator ahli dan guru bahasa Jawa untuk divalidasi dan siswa kelas V untuk diberikan penilaian.

Komik Raja Pandhawa memiliki beberapa komponen. Komponen-komponen itu antara lain adalah (1) cover; (2) daftar isi; (3) kata pengantar; (4) petunjuk penggunaan; (5) kompetensi belajar yang akan dikuasai siswa; (6) asal-usul aksara Jawa; (7) belajar mengingat aksara Jawa Nglegena; (8) belajar mengingat aksara Jawa *sandhangan*; (9) belajar mengingat aksara Jawa *pasangan*; (10) pengenalan kata dan kalimat aksara Jawa; (11) pengenalan tokoh-tokoh wayang dalam cerita komik dan karakternya; (12) cerita komik dengan tulisan aksara Jawa dari perangan 1-3 dan soal latihan membaca aksara Jawa.

Berikut ini uraian penjelasan komponen-komponen dari komik RAJA PANDHAWA:

Tabel 36
Komponen komik

No.	Komponen Komik	Keterangan
1.	Sampul Komik	Sampul komik didesain dengan gambar, tulisan dan warna yang menarik. Sampul media komik berwarna putih. Tulisan “RAJA PANDHAWA” merupakan nama media komik (singkatan dari aksara Jawa Pandhawa). Materi komik digunakan dalam pembelajaran bahasa Jawa terutama membaca aksara Jawa yang diterapkan pada siswa kelas V SD semester 2. Di sampul komik terdapat logo universitas dan nama penyusun. Gambar wayang kartun Pandhawa merupakan tokoh utama yang terdapat dalam komik. Tulisan aksara Jawa merupakan materi utama komik ini.
2.	Identitas Pemilik Komik	Identitas pemilik komik dicantumkan nama dan kelas.
3.	Daftar Isi	Daftar isi berisi daftar halaman dari keseluruhan bagian dalam buku yang dapat memudahkan siswa untuk menemukan isi buku yang dibaca dan dipelajari.



Tabel 37
Lanjutan

No.	Komponen Komik	Keterangan
4.	Kata Pengantar	Pada bagian terdapat ucapan syukur dan terima kasih penyusun kepada semua pihak yang membantu penyelesaian komik Raja Pandhawa, penjelasan terkait buku dan harapan penyusun terhadap pengembangan komik Raja Pandhawa.
5.	Petunjuk Menggunakan Komik	Berisi petunjuk penggunaan media komik RAJA PANDHAWA untuk siswa.
6.	KI, KD dan indikator	Kompetensi ini merupakan tingkat kemampuan untuk mencapai standar kompetensi lulusan yang harus dimiliki siswa pada setiap tingkat kelas. Kompetensi ini dalam komik ini ditujukan pada siswa kelas V sekolah dasar. Selanjutnya, kompetensi dasar dirumuskan untuk mencapai kompetensi inti. Kompetensi dasar dalam komik ini dikembangkan dengan memperhatikan karakteristik dan

Tabel 38
Lanjutan

No.	Komponen Komik	Keterangan
.		kemampuan siswa. Indikator merupakan penanda perubahan perilaku yang diharapkan dari siswa setelah mempelajari materi aksara Jawa pasangan yang terdapat dalam komik
7.	Cerita Asal Usul Aksara Jawa	Berisi tentang asal usul Aksara Jawa yang dikemas dengan cerita sederhana dan ringkas sehingga mudah dimengerti siswa.
8.	Aksara Jawa Nglegena	Siswa diminta mengingat kembali materi tentang aksara Jawa <i>Nglegena</i> yaitu aksara Jawa dasar yang belum berubah dan jumlahnya ada 20 buah. Siswa juga diberi catatan tentang aksara Jawa <i>Nglegena</i> agar mudah dihafalkan.

Tabel 39
Lanjutan

No.	Komponen Komik	Keterangan
9.	Aksara Jawa Sandhangan Swara	Siswa diminta mengingat kembali materi tentang aksara Jawa <i>Sandhangan Swara</i> yaitu aksara Jawa <i>nglegena</i> yang sudah berubah bunyi menjadi i, u, e, o dan é.
	The comic consists of two panels. The first panel, titled 'SANDHANGAN SWARA', shows the transformation of 'WULO' (w) to 'WULO' (u) and 'SUKU' (s) to 'SUKU' (u). The second panel, also titled 'SANDHANGAN SWARA', shows the transformation of 'PEPET' (p) to 'PEPET' (e) and 'TALING' (t) to 'TALING' (e). Each transformation is illustrated with a diagram showing the change in the letter's shape and a corresponding example word.	
10.	Aksara Jawa Sandhangan Wyanjana.	Siswa diminta mengingat kembali materi tentang aksara Jawa <i>Sandhangan Wyanjana</i> yaitu aksara Jawa <i>nglegena</i> yang sudah berubah bunyi menjadi ‘ya’, ‘re’ dan ‘ra’.
	The comic panel, titled 'SANDHANGAN WYANJANA', shows the transformation of 'CARA' (c) to 'CARA' (y) and 'CARA RESET' (c) to 'CARA RESET' (r). Each transformation is illustrated with a diagram showing the change in the letter's shape and a corresponding example word.	

Tabel 40
Lanjutan

No.	Komponen Komik	Keterangan
11.	Aksara Jawa Sandhangan <i>Panyigeging Wanda.</i>	Siswa diminta mengingat kembali materi tentang aksara Jawa <i>Panyigeging Wanda</i> yaitu konsonan yang menutup kata misalnya “r”, “ng”, tanda mati, dan “h”.
12.	Aksara Ganten	Siswa diminta mengingat kembali materi tentang aksara Jawa aksara ganten yaitu <i>nga lelet</i> dan <i>pa cerek</i> .
13.	Aksara Pasangan	Siswa diberi materi tentang aksara <i>Pasangan</i> yang berjumlah 20 buah yang fungsinya untuk penghubung suku kata mati dengan suku kata berikutnya.

Tabel 41
Lanjutan

No.	Komponen Komik	Keterangan
14.	Latihan membaca aksara Jawa Kata dan Kalimat 	Siswa diberi contoh kata dan kalimat aksara Jawa dengan cara membacanya.
15.	Latihan Membaca aksara Jawa Mandiri 	Berisi latihan membaca aksara Jawa secara mandiri. Latihan mandiri adalah tugas yang dikerjakan siswa secara mandiri. Latihan mandiri dimaksudkan untuk melihat perkembangan siswa secara individu dalam memahami materi aksara Jawa pasangan.
16.	Latihan Membaca Aksara Jawa Kelompok 	Latihan membaca aksara Jawa secara kelompok adalah latihan yang dikerjakan secara berkelompok. Latihan ini akan melatih siswa bekerjasama dalam menyelesaikan persoalan, berdiskusi dan saling bertukar pikiran tentang materi yang sedang dipelajari.

Tabel 42
Lanjutan

No.	Komponen Komik	Keterangan
17.	Pengenalan Tokoh Komik yaitu Pandhawa 	Pengenalan tokoh dimaksudkan untuk memberi gambaran siswa tentang tokoh yang ada di dalam komik. Tokoh-tokoh yang ada di dalam komik adalah wayang Pandhawa kartun yang terdiri dari Yudistira, Werkudara, Arjuna, Nakula dan Sadewa.
18.	Pengenalan karakteristik Pandhawa sebagai tokoh komik 	Setiap tokoh komik memiliki karakteristik baik dari fisik, perilaku dan cara berpikir. Hal ini bertujuan untuk menghidupkan cerita yang ada di dalam komik sehingga siswa tertarik.
20.	Contoh Cerita Komik 1 Bab 2 Aksara Jawa <i>Sandhangan</i> dan <i>Pasangan</i> (Mudah) 	Cerita komik ini bercerita bahwa mengejek orang lain dengan memanggilnya dengan nama yang jelek itu adalah perbuatan yang tidak baik. Komik dalam bab 2 ini sudah menggunakan aksara <i>sandhangan</i> dan <i>pasangan</i> yang termasuk dalam level mudah.

Tabel 43
Lanjutan

No.	Komponen Komik	Keterangan
21.	Contoh Cerita Komik 1 Bab 3 Aksara Jawa <i>Sandhangan</i> dan <i>Pasangan</i> (Sulit)	Cerita komik ini bercerita bahwa mendatangi peramal itu dilarang karena sholat tidak diterima selama 40 hari. Komik dalam bab 2 ini sudah menggunakan aksara <i>sandhangan</i> dan <i>pasangan</i> yang termasuk dalam level sulit.
		
22.	Identitas Penyusun dan daftar pustaka	Berisi identitas penyusun komik aksara Jawa PANDHAWA. Daftar pustaka berisi referensi yang digunakan untuk menyusun materi dalam komik. Referensi bisa dapat berupa materi atau gambar Serta buku yang dijadikan rujukan pembuatan komik.
		

2. Hasil dari tahap pengembangan produk

Setelah penyusunan komik selesai, kemudian dilanjutkan dengan tahap pengembangan produk kepada uji validitas kepada ahli materi dan ahli desain yang meliputi dosen dan guru. Hal ini dilakukan untuk mengetahui tingkat kelayakan media yang telah dirancang sebelum diujicobakan dalam penggunaan media dalam proses pembelajaran dan dilakukan revisi untuk memperbaiki komik yang sudah dirancang.

a. Hasil Validasi Ahli dan Guru

1) Hasil Validasi Media

Rangkaian proses validasi ini dilaksanakan kurang lebih dalam kurun waktu tiga minggu. Dilakukan bersama validator yang berkompeten dan sesuai dengan bidangnya, saran-saran dari validator kemudian dijadikan salah satu dasar serta acuan untuk merevisi komik Raja Pandhawa. Adapun validator yang dipilih dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

Tabel 44
Daftar Nama Validator Ahli dan Guru

Nama Validator	Keterangan
Oky Kurnianingtyas Kinasih, S.Pd	Guru bidang studi Bahasa Jawa Kelas V di SDIT Ihsanul Fikri
Lilis Cholisotul Istiqomah, S.Pd	Guru bahasa Jawa SDIT Ihsanul lulusan sarjana Pendidikan Bahasa Jawa UNY.
Dhuta Sukmarani, M.Pd	Dosen PGSD UMM
Astuti Mahardhika, M.Pd	Dosen PGSD UMM

Validasi dilakukan terhadap media pembelajaran dan perangkat pembelajaran yang mendukung proses pembelajaran tersebut. Validasi media pembelajaran dilakukan terhadap 2 hal yaitu dari segi desain komik dan materi komik yang memuat beberapa aspek yaitu aspek materi, aspek pembelajaran tulisan, aspek gambar, aspek tampilan, aspek *availability*, aspek harga (*cost*), aspek kondisi fisik (*Physical Condition*), aspek *Emotional impact*, aspek unsur-unsur komik, aspek prinsip visual komik, aspek pembelajaran dan aspek kemudahan. Validasi dilakukan dengan memberikan data kuantitatif sebagai penilaian kemudian validator ahli dan guru memberikan saran untuk

perbaikan.. Validasi di lakukan pada tanggal 5 April 2018. Hasil dari validasi adalah sebagai berikut.

Tabel 45
Rekapitulasi Hasil Validasi
Media Komik RAJA PANDHAWA (materi)

No	Aspek	Validator				Rata-rata	Kategori
		1	2	3	4		
1.	Pembelajaran	100%	75%	83,33%	79,16%	84,37%	Sangat valid
2.	Materi	83,33%	86,11%	86,11%	86,11%	85,42%	Sangat valid
Jumlah		183,33%	161,11%	169,44%	165,27%	Sangat valid	
		91,665%	80,555%	84,72%	82,635%		
Total rata-rata Validitas		84,89%					

Tabel 45 merupakan hasil validasi guru dan validator ahli yang ditinjau dari segi materi , penilaian komik terdiri dari 2 aspek yaitu aspek pembelajaran yang mendapatkan nilai 84,37% dalam kategori sangat valid dan aspek materi yang memperoleh nilai 85,42% dalam kategori sangat valid. Total rata-rata validitas dari segi materi adalah 84,89 % dalam kategori sangat valid. Hal ini menunjukkan bahwa komik RAJA PANDHAWA memenuhi KI, KD dan tujuan pembelajaran , terdapat kejelasan topik pembelajaran , terdapat petunjuk belajar yang jelas dan terdapat umpan balik dalam pembelajaran. Komik RAJA PANDHAWA juga memiliki kejelasan muatan materi , membantu memahami materi, menarik, kebenaran materi, alur jelas, dan dialog dengan menggunakan bahasa yang tepat.

Tabel 46
Rekapitulasi Hasil Validasi
Media Komik RAJA PANDHAWA (desain)

No	Aspek	Validator				Rata-rata	Kategori
		1	2	3	4		
1.	Tulisan	82,14%	82,14%	82,14%	85,71%	83,0325 %	Sangat valid
2.	Gambar	100%	100%	100%	75%	93,75%	Sangat valid
3.	Penampilan	75%	75%	91,66%	91,66%	83,33	Sangat valid
4.	Availability	100%	87,5%	100%	100%	96,875%	Sangat valid
5.	Cost	100%	75%	75%	75%	81,25%	Sangat valid
6.	Physical Condition (kondisi fisik)	100%	100%	91,66%	100%	97,915%	Sangat valid
7.	Emotional impact	100%	87,5%	87,5%	87,5%	90,625%	Sangat valid
8.	Unsur-unsur Komik	100%	75%	100%	87,5%	90,625%	Sangat valid
9.	Prinsip visual komik	87,5%	87,5%	87,5%	87,5%	87,5%	Sangat valid
10.	Relevansi	100%	75%	75%	75%	81,25%	Sangat valid
11.	Kemudahan	100%	100%	100%	100%	100%	Sangat valid
12.	Pembelajaran	100%	75%	100%	91,66%	83,0325 %	Sangat valid
Jumlah		1.144,64	1.019,64	1.090,46	1.056,53		
Rata-rata		95,39%	84,97%	90,87%	88,04%		Sangat valid
Rata-rata Total Validitas		89,82%					

Tabel 46 merupakan hasil analisis oleh validator ahli dan guru. Dari segi desain komik RAJA PANDHAWA memperoleh rata-rata total validitas yaitu 89,82% dalam kategori sangat valid. Hal ini menunjukkan bahwa, desain komik RAJA PANDHAWA layak karena memenuhi unsur-unsur komponen komik dan memperhatikan faktor-faktor yang mempengaruhi pengembangan media komik meliputi pertimbangan peserta didik, pertimbangan produksi dan lain sebagainya.

Adapun saran dan masukan dari validator dan ahli adalah sebagai berikut

Tabel 47
Saran dan Masukan Validator Ahli dan guru

No	Nama Validator	Saran
1.	Oky Kurnianingtyas Kinasih, S.Pd	1. Tulisan aksara Jawa dalam percakapan komik lebih teliti dan diperhatikan aksara Jawanya. 2. Cantumkan kunci jawaban dan pedoman penskoran
2.	Lilis Cholisotul Istiqomah, S.Pd	1. Materi yang diangkat bagus, hanya karakter Pandhawa juga dikenalkan sebagai tokoh wayang asli agar anak tidak hanya melihat Pandhawa sebagai tokoh kartun saja. 2. Pada materi aksara Jawa dalam komik harus lebih teliti dalam penulisan terutama dalam menggunakan sandhangan. 3. Menggunakan contoh kata dan kalimat dari yang sederhana/mudah ke yang sulit agar siswa lebih mudah memahami dan mengerti.
3.	Dhuta Sukmarani, M.Pd	1. Media komik Raja Pandhawa kreatif dan menarik minat siswa untuk belajar aksara Jawa. Gambar yang digunakan lucu dan gradasi warna yang menunjukkan bahwa tokoh Pandhawa seolah-olah hidup. 2. Cover direvisi
4.	Astuti Mahardhika, M.Pd	1. Media sudah layak digunakan dengan sedikit revisi.

Berikut ini ditampilkan beberapa perubahan pada komik Raja

Pandhawa sebelum dan sesudah diperbaiki adalah sebagai berikut

- a) Di dalam komik disertakan cerita sederhana dan ringkasan tentang asal usul Aksara Jawa.



Gambar 8
Cerita Asal Usul Aksara Jawa Sebelum Direvisi (Kiri) dan Sesudah
Direvisi (Kanan)

- b) Pembahasan *sandhangan* seharusnya ada 3 jenis sandhangan di komik yang masih tertulis 2.



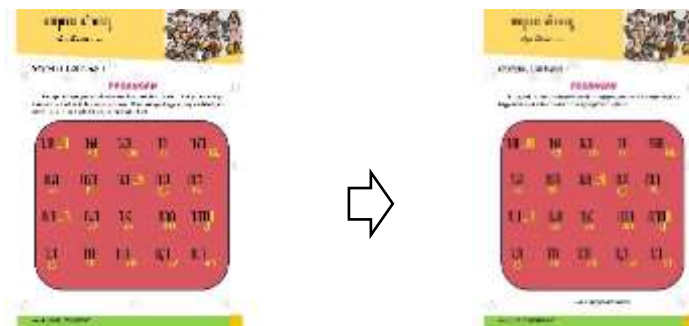
Gambar 9
Pembahasan Tentang *Sandhangan* Sebelum Direvisi (Kiri) dan Sesudah
Direvisi (Kanan)

- c) Pembahasan aksara *gantén* lebih diperjelas dengan menguraikan asal aksara yang benar dan salah. Dimana aksara *gantén* hanya digunakan dalam satu suku kata jika sudah berbeda suku kata maka menggunakan asal aksara.



Gambar 10
Pembahasan Tentang *Aksara Ganten* Sebelum Direvisi (Kiri) dan
Sesudah Direvisi (Kanan)

- d) Pengertian dari aksara pasangan yang lebih disederhanakan.



Gambar 11
Pembahasan Tentang *Aksara Pasangan* Sebelum Direvisi (Kiri) dan
Sesudah Direvisi (Kanan)

- e) Contoh kata dan kalimat aksara Jawa dengan pasangan dimulai dari yang level sederhana hingga yang level sulit.



Gambar 12
Contoh Kata dan Kalimat *Aksara Jawa* dengan *Pasangan* Sebelum
Direvisi (Kiri) dan Sesudah Direvisi (Kanan)

- f) Latihan soal mandiri membaca aksara Jawa *pasangan* dimulai dengan level soal yang mudah, sedikit sulit, dan sulit.



Gambar 13

Latihan Soal Mandiri Membaca Aksara Jawa *Pasangan* Sebelum Direvisi (Kiri) dan Sesudah Direvisi (Kanan)

- g) Latihan soal kelompok dengan membaca teks aksara Jawa dengan cerita sederhana dan terdapat gambar yang mempermudah siswa.



Gambar 14

Latihan Soal Kelompok dengan Membaca Teks Aksara Jawa *Pasangan* Sebelum Direvisi (Kiri) dan Sesudah Direvisi (Kanan)

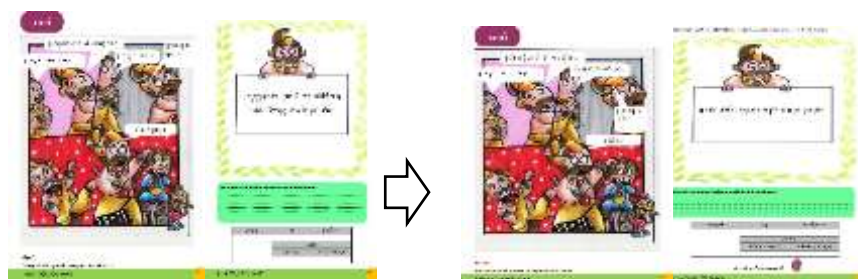
- h) Perkenalan Pandhawa dan karakter Pandhawa juga dikenalkan sebagai tokoh wayang asli agar anak tidak hanya melihat Pandhawa sebagai tokoh kartun saja.



Gambar 15

Memperkenalkan tokoh wayang dan karakteristiknya sebelum direvisi (kiri) dan sesudah direvisi (Kanan)

- i) Revisi tulisan aksara Jawa dalam komik 1 peranan 2 dan menyederhanakan nasehat tentang cerita komik yang dapat dipetik.



Gambar 16

Revisi tulisan aksara Jawa dan nasehat tentang cerita komik sebelum direvisi (kiri) dan sesudah direvisi (Kanan)

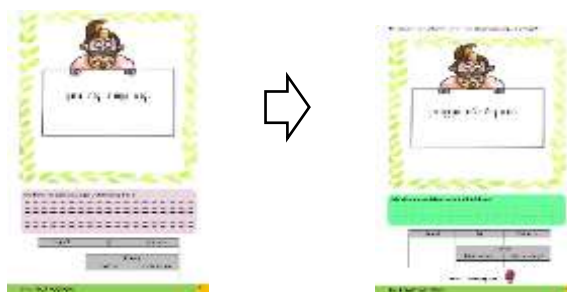
- j) Tulisan “kesimpulan” direvisi menjadi “panemu”.
- k) Judul “Perangan” tidak menumpuk di gambar sehingga tulisan tidak terlihat.



Gambar 17

Revisi tulisan judul perangan sebelum direvisi (kiri) dan sesudah direvisi (Kanan)

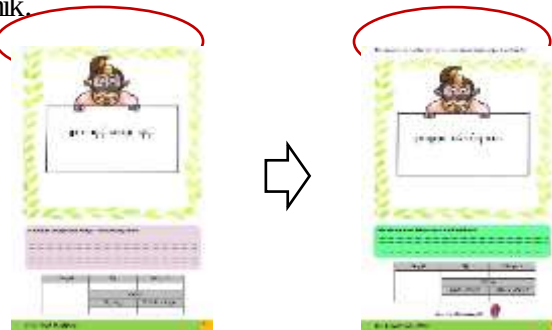
- l) Di halaman latihan membaca komik aksara Jawa diberi kata motivasi .



Gambar 18

Revisi halaman latihan membaca komik aksara Jawa sebelum direvisi (kiri) dan sesudah direvisi (Kanan)

- m) Terdapat petunjuk atau perintah dalam mengerjakan latihan setelah membaca komik.



Gambar 19

Petunjuk atau perintah dalam mengerjakan latihan sebelum direvisi (kiri) dan sesudah direvisi (Kanan)

- n) Tulisan “Wigati” diberi hiasan / warna berbeda agar menarik perhatian.



Gambar 20

Pemberian Warna pada Tulisan “Wigati” Sebelum Direvisi (Kiri) dan Sesudah Direvisi (Kanan)

2) Hasil Validasi Perangkat Pembelajaran

Validasi perangkat pembelajaran dilakukan terhadap perangkat pembelajaran yang mendukung media Raja Pandhawa dalam proses pembelajaran seperti RPP, Lembar Kerja Siswa (LKS), materi ajar dan perangkat penilaian tes hasil belajar. Hasil dari validasi perangkat pembelajaran tersebut adalah sebagai berikut :

Tabel 48
Rekapitulasi Hasil Validasi Perangkat Pembelajaran

No	Aspek Perangkat Pembelajaran	Validator				Rata-rata	Ket.
		1	2	3	4		
1.	RPP	90,83%	86,66%	87,5%	89,16%	88,54%	Sangat valid
2.	Lembar Kerja Siswa	90,90%	90,90%	90,90%	90,90%	90,90%	Sangat valid
3.	Perangkat Penilaian THB	90,32%	82,25%	86,29%	83,87%	85,68%	Sangat valid
4.	Materi Ajar	100%	81,25%	89,58%	85,41%	89,06%	Sangat valid
	Rata-rata	93,01%	85,27%	88,57%	87,34%		
Rata-rata Total Validitas			88,55%			Sangat Valid	

Tabel 48 merupakan hasil analisis oleh validator ahli dan guru.

Perangkat pembelajaran yang meliputi RPP mendapatkan nilai rata-rata 88,54% dalam kategori sangat valid. Lembar Kerja Siswa mendapat nilai 90,90% dalam kategori sangat valid. Materi ajar mendapat nilai 89,06% dalam kategori sangat valid dan perangkat penilaian THB mendapatkan nilai 85,88% dalam kategori sangat valid. Hal ini, menunjukkan bahwa RPP, materi ajar, Lembar Kerja Siswa (LKS) dan perangkat penilaian THB yang digunakan sebagai perangkat pembelajaran yang mendukung media komik RAJA PANDHAWA adalah sangat valid dan layak digunakan sebagai pedoman dalam pelaksanaan pembelajaran membaca aksara Jawa di dalam kelas. Rata-rata Total Validitas sebesar 88,55% . Nilai tersebut termasuk dalam kategori sangat valid.

b. Hasil Uji Coba Terbatas

Waktu pelaksanaan uji coba terbatas ini dilakukan pada tanggal 11 Mei 2018. Langkah ini dilakukan dengan mengujicobakan produk awal yang telah dikembangkan. Uji coba terbatas dilakukan setelah peneliti selesai melakukan revisi berdasarkan hasil penilaian validator ahli dan

Guru Bahasa Jawa. Subjek uji coba terbatas dipilih berdasarkan karakteristik yang sama dengan subjek utama (siswa kelas V D SDIT IHSANUL FIKRI). Uji coba terbatas dilakukan kepada siswa dengan mengambil sampel kelompok kecil berjumlah 6 siswa kelas V D. Siswa yang diambil sebagai sampel responden dipilih yang memiliki tingkat intelektual tinggi, sedang, dan kurang. Penentuan responden dilakukan dengan meminta pertimbangan guru kelas yang bersangkutan.

Siswa diberi pengarahan tentang kegiatan yang akan dilaksanakan sebelum siswa menggunakan media komik aksara Jawa. Ketika siswa mulai membaca komik ada seorang anak yang masih bingung. Hal ini karena siswa belum lancar membaca aksara Jawa sehingga tidak begitu mengerti dialog yang ada. Siswa membutuhkan waktu yang lama untuk bisa mengubah aksara Jawa menjadi tulisan Latin. Setelah siswa selesai membaca media, siswa diminta memberikan penilaian menggunakan angket. Angket berisi pernyataan yang harus diisi oleh responden. Berikut hasil penilaian komik RAJA PANDHAWA oleh 6 orang siswa.

Tabel 49
Rekapitulasi Hasil Penilaian Komik Uji Coba Terbatas

No	Nama Siswa	Aspek			Rata-rata	Kategori
		Materi	Cerita	Media		
1.	MHA	64%	64%	68%	65,33%	Baik
2.	AAF	68%	76%	88%	77,33%	Baik
3.	AAN	88%	84%	96%	89,33%	Sangat Baik
4.	HAZR	88%	84%	96%	89,33%	Sangat Baik
5.	HTF	68%	80%	80%	76,00%	Baik
6.	MAF	72%	64%	72%	69,33%	Baik
Jumlah		448%	452%	500%		
Rata-rata		74,66%	75,33%	83,33%		Baik
Rata-rata Hasil Uji Coba Terbatas			77,77%			

Berdasarkan hasil uji coba terbatas media komik RAJA PANDHAWA mendapatkan nilai 77,77% dan termasuk dalam kategori baik. Empat siswa menilai komik RAJA PANDHAWA dengan kriteria baik dan dua siswa menilai dengan kriteria sangat baik. Sedangkan dalam hal penilaian dari aspek materi memperoleh nilai 74,66% atau termasuk pada kategori baik. Aspek cerita memperoleh nilai 75,33% atau termasuk pada kategori baik dan aspek media mendapatkan skor 83,33% atau termasuk pada kategori sangat baik. Rata-rata hasil nilai uji coba terbatas adalah 77,77% dalam kategori baik..

c. Revisi I

Setelah dilaksanakan uji coba terbatas, komik RAJA PANDHAWA kemudian direvisi. Pada revisi I terdapat masukan yaitu pewarnaan di beberapa halaman komik yang dipertajam dengan warna sehingga semakin jelas dan semakin menarik. Saran dari siswa yang tertulis di angket hanya menjelaskan bahwa komik sudah bagus, tetapi diperbanyak kembali cerita di komik. Namun, hal memperbanyak cerita komik belum akan dilakukan karena mengingat keterbatasan materi dan waktu peneliti.

d. Uji Coba Lapangan

Waktu pelaksanaan uji coba lapangan ini dilakukan pada tanggal 21 Mei 2018. Uji coba lapangan melibatkan dua belas orang siswa kelas VD. Siswa yang diambil sebagai sampel responden dipilih yang memiliki tingkat intelektual tinggi, sedang, dan kurang. Siswa diberi pengarahan tentang kegiatan yang akan dilaksanakan sebelum menggunakan media

komik aksara Jawa. Uji coba lapangan dilakukan tidak hanya melakukan penilaian terhadap media komik RAJA PANDHAWA seperti pada tahapan uji coba terbatas. Namun, pada uji coba lapangan ini siswa juga mengerjakan latihan soal yang digunakan untuk *pretest* dan *posttest* pada uji lapangan. Siswa kemudian mengisi angket penilaian yang sebelumnya telah disiapkan. Selama uji coba lapangan ini tidak ada hambatan yang berarti, namun masih ada beberapa siswa yang kesulitan dikarenakan tidak belajar dan masih belum hafal dengan aksara Jawa karena tidak menyukai pembelajaran aksara Jawa.

Tabel 50
Rekapitulasi Hasil Uji Coba Lapangan

No	Nama Siswa	Aspek			Rata-rata	Kategori
		Materi	Cerita	Media		
1.	ANA	72%	68%	76%	72,00%	Baik
2.	HSF	88%	100%	96%	94,67%	Sangat Baik
3.	IN	84%	100%	96%	93,33%	Sangat Baik
4.	MIF	64%	60%	76%	66,67%	Baik
5.	MIU	68%	76%	84%	76,00%	Baik
6.	MRW	76%	72%	92%	80,00%	Baik
7.	MYR	84%	88%	92%	88,00%	Sangat Baik
8.	MYW	76%	68%	92%	78,67%	Baik
9.	NRR	72%	60%	80%	70,67%	Sangat Baik
10.	SNR	100%	96%	80%	92,00%	Baik
11.	SOK	68%	76%	64%	69,33%	Baik
12.	TAS	88%	92%	88 %	89,33%	Sangat Baik
Jumlah		940%	956%	1.016%		
Rata-rata		78,33%	79,66%	84,66%		Sangat Baik
Rata-rata Hasil Uji Coba Lapangan			80,88%			

Berdasarkan Tabel 50 di atas, tujuh orang siswa menilai media komik RAJA PANDHAWA termasuk dalam kriteria baik dan lima orang siswa lainnya menilai media komik RAJA PANDHAWA ini dengan kriteria sangat baik. Secara keseluruhan, media komik RAJA PANDHAWA mendapatkan nilai 80,88% dan termasuk dalam kategori sangat baik. Nilai

ini lebih baik dari skor nilai hasil penilaian uji coba terbatas. Sedangkan dalam hal penilaian dari aspek materi memperoleh nilai 78,33% atau termasuk pada kategori baik. Aspek cerita memperoleh nilai 79,66% atau termasuk pada kategori baik dan aspek media mendapatkan skor 84,66% atau termasuk pada kategori sangat baik. Hasil nilai uji coba lapangan adalah 80,88% dalam kategori sangat baik. Hal ini menunjukkan bahwa siswa tertarik dengan gambar dan tampilan media komik RAJA PANDHAWA. Langkah selanjutnya, setelah siswa menilai angket komik RAJA PANDHAWA kemudian mengerjakan latihan soal tes .

Hasil nilai dari latihan soal siswa kemudian dihitung kevalidannya.

Berikut disajikan pada Tabel 51 di bawah ini :

Tabel 51
Hasil Nilai Latihan Soal
Uji Coba Lapangan

Rentang	Kategori	Frekuensi
81-100	Sangat baik	8
61-80	Baik	2
41-60	Cukup	1
19-40	Tidak baik	1
Nilai ≤ 19	Sangat tidak baik	0
Nilai terendah		20
Nilai Tertinggi		100
Rata-rata		84,66
Tuntas		10

(Eko Putro Widoyoko, 2016: 238)

Tabel 51 menunjukkan nilai hasil uji coba lapangan yang dilakukan oleh 12 siswa dari kelas yang sama tetapi siswa yang berbeda . Dari hasil tersebut, siswa yang mendapatkan nilai dengan nilai kategori sangat baik berjumlah 7 orang. Hal ini menunjukkan bahwa soal uji coba setelah menggunakan media RAJA PANDHAWA sangat efektif dalam membantu

siswa mengerjakan soal, siswa yang mendapatkan nilai dengan kategori baik berjumlah 3 orang dan siswa yang mendapat nilai dengan kategori cukup berjumlah 1 orang dan siswa yang mendapat nilai dengan kategori sangat tidak baik berjumlah 1 orang. Dari data di atas, terdapat 1 siswa yang belum mampu mengerjakan soal setelah menggunakan media komik RAJA PANDHAWA.

1) Uji Validitas

Berdasarkan paparan data sebelumnya, telah dijelaskan bahwa soal yang digunakan untuk *pretest* dan *post test* sudah divalidasikan ke ahli dan juga sudah di uji coba lapangan ke siswa, untuk menghitung tingkat validitas setiap item butir soal, peneliti menggunakan SPSS 16,00 dan uji *Product moment* dengan hasil sebagai berikut:

Adapaun hasil output SPSS terlihat dalam tabel berikut:

Tabel 52
Hasil Uji Validitas

No	Nomor Butir Soal	Nilai Corrected Item Total Correlation / r hitung	Sig.	tabel	Kriteria
1.	Soal 1	0,830	0,05	0,632	Valid
2.	Soal 2	0,836	0,05	0,632	Valid
3.	Soal 3	0,713	0,05	0,632	Valid
4.	Soal 4	0,803	0,05	0,632	Valid
5.	Soal 5	0,715	0,05	0,632	Valid
6.	Soal 6	0,705	0,05	0,632	Valid
7.	Soal 7	0,111	0,05	0,632	Tidak Valid
8.	Soal 8	0,830	0,05	0,632	Valid
9.	Soal 9	-	0,05	0,632	Tidak Valid
10.	Soal 10	0,368	0,05	0,632	Tidak Valid
11.	Soal 11	0,836	0,05	0,632	Valid
12.	Soal 12	0,889	0,05	0,632	Valid
13.	Soal 13	0,830	0,05	0,632	Valid
14.	Soal 14	0,889	0,05	0,632	Valid
15.	Soal 15	0,830	0,05	0,632	Valid
16.	Soal 16	0,830	0,05	0,632	Valid
17.	Soal 17	0,830	0,05	0,632	Valid
18.	Soal 18	0,830	0,05	0,632	Valid
19.	Soal 19	0,830	0,05	0,632	Valid
20.	Soal 20	0,830	0,05	0,632	Valid
21.	Soal 21	0,660	0,05	0,632	Valid
22.	Soal 22	-	0,05	0,632	Tidak Valid
23.	Soal 23	-	0,05	0,632	Tidak Valid
24.	Soal 24	0,715	0,05	0,632	Valid
25.	Soal 25	0,830	0,05	0,632	Valid

Melalui uji validitas peneliti mendapati 20 butir soal dari 25 butir soal dinyatakan valid. Dari data di atas terdapat 5 butir soal yang tidak valid karena mempunyai koefisien $r_{hitung} < r_{tabel}$ dan jumlah sampel 12,

Maka r tabel adalah $12-2 = 10$ dua arah sehingga di dapat angka 0,632. Sehingga, terdapat lima buah soal yang tidak digunakan sebagai soal untuk *pretes* dan *posttest* karena tidak valid yaitu nomor soal 7, 9, 10, 22 dan 23.

2) Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas dilakukan terhadap item pertanyaan yang dinyatakan valid. Suatu variabel dikatakan reliabel atau handal jika jawaban terhadap pertanyaan selalu konsisten. Koefisien reliabilitas instrumen dimaksudkan untuk melihat konsistensi jawaban butir-butir pernyataan yang diberikan oleh siswa. Data untuk uji reliabilitas perbutir item soal diambil dari data uji coba soal dan peneliti menghitung dengan *SPSS 16,00*. Adapun hasil perhitungan *SPSS* outputnya terlihat dalam tabel berikut:

Tabel 53
Hasil Uji Reliabilitas

No.	r alpha	r tabel	Kriteria
1.	0,965	$0,800 < r \leq 1,000$	Reliabel

Berdasarkan hasil uji reliabilitas *SPSS* diatas, dapat dilihat nilai reliabel pada kolom *Cronbach's alpha*. Uji reabilitas dari 20 butir soal yang telah dinyatakan valid, dimana hasil uji reabilitas dari 20 butir soal valid, dinyatakan reliabel $r \text{ Alpha} = 0,965$.

3) Uji Tingkat Kesukaran Tes

Uji tingkat kesukaran dilakukan untuk mengetahui apakah butir soal tergolong sukar, sedang atau mudah. Berdasar perhitungan yang diperoleh hasil tingkat kesukaran sebagai berikut:

Tabel 54
Uji Tingkat Kesukaran Soal

No	Nomor Butir Soal	Besar P	Klasifikasi
1.	Soal 1	91,67	Mudah
2.	Soal 2	75,00	Mudah
3.	Soal 3	66,67	Sedang
4.	Soal 4	75,00	Mudah
5.	Soal 5	58,33	Sedang
6.	Soal 6	75,00	Mudah
7.	Soal 7	91,67	Mudah
8.	Soal 8	75,00	Mudah
9.	Soal 9	83,33	Mudah
10.	Soal 10	91,67	Mudah
11.	Soal 11	83,33	Mudah
12.	Soal 12	91,67	Mudah
13.	Soal 13	91,67	Mudah
14.	Soal 14	91,67	Mudah
15.	Soal 15	91,67	Mudah
16.	Soal 16	75,00	Mudah
17.	Soal 17	91,67	Mudah
18.	Soal 18	83,33	Mudah
19.	Soal 19	66,67	Sedang
20.	Soal 20	91,67	Mudah

Berdasarkan analisis yang dilakukan terhadap 20 butir soal pilihan ganda tersebut, dapat diketahui bahwa sebanyak 17 butir soal termasuk kategori mudah dan 3 butir soal termasuk kategori sedang.

4) Uji Daya Pembeda Soal

Daya beda soal adalah sejauh mana kemampuan soal dapat membedakan antara peserta didik yang berkemampuan tinggi dengan peserta didik yang berkemampuan rendah. Berdasar perhitungan yang diperoleh hasil tingkat daya pembeda sebagai berikut:

Tabel 55
Uji Daya Pembeda Soal

No	Nomor Butir Soal	Besar D	Klasifikasi
1.	Soal 1	33,33	Cukup
2.	Soal 2	66,67	Baik
3.	Soal 3	66,67	Baik
4.	Soal 4	100,00	Baik Sekali
5.	Soal 5	100,00	Baik Sekali
6.	Soal 6	66,67	Baik
7.	Soal 7	33,33	Cukup
8.	Soal 8	66,67	Baik
9.	Soal 9	66,67	Baik
10.	Soal 10	33,33	Cukup
11.	Soal 11	66,67	Baik
12.	Soal 12	33,33	Cukup
13.	Soal 13	33,33	Cukup
14.	Soal 14	33,33	Cukup
15.	Soal 15	33,33	Cukup
16.	Soal 16	100,00	Baik Sekali
17.	Soal 17	33,33	Cukup
18.	Soal 18	66,67	Baik
19.	Soal 19	100,00	Baik Sekali
20.	Soal 20	33,33	Cukup

Berdasarkan hasil analisis yang dilakukan terhadap 20 butir soal pilihan ganda tersebut, dapat diketahui bahwa sebanyak 4 butir soal termasuk kategori baik sekali, 7 butir soal termasuk kategori baik, dan 9 butir soal termasuk kategori cukup.

e. Revisi II

Setelah dilakukan uji coba lapangan, komik RAJA PANDHAWA dan perangkat pendukung lainnya direvisi. Pada revisi II dilakukan perbaikan dengan memfokuskan perangkat penilaian untuk uji lapangan yaitu kualitas

soal *pretes* dan *posttest*. Setelah diuji validasi, terdapat lima soal yang tidak valid tidak akan di gunakan untuk soal *pretest* dan *posttest* sehingga soal yang digunakan hanya 20 soal buah pilihan ganda dengan keterangan valid.

3. Hasil Pengujian Media

a. Uji Lapangan

Waktu pelaksanaan uji lapangan ini dilakukan pada tanggal 23-28 Mei 2018. Uji lapangan dilakukan setelah revisi II kemudian diuji keefektifannya menggunakan 1 kelas sebagai sampel dari 2 kelas yang ada. Sampel adalah bagian dari jumlah populasi dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Pengambilan sampel dalam penelitian ini dilakukan dengan teknik sampling jenuh. Teknik ini memilih sampel bukan didasarkan individual, tetapi lebih didasarkan pada kelompok, daerah, atau kelompok subyek yang secara alami berkumpul bersama (Sugiyono, 2009: 217).

Berdasarkan penggunaan teknik sampling jenuh diperoleh kelas V C sebagai kelas eksperimen dan VA sebagai kelas kontrol atau kelas pembanding. Pembelajaran bahasa Jawa dilakukan selama 4 kali pertemuan. Pembelajaran di kelas eksperimen dilakukan oleh peneliti sendiri sedangkan pembelajaran di kelas kontrol dilakukan dengan kolaborasi dengan guru bahasa Jawa. Sebelum memulai pembelajaran kedua kelas diberikan *pretest* dan setelah pembelajaran kedua kelas diberikan *posttest*.

Tabel 56
Hasil *Pretest* dan *Posttest* Kelas eksperimen

Rentang	Kategori	Frekuensi	
		<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
81-100	Sangat baik	15	26
61-80	Baik	9	4
41-60	Cukup	5	-
19-40	Tidak baik	1	-
Nilai ≤ 19	Sangat tidak baik	-	-
Nilai terendah		40	75
Nilai Tertinggi		95	100
Rata-rata		77,67	91
Tuntas		21	30

(Eko Putro Widoyoko, 2016: 238)

Tabel 56 menunjukkan hasil *pretest* kelas eksperimen memiliki nilai terendah 40, nilai tertinggi 95 dan rata-rata kelas yaitu 77,67. Sedangkan, hasil *posttest* menunjukkan kenaikan nilai siswa setelah perlakuan yaitu nilai terendah 75, nilai tertinggi 100 dan rata-rata kelas 91 dengan siswa seluruhnya tuntas dalam pembelajaran menggunakan media komik aksara Jawa.

Tabel 57
Hasil *Pretest* dan *Posttest* Kelas Kontrol

Rentang	Kategori	Frekuensi	
		<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
81-100	Sangat baik	4	8
61-80	Baik	17	17
41-60	Cukup	7	5
19-40	Tidak baik	2	-
Nilai ≤ 19	Sangat tidak baik	-	-
Nilai terendah		40	60
Nilai Tertinggi		95	95
Rata-rata		70,83	76,17
Tuntas		15	18

Tabel 57 menunjukkan hasil *pretest* kelas kontrol memiliki nilai terendah 40, nilai tertinggi 195 dan rata-rata kelas yaitu 70,83. Sedangkan,

hasil posttest menunjukkan nilai siswa setelah pembelajaran tanpa menggunakan media yaitu nilai terendah 60 , nilai tertinggi 95 dan rata-rata kelas 76,17.

a) Uji Prasyarat

Setelah soal yang akan digunakan dalam penelitian benar-benar valid dan reliabel yang perhitungannya di syarat pengujian hipotesis, maka soal tersebut dapat digunakan untuk penelitian. Peneliti menggunakan soal tersebut untuk *pretest* dan *posttest* dan diberikan kepada kedua kelas yang dijadikan sebagai kelas kontrol dan kelas eksperimen pada penelitian setelah diberi perlakuan untuk mengetahui hasil belajar membaca aksara Jawa. Tahap selanjutnya setelah data *pretest* dan *posttest* hasil belajar dikumpulkan barulah peneliti melakukan analisis data. Analisis data yang pertama dilakukan yaitu uji prasyarat yang mencakup uji homogenitas dan uji normalitas. Uji prasyarat ini digunakan karena pengujian hipotesis menggunakan uji *t-test* yaitu mencari perbedaan hasil belajar siswa kelas eksperimen dan kontrol yang kemudian dicari pengaruhnya dari rata-rata hasil belajar siswa.

Adapun hasil belajar siswa yang digunakan untuk menguji hipotesis yaitu sebagai berikut:

a) Hasil uji normalitas

Dalam penelitian ini pengujian normalitas dilakukan dengan menggunakan tes *Chi Kuadrat*. Suatu data dikatakan berdistribusi normal jika hasil perhitungan diperoleh nilai taraf signifikan $> 0,05$

dikatakan berdistribusi normal. Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data yang akan di uji *t-test* berdistribusi normal atau tidak. Jika data berdistribusi normal, maka langkah uji *t-test* dapat dilakukan. Berikut dapat dilihat dalam tabel di bawah ini data untuk uji normalitas menggunakan *spss* 16.00

Tabel 58
Hasil Uji Normalitas

	Kelompok	Statistic	df	Sig.	Ket.
<i>Pretest</i>	Eksperimen	0,895	30	0,06	Normal
	Kontrol	0,934	30	0,62	Normal
<i>Posttest</i>	Eksperimen	0,903	30	0,10	Normal
	Kontrol	0,936	30	0,70	Normal

Hasil output *SPSS* 16.0 menunjukkan taraf sig. melebihi 0,05

yang artinya kedua kelas adalah berdistribusi normal.

b) Hasil uji homogenitas

Hasil uji homogenitas kelas tindakan dan kelas kontrol digunakan untuk memastikan bahwa kedua kelas tersebut homogen (tidak ada perbedaan yang signifikan), uji homogenitas adalah syarat diperbolehkannya dua kelas atau lebih untuk dibandingkan. Data selengkapnya dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 59
Hasil Uji Homogenitas

	Kelompok	Statistic	Sig.	Ket.
<i>Pretest</i>	Eksperimen	0,493	0,485	homogen
	Kontrol			homogen
<i>Posttest</i>	Eksperimen	3,357	0,72	homogen
	Kontrol			homogen

Dari tabel di atas menunjukkan dengan menggunakan *SPSS* 16.0

didapatkan hasil signifikansi lebih dari 0,05 artinya status varian kelas eksperimen dan kelas kontrol berasal dari varian yang homogen.

c) Hasil Uji *Independent Test*

Dari data uji prasyarat yang dilakukan didapat bahwa data berdistribusi normal dan homogen maka analisis selanjutnya dilakukan menggunakan uji-t berupa *independent test* karena terdiri dari 2 kelompok yang berbeda subjek. Uji *independent test* pada hasil belajar siswa baik *pretest* maupun *posttest* dimaksudkan untuk menentukan apakah terdapat pengaruh yang berarti pada kemampuan awal siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol. Berdasarkan perhitungan uji-t yang dilakukan diperoleh data yang ditunjukkan pada tabel berikut ini:

Tabel 60
Hasil Uji Independent Test

Data	Sig (2-tailed)	Hasil Keterangan	Simpulan
<i>Pretest</i> Kelompok ekperimen- Kontrol	0,069	Sig >0,05	Tidak ada perbedaan yang signifikan
<i>Posttest</i> Kelompok ekperimen- Kontrol	0,000	Sig < 0,05	Ada perbedaan yang signifikan

Hasil output SPSS 16.0 menunjukkan H_0 di tolak dan H_a diterima dengan taraf signifikansi *posttest* $0,000 < 0,05$, yang artinya terdapat perbedaan yang signifikan rata-rata antara kelas yang diberikan tindakan dengan kelas kontrol.

Dari analisis di atas, dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan keterampilan membaca aksara Jawa yang signifikan antara kelas yang diberikan tindakan menggunakan media komik RAJA PANDHAWA dengan kelas kontrol. Berikut disajikan perbedaan

nilai serta selisih nilai antara kelas tindakan dengan kelas control pada tabel 61 sebagai berikut:

Tabel 61
Perbandingan Nilai Rata-Rata
Kelas Tindakan dengan Kelas Kontrol

Nilai Rata-rata Kelas	
Kelas eksperimen	Kelas Kontrol
91	76,17
Selisih nilai rata-rata	14,83

Nilai rata-rata *posttest* kelas tindakan sebesar 91 lebih baik sebesar 14,83 dengan kelas kontrol yang nilai rata-ratanya 76,17. Setelah dilakukan perbandingan dan analisis, maka dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan keterampilan membaca aksara Jawa yang signifikan antara kelas yang diberikan tindakan menggunakan media komik RAJA PANDHAWA dengan kelas control atau kelas yang menggunakan media konvensional. Hal ini menunjukkan bahwa produk pengembangan media komik Raja Pandhawa merupakan produk pengembangan yang valid dan efektif, karena terbukti dapat meningkatkan keterampilan membaca aksara Jawa dan prestasi belajar membaca aksara Jawa siswa di kelas V SDIT Ihsanul Fikri.

d) Hasil Uji Termonalisasi *N-Gain*

Tabel 62
***N-gain* Kelas Eksperimen**

Data	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>	Gain	<i>N-gain</i>	Kategori
N	30				
Maks	40	75	13,33	0,59	Sedang
Min	95	100			
Rata-rata	77,67	91			

Dari hasil penelitian pada kelas eksperimen diperoleh hasil rata-rata nilai *posttest* sebesar 91 dengan nilai *n-gain* sebesar 0,59 dalam kategori sedang yang dapat dilihat pada Tabel 62.

Tabel 63
***N-gain* Kelas Kontrol**

Data	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>	Gain	<i>N-gain</i>	Kategori
N	30				
Maks	40	60	5,33	0,05	Rendah
Min	95	95			
Rata-rata	70,83	76,17			

Dari hasil penelitian pada kelas kontrol diperoleh hasil rata-rata nilai *posttest* sebesar 76,71 dengan nilai *n-gain* sebesar 0,05 dengan kategori rendah dapat dilihat pada Tabel 63.

e) Uji Ketuntasan Individu

Instrumen yang digunakan untuk mengetahui ketuntasan hasil belajar siswa adalah instrument tes hasil belajar (THB) yaitu berupa soal berbentuk pilihan ganda a, b, c, dan d sebanyak 20 soal yang sudah diuji keabsahannya.

Siswa kelas eksperimen nilai *pretest* dari jumlah 30 orang siswa yang tuntas 21 orang siswa dan yang tidak tuntas adalah 9 orang siswa, sedangkan pada nilai *posttest* dari jumlah 30 orang siswa mengalami tuntas seluruhnya sedangkan pada siswa kelas kontrol pada *pretest* yang tuntas adalah 15 orang, dan yang tidak tuntas ada 15 orang siswa dari jumlah 30 orang siswa sedangkan pada nilai *posttest* kelas kontrol yang tuntas 18 orang siswa dan yang tidak tuntas adalah 12 orang siswa. Hasil analisis ketuntasan belajar individu dapat dilihat pada tabel di bawah ini

Tabel 64
Ketuntasan Hasil Belajar Individu Kelas Eksperimen

No	Nama	Pretest	%	Ket.	Posttest	%	Ket.
1.	AFA	12	60	Tidak tuntas	16	80	Tuntas
2.	AFK	16	80	Tuntas	16	80	Tuntas
3.	AFK	8	40	Tidak tuntas	18	90	Tuntas
4.	AHU	19	95	Tuntas	19	95	Tuntas
5.	AHU	19	95	Tuntas	20	100	Tuntas
6.	AYN	17	85	Tuntas	17	85	Tuntas
7.	AYU	16	80	Tuntas	19	95	Tuntas
8.	BWN	18	90	Tuntas	20	100	Tuntas
9.	CH	19	95	Tuntas	20	100	Tuntas
10.	DAA	15	75	Tuntas	17	85	Tuntas
11.	FAG	16	80	Tuntas	17	85	Tuntas
12.	FAM	11	55	Tidak tuntas	19	95	Tuntas
13.	FJN	11	55	Tidak tuntas	15	75	Tuntas
14.	IN	17	85	Tuntas	20	100	Tuntas
15.	MAP	18	90	Tuntas	20	100	Tuntas
16.	MF	19	95	Tuntas	19	95	Tuntas
17.	MFA	14	70	Tidak tuntas	16	80	Tuntas
18.	MFH	11	55	Tidak tuntas	17	85	Tuntas
19.	MHA	10	50	Tidak tuntas	18	90	Tuntas
20.	MHN	13	65	Tidak tuntas	17	85	Tuntas
21.	MHN	19	95	Tuntas	20	100	Tuntas
22.	MK	18	90	Tuntas	20	100	Tuntas
23.	MRI	17	85	Tuntas	18	90	Tuntas
24.	NAV	15	75	Tuntas	18	90	Tuntas
25.	NCP	16	80	Tuntas	19	95	Tuntas
26.	NPH	17	85	Tuntas	20	100	Tuntas
27.	NTK	17	85	Tuntas	18	90	Tuntas
28.	RAJ	17	85	Tuntas	19	95	Tuntas
29.	SKI	17	85	Tuntas	17	85	Tuntas
30.	VDS	14	70	Tidak tuntas	17	85	Tuntas

Tabel 64 di atas, dapat diketahui bahwa dari 30 siswa kelas eksperimen yang mengikuti tes akhir, diperoleh 30 siswa tuntas seluruhnya. Dan diketahui dari Tabel 65 bahwa dari 10 siswa kelas kontrol yang mengikuti tes akhir, diperoleh 18 siswa tuntas dan 12 siswa tidak tuntas hasil belajarnya. Siswa dikatakan tuntas jika mencapai nilai ketuntasan minimal (KKM) yaitu ≥ 75 .

Tabel 65
Ketuntasan Hasil Belajar Individu Kelas Kontrol

No	Nama	Pretest	%	Ket	Posttest	%	Ket
1.	AFA	12	60	Tidak Tuntas	12	60	Tidak Tuntas
2.	AFK	16	80	Tuntas	14	70	Tidak Tuntas
3.	AFK	17	85	Tuntas	14	70	Tidak Tuntas
4.	AHU	13	65	Tidak Tuntas	12	60	Tidak Tuntas
5.	AHU	19	95	Tuntas	17	85	Tuntas
6.	AYN	15	75	Tuntas	15	75	Tuntas
7.	AYU	18	90	Tuntas	16	80	Tuntas
8.	BWN	12	60	Tidak Tuntas	14	70	Tidak Tuntas
9.	CH	16	80	Tuntas	16	80	Tuntas
10.	DAA	13	65	Tidak Tuntas	13	65	Tidak Tuntas
11.	FAG	16	80	Tuntas	16	80	Tuntas
12.	FAMS	14	70	Tidak Tuntas	14	70	Tidak Tuntas
13.	FJN	8	40	Tidak Tuntas	12	60	Tidak Tuntas
14.	IN	13	65	Tidak Tuntas	15	75	Tuntas
15.	MAP	16	80	Tuntas	16	80	Tuntas
16.	MF	16	80	Tuntas	18	90	Tuntas
17.	MFA	14	70	Tidak Tuntas	16	80	Tuntas
18.	MFHS	11	55	Tidak Tuntas	12	60	Tidak Tuntas
19.	MHA	8	40	Tidak Tuntas	12	60	Tidak Tuntas
20.	MHN	12	60	Tidak Tuntas	14	70	Tidak Tuntas
21.	MHN	12	60	Tidak Tuntas	14	70	Tidak Tuntas
22.	MK	16	80	Tuntas	16	80	Tuntas
23.	MRI	16	80	Tuntas	16	80	Tuntas
24.	NAV	12	60	Tidak Tuntas	17	85	Tuntas
25.	NCP	16	80	Tuntas	20	100	Tuntas
26.	NPH	14	70	Tidak Tuntas	17	85	Tuntas
27.	NTK	15	75	Tuntas	15	75	Tuntas
28.	RAJ	17	85	Tuntas	17	85	Tuntas
29.	SKI	12	60	Tidak tuntas	20	100	Tuntas
30.	VDS	16	80	Tuntas	17	85	Tuntas

f) Ketuntasan Klasikal

Ketuntasan secara klasikal akhir dapat dilihat dari tabel di bawah

ini:

Tabel 66
Ketuntasan Hasil Belajar Secara Klasikal Kelas Eksperimen

Jumlah siswa	Jumlah siswa yang tuntas	Jumlah siswa yang tidak tuntas	Ketuntasan klasikal(%)
30	30	0	100%

Tabel 67
Ketuntasan Hasil Belajar Klasikal Kelas Kontrol

Jumlah siswa	Jumlah siswa yang tuntas	Jumlah siswa yang tidak tuntas	Ketuntasan klasikal(%)
30	18	12	60%

Tabel 66 diatas menunjukkan bahwa terdapat 30 siswa yang tuntas seluruhnya pada tes hasil belajar kelas eksperimen . Sedangkan Tabel 67 diatas menunjukkan 18 siswa yang tuntas pada tes hasil belajar membaca aksara Jawa kelas kontrol dan 12 siswa saja yang tidak tuntas pada kelas kontrol tersebut. Kelas eksperimen telah memenuhi kriteria ketuntasan belajar dari pihak sekolah yang KKM sebesar ≥ 75 sebesar 100% sedangkan kelas kontrol mencapai kriteria ketuntasan. Siswa yang tuntas pada tes hasil belajar secara klasikal hanya 60%.

g) Hasil Nilai Unjuk Kerja Keterampilan Siswa membaca aksara Jawa

Selain nilai hasil belajar siswa, perbedaan signifikan juga terbukti dari hasil nilai unjuk kerja keterampilan siswa membaca aksara Jawa. Penilaian unjuk kerja siswa membaca aksara Jawa yang ditunjukkan pada tabel di bawah ini :

Tabel 68
Hasil Penilaian Unjuk Kerja Keterampilan Membaca Aksara Jawa Kelas Kontrol

No	Tindakan	Aspek						NA	Katego-ri	%
		A	B	C	D	E	F			
1	Pretest	1,3	1,9	2,03	2,07	3	1,97	2,04	Cukup	51%
2	Posttest	1,7	2	2,93	2,03	2,97	1,27	2,15	cukup	54%

Keterangan

A : Intonasi

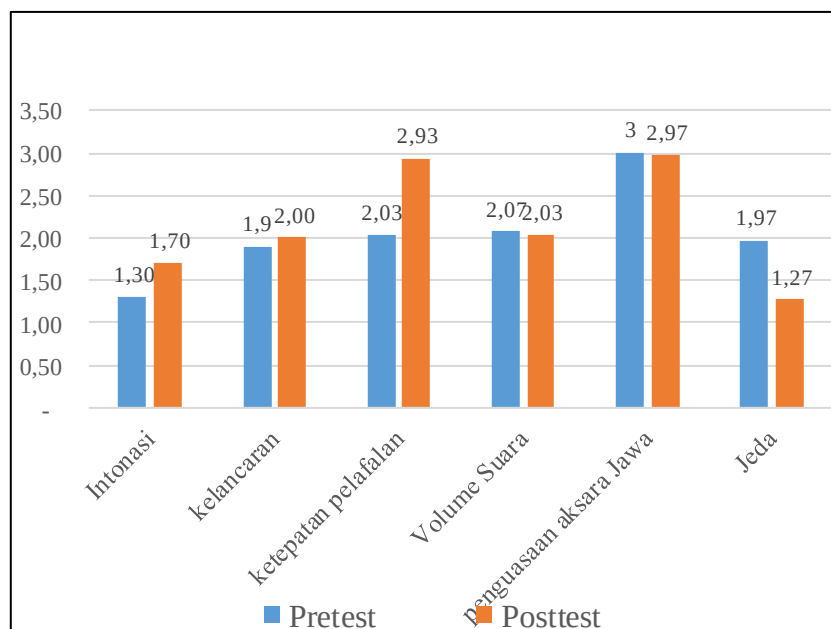
B : Kelancaran

C : Ketepatan Pelafalan

D : Volume Suara

E : Penguasaan Aksara Jawa

F : Jeda



Grafik 21
Hasil *Pretest* dan *Posttest* Unjuk Kerja Kelas Kontrol
(Keterampilan Membaca Aksara Jawa)

Berdasarkan data di atas hasil unjuk kerja keterampilan membaca aksara Jawa, *pretest* kelas kontrol memperoleh nilai rata-rata 2,04 (51%) dalam kategori cukup sedangkan *posttest* kelas kontrol memperoleh nilai rata-rata 2,15 (54%) dalam kategori cukup. Meskipun terdapat kenaikan, namun kenaikan tersebut tidak signifikan sekali, rata-rata *pretest* dan *posttest* hampir sama. Kesimpulannya, siswa belum mengalami peningkatan dalam keterampilan membaca aksara Jawa.

Tabel 69
Hasil Penilaian Unjuk Kerja Keterampilan Membaca aksara Jawa Kelas Eksperimen

No	Tindakan	Aspek						NA	Kategori	%
		A	B	C	D	E	F			
1	Pretest	1,63	2,2	2,17	2,17	3,8	2,1	2,34	Cukup	59%
2	Posttest	3	2,8	3,33	3	3,77	3	3,15	Baik	79%

Keterangan :

A : Intonasi

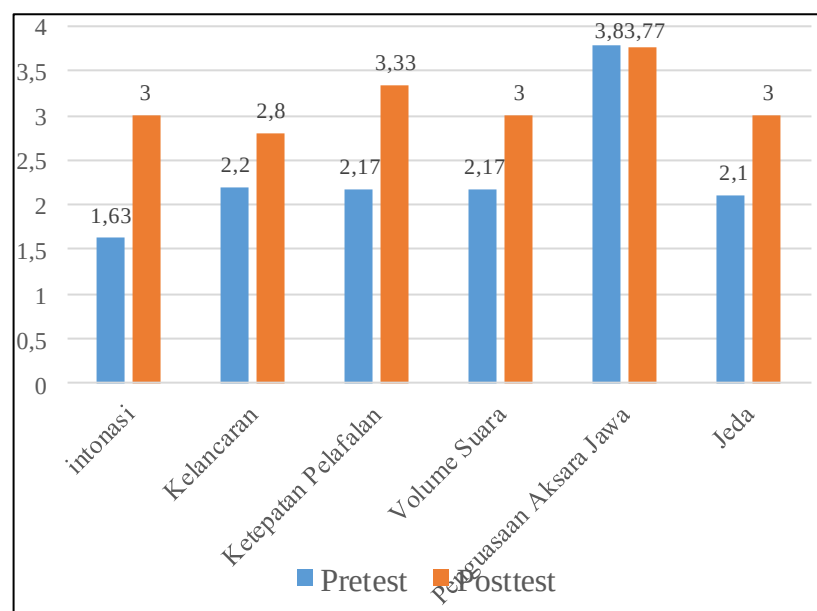
B : Kelancaran

C : Ketepatan Pelafalan

D : Volume Suara

E : Penguasaan Aksara Jawa

F : Jeda



Grafik 22

Hasil *Pretest* dan *Posttest* Unjuk Kerja Kelas Eksperimen
(Keterampilan Membaca Aksara Jawa)

Berdasarkan data di atas, hasil unjuk kerja keterampilan membaca aksara Jawa, *pretest* kelas eksperimen memperoleh nilai rata-rata 2,34 dalam kategori cukup sedangkan *posttest* kelas eksperimen memperoleh nilai rata-rata 3,15 dalam kategori baik. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan keterampilan membaca aksara Jawa dengan menggunakan media komik RAJA

PANDHAWA. Hal ini menunjukkan bahwa produk pengembangan media komik Raja Pandhawa merupakan produk pengembangan yang valid dan efektif karena terbukti dapat meningkatkan keterampilan membaca aksara Jawa dan prestasi belajar membaca aksara Jawa siswa di kelas V SDIT Ihsanul Fikri. Hasil unjuk kerja keterampilan membaca aksara Jawa memperoleh skor nilai 79% dalam kategori berhasil.

h) Hasil Penilaian Aspek Spiritual dan Afektif

Dalam kurikulum 2013, penilaian spiritual afektif siswa dinilai selama pembelajaran yang ditunjukkan pada tabel di bawah ini :

Tabel 70
Hasil Penilaian Aspek Spiritual dan Afektif

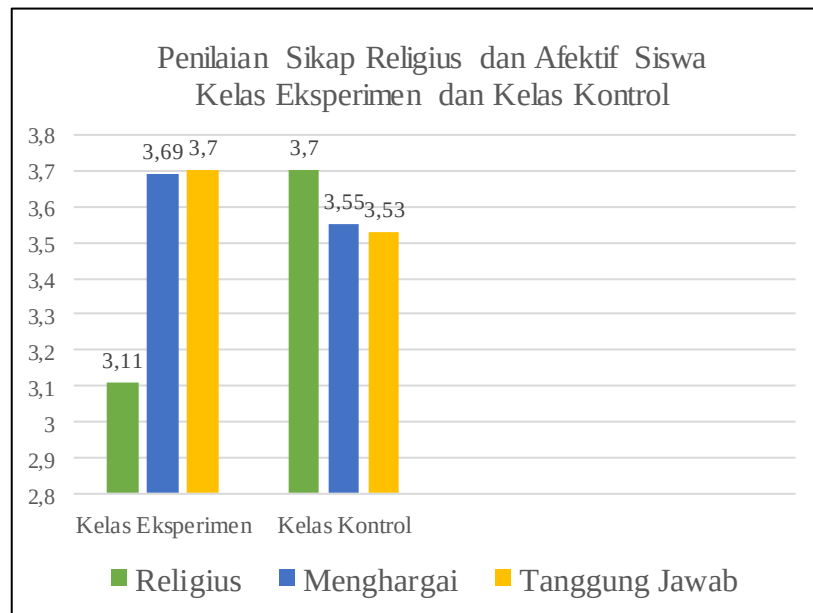
No	Kelas	Aspek			NA	Kategori	%
		A	B	C			
1	Kelas Kontrol	3,70	3,55	3,53	3,56	Sangat baik	89,90
2	Kelas eksperimen	3,11	3,69	3,7	3,5	Sangat baik	87,57%

Keterangan :

A : Religius

B : Menghargai

C : Tanggung Jawab



Grafik 23
Hasil Penilaian sikap Religius dan Afektif Siswa
Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen

Berdasarkan hasil analisis di atas penilaian aspek religius dan afektif di kelas eksperimen dengan rata-rata nilai akhir 3,5 (87,57%) dalam kategori sangat baik dan kelas kontrol dengan memperoleh nilai rata-rata akhir 3,56 (89,90%) dalam kategori sangat baik.

B. Pembahasan

Pembelajaran aksara Jawa selama ini terintegrasi pada mata pelajaran bahasa Jawa yang hanya diberi alokasi waktu 1-2 jam per minggu. Alokasi ini sangat kurang, mengingat banyaknya kompetensi membaca dan menulis Jawa yang harus dikuasai oleh para siswa. Bentuk aksara Jawa yang unik juga membuat siswa mengalami kesulitan untuk mempelajari aksara Jawa. Aksara Jawa jarang digunakan dalam kehidupan sehari-hari sehingga membuat siswa

kurang tertarik dan berminat untuk belajar aksara Jawa. Salah satu cara yang dilakukan untuk menambah semangat siswa dalam mempelajari aksara Jawa dan untuk mempermudah siswa mempelajari aksara Jawa adalah media yang inovatif. Untuk mewujudkan hal tersebut maka dibutuhkan media pembelajaran.

Menurut Levie and Lentz (dalam Arsyad, 2007:16) media pembelajaran memiliki empat fungsi, diantaranya fungsi atensi, fungsi afektif, fungsi kognitif, dan fungsi kompensatoris. Fungsi atensi yaitu menarik perhatian siswa dalam pembelajaran, dan fungsi kognitif membuat pembelajaran menjadi lebih bermakna. Maka dilakukan analisis media yang menarik untuk mengajarkan aksara Jawa pada siswa.

Dengan mempelajari kondisi lapangan dan mempelajari berbagai teori, media komik RAJA PANDHAWA merupakan media yang cocok untuk dikembangkan. Media RAJA PANDHAWA memiliki karakteristik yang menarik.

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

1. Studi pendahuluan (*reaserch and information collecting*)
2. Merencanakan penelitian (*planning*)
3. Pengembangan desain (*develop premilinary of product*)
4. Uji coba satu-satu (*one-to-one evaluation*)
5. Revisi 1

6. Uji coba kelompok kecil (*small group Evaluation*)
7. Revisi II
8. Uji coba lapangan (*field trial*)
9. Revisi akhir
10. Diseminasi

Namun, tahapan tersebut dimodifikasi tahapan penelitian pengembangan (Sukmadinata,2016:169) yang dilakukan dengan membagi 3 tahapan penelitian pengembangan yaitu tahap pendahuluan, tahap pengembangan media dan tahap pengujian media.

Dalam tahap pendahuluan dilakukan analisis kurikulum, analisis karakteristik siswa , analisis pengembangan media dan analisis kebutuhan guru. Kemudian, dilakukan perancangan komik RAJA PANDHAWA yang melalui tahap pra produksi, produksi dan pasca produksi.

Tahapan selanjutnya adalah tahapan pengembangan media. Komik RAJA PANDHAWA yang sudah siap dinilai kelayakannya dengan melakukan validasi yang dilakukan oleh validator ahli dan guru. Penilaian dilakukan dengan pengisian skor berskala pada instrumen angket yang telah disiapkan. Penilaian dilakukan kepada media KOMIK RAJA PANDHAWA yang dikembangkan dan perangkat pembelajaran yang mendukung komik tersebut meliputi RPP, LKS, materi aja, dan THB. Hasil validasi media dari aspek materi dan pembelajaran memperoleh nilai 84,89% dengan kategori sangat valid. Sedangkan, hasil validasi media dari aspek desain memperoleh nilai 89,82% dengan kategori sangat valid. Penilaian perangkat pembelajaran pendukung meliputi Rencana

Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) mendapatkan nilai rata-rata 88,54% dalam kategori sangat valid. Lembar Kerja Siswa (LKS) mendapat nilai 90,90% dalam kategori sangat valid. Materi ajar mendapat nilai 89,06% dalam kategori sangat valid dan perangkat penilaian Tes Hasil Belajar (THB) mendapatkan nilai 85,88% dalam kategori sangat valid.

Hal ini, menunjukkan bahwa Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), materi ajar, Lembar Kerja Siswa (LKS) dan perangkat penilaian Tes Hasil Belajar (THB) yang digunakan sebagai perangkat pembelajaran yang mendukung media komik RAJA PANDHAWA adalah sangat valid dan layak digunakan sebagai pedoman dalam pelaksanaan pembelajaran membaca aksara Jawa di dalam kelas. Rata-rata Total Validitas sebesar 88, 55%.

Setelah dilakukan validasi ahli, media komik RAJA PANDHAWA dinyatakan siap untuk diuji cobakan. Langkah yang selanjutnya adalah uji coba terbatas yang dilakukan kepada 6 orang siswa kelas VD SDIT Ihsanul Fikri yang melakukan penilaian terhadap komik RAJA PANDHAWA. Hasil nilai uji coba terbatas adalah 77,77% dalam kategori baik. Terdapat masukan dan revisi dari siswa sebagai subjek uji coba terbatas yaitu pewarnaan di beberapa halaman komik yang dipertajam dengan warna sehingga semakin jelas dan semakin menarik. Hal ini sesuai dengan teori yang dikemukakan oleh Azhar Arsyad (2013:103) bahwa terdapat beberapa prinsip yang harus diperhatikan dalam proses desain, salah satunya adalah keterpaduan. Keterpaduan mengacu pada unsur visual yang ketika diamati akan berfungsi secara bersama-sama. Maka

pada saat revisi dilakukan perubahan warna dan detail dari setiap karakter sehingga lebih konsisten.

Uji coba selanjutnya adalah uji coba lapangan yang dilaksanakan dengan dua belas siswa kelas V D yang berbeda dengan subjek uji coba terbatas. Dari uji coba lapangan diperoleh skor nilai 80,88% dengan kategori sangat baik. Uji coba lapangan dilakukan tidak hanya pada penilaian terhadap komik tetapi siswa mengerjakan soal. Hasil pengerjaan soal dilakukan uji validitas, reliabilitas, uji daya pembeda soal dan uji tingkat kesukaran soal. Hasil validitas terdapat 20 soal yang valid dari 25 soal dan 5 soal yang tidak valid tersebut tidak digunakan dalam tes uji lapangan. Reliabilitas soal juga dalam kategori reliabel r Alpha = 0,965. Uji daya pembeda soal dalam kategori baik sekali, baik dan cukup. Sedangkan, uji tingkat kesukaran soal dalam kategori mudah dan sedang.

Sehingga, revisi II lebih ditekankan kepada kualitas soal *pretest* dan *posttest* untuk diujicobakan di uji lapangan. Setelah uji coba lapangan selesai selanjutnya adalah uji lapangan. Uji lapangan dilakukan setelah revisi II kemudian diuji keefektifannya dengan menggunakan kelas pembandingan (kelas V A) dan kelas eksperimen (kelas V C). Sebelum itu dilakukan uji prasyarat meliputi uji normalitas, uji homogenitas dengan hasil bahwa varian kelompok siswa berdistribusi normal dan homogen selanjutnya dilakukan uji T menggunakan uji *independent test* dengan kesimpulan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan terhadap keterampilan membaca aksara Jawa ketika menggunakan media KOMIK RAJA PANDHAWA dengan tidak. Hasil Uji *n-gain* dilakukan untuk

mengetahui peningkatan rata-rata keterampilan membaca aksara Jawa dan hasilnya 0,59 dalam kategori sedang.

Hasil ketuntasan belajar menunjukkan bahwa kelas eksperimen mengalami ketuntasan 100% sedangkan kelas kontrol hanya 60%. Hasil penilaian aspek sikap dan religius kelas eksperimen sebesar 87,57% dalam kategori sangat baik.

Penilaian unjuk kerja keterampilan membaca aksara Jawa menunjukkan bahwa kelas eksperimen mengalami peningkatan dari skor 59% menjadi 79% sedangkan kelas kontrol dari 51% menjadi 54%.

Secara keseluruhan, berdasarkan analisis data tersebut komik RAJA PANDHAWA dikatakan valid, layak dan efektif dalam pembelajaran bahasa Jawa karena mampu meningkatkan keterampilan membaca aksara Jawa kelas V di SDIT Ihsanul Fikri Magelang.

Dari hasil tersebut terbukti bahwa pembelajaran dengan menggunakan media komik aksara Jawa memenuhi tiga hal yaitu: (1) Media komik Raja Pandhawa memiliki karakteristik dan valid (2) Pembelajaran mencapai ketuntasan dan mampu meningkatkan keterampilan membaca aksara Jawa siswa kelas V (3) keefektifitasan media dengan adanya prestasi belajar kelas eksperimen lebih baik dari kelas kontrol.

Jadi, berdasarkan hasil penelitian tersebut maka media komik RAJA PANDHAWA memiliki karakteristik, valid dan efektif terhadap keterampilan membaca aksara Jawa Kelas V di SDIT Ihsanul Fikri.

C. Keterbatasan Penelitian

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

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Pengembangan komik Raja Pandhawa ini untuk meningkatkan keterampilan membaca aksara Jawa kelas V SDIT IHSANUL FIKRI mengacu model penelitian pengembangan Borg and Gall (dalam Nana Syaodih Sukmadinata, 2016:169-170) yang terdiri dari sepuluh langkah dalam penelitian dan pengembangan, yaitu (1) *Research and Information Collecting*, (2) *Planning*, (3) *Develop preliminary form product*, (4) *Preliminary field testing*, (5) *Main product revision*, (6) *main field testing*, (7) *operational product revision*, (8) *operational field testing*, (9) *final revisi product*, (10) *dessemination and implementation*. Namun, karena keterbatasan waktu dan biaya yang dimiliki oleh peneliti, maka prosedur penelitian pengembangan dibatasi sehingga tidak sepenuhnya menggunakan kesepuluh langkah pengembangan dari Borg & Gall.

Pembatasan yang dilakukan juga dilakukan berdasar pernyataan dari Borg dan Gall (Emzir, 2010: 271) yaitu dalam penelitian tesis dan disertasi disarankan untuk membatasi penelitian dalam skala kecil, termasuk dimungkinkan membatasi langkah penelitian. Langkah atau tahapan tersebut dibatasi dan disesuaikan dengan kebutuhan peneliti. Berikut 3 tahapan yang merupakan modifikasi 10 langkah pengembangan dari Borg and Gall (Sukmadinata, 2016: 184) terdiri dari tahap studi pendahuluan, pengembangan media dan uji media.

Berdasarkan hasil penelitian Pengembangan Media Komik Raja Pandhawa untuk meningkatkan keterampilan membaca aksara Jawa Kelas 5 SDIT Ihsanul Fikri dapat disimpulkan bahwa

1. Media Komik RAJA PANDHAWA pada keterampilan membaca aksara Jawa kelas V SDIT Ihsanul Fikri memiliki karakteristik yaitu memiliki komponen-komponen antara lain adalah (a) cover; (b) daftar isi; (c) kata pengantar; (d) petunjuk penggunaan; (e) kompetensi belajar yang akan dikuasai siswa; (f) asal-usul aksara Jawa; (g) belajar mengingat aksara Jawa Nglegena; (h) belajar mengingat aksara Jawa *sandhangan*; (i) belajar mengingat aksara Jawa pasangan; (j) pengenalan kata dan kalimat aksara Jawa; (k) pengenalan tokoh-tokoh wayang dalam cerita komik dan karakternya; (l) cerita komik dengan tulisan aksara Jawa dari perangan 1-3 dan soal latihan membaca aksara Jawa. Media komik ini menggunakan tokoh kartun wayang Pandhawa kartun dengan karakteristiknya dan di setiap akhir bagian komik dibaca terdapat nasehat yang dapat diambil hikmahnya.
2. Media Komik Raja Pandhawa pada keterampilan membaca aksara Jawa kelas V SDIT Ihsanul Fikri yang dikembangkan valid, skor validasi ahli untuk media pembelajaran aspek materi dan pembelajaran sebesar 84,89 (sangat valid) sedangkan validasi media aspek desain sebesar 89,82% (sangat valid), validasi Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) sebesar 88,54% (sangat valid), mater ajar sebesar 89,06 %(valid), Lembar Kerja Siswa (LKS) sebesar 90,90% (sangat valid), dan Tes Hasil Belajar (THB)

sebesar 85,88% (sangat valid). Hal ini, menunjukkan bahwa media komik RAJA PANDHAWA dan perangkat pembelajaran yang mendukung media komik RAJA PANDHAWA adalah sangat valid dan layak digunakan sebagai pedoman dalam pelaksanaan pembelajaran membaca aksara Jawa di dalam kelas

3. Pengembangan Media Komik RAJA PANDHAWA pada keterampilan membaca aksara Jawa kelas V SDIT Ihsanul Fikri yang dikembangkan efektif, hasil analisis aktivitas siswa selama berlangsungnya pembelajaran dengan menggunakan media komik Raja Pandhawa pada sub pokok membaca aksara Jawa menunjukkan bahwa siswa sudah terlibat aktif dalam proses pembelajaran baik individu maupun kelompok.

Rata-rata hasil belajar siswa kelompok yang menggunakan media komik RAJA PANDHAWA sebesar 91 dinyatakan berbeda secara signifikan dengan kriteria ketuntasan minimal sebesar 75, terlihat adanya perbedaan yang signifikan rata-rata dari pembelajaran yang menggunakan media komik RAJA PANDHAWA dengan dan pembelajaran yang menggunakan media konvensional. Ditunjukkan, H_0 di tolak dan H_a diterima dengan taraf signifikansi $posttest\ 0,000 < 0,05$. Keterampilan membaca aksara Jawa meningkat sebesar 20% dengan rata-rata nilai *pretest* dengan skor 59% sedangkan rata-rata nilai *posttest* sebesar 79%.

B. Saran

1. Bagi lembaga pendidikan sekolah dasar
 - a. Pengembangan lanjutan sangat diperlukan dengan kerjasama dengan pihak sekolah, yaitu mengembangkan media komik aksara Jawa yang digunakan oleh kelas III, IV dan kelas VI.
2. Bagi pendidik sekolah dasar
 - a. Media komik RAJA PANDHAWA bisa digunakan sebagai rujukan dan inspirasi bagi guru untuk mengembangkan media pembelajaran serupa yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran di sekolah.
3. Bagi peneliti
 - a. Hasil pengembangan komik RAJA PANDHAWA dapat digunakan sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan keterampilan membaca aksara Jawa dengan menambahkan cerita komik yang lebih banyak agar keterampilan siswa mengenai membaca aksara Jawa semakin baik.
 - b. Hasil pengembangan komik Raja Pandhawa dapat dijadikan motivasi penelitian lain dalam rangka untuk meningkatkan keterampilan menulis aksara Jawa dengan inovasi model lain.

DAFTAR PUSTAKA

- Abbas, Saleh. 2006. *Pembelajaran Bahasa Indonesia Yang Efektif Disekolah Dasar*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional
- Ahmad Rofi'uddin dan Darmiyati Zuhdi. 2001. *Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia di Kelas Tinggi*. Malang: Universitas Negeri Malang.
- Ahmad Rohani. 1997. *Media Instruksional Edukatif*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Aji, P.S., & Suparman. 2013. "Pengaruh pembelajaran menggunakan macromedia flash 8 pokok bahasan internet pada mata pembelajaran TIK terhadap Prestasi belajar siswa kelas XI IPA SMAN 6 Purworejo". *Jurnal Pendidikan Teknik Informatika*, 1
- Arif S. Sadiman, dkk. 2011. *Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta : PT. Raja Grafindo Persada
- Arikunto, Suharsimi. 2011. *Penelitian Tindakan Untuk Guru, Kepala Sekolah dan Pengawas*. Yogyakarta: Aditya Media.
- Arikunto, Suharsimi dkk. 2015. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta : PT Bumi Aksara
- Aqib, Zainal. 2015. *Model-Model, Media, dan Strategi Pembelajaran Kontekstual (Inovatif)*. Bandung: Yrama Widya.
- Azhar Arsyad. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajagrafindo Persada
- Burhan Nurgiyantoro. 2005. *Sastra Anak*. Yogyakarta: Gajah Mada University Press.
- _____. 2009. *Penilaian dalam Pengajaran Bahasa dan Sastra*. Yogyakarta: BPFE.
- Bonneff, Marcell. 2001. *Komik Indonesia*. Penerjemah: Rahayu S. Hidayat. Jakarta: KPG (Kepustakaan Populer Gramedia).
- Cheppy Riyana. 2007. *Pedoman Pengembangan Media Video*. Jakarta: P3AI UPI
- Dalman. 2014. *Keterampilan Membaca, Ed. 1, Cet.2*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Dalyono. 2009. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta

- Darusuprpta, dkk. 2002. *Pedoman Penulisan Aksara Jawa*. Yogyakarta: Yayasan Pustaka Nusantara.
- Depdiknas. 2007. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Dwi Sunar , Prasetyono.2008. *Rahasia Gemar Membaca pada Anak Sejak Dini*. Yogyakarta: DIVA Press.
- E. Slavin, Robert. 2010. *Cooperative learning Teori, Riset dan Praktik*. Bandung: Penerbit Nusa Media
- Farida, Rahim.2005. *Pengajaran Membaca di Sekolah Dasar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Gatot Sasminto. 2006. *Babad Pandhawa*. Surakarta: Cendrawasih
- Gumelar, M.S. 2011. *Comic Making*. Jakarta: PT Indeks
- Hadiyah, Fitrianto, dan Jenni. 2014. Meningkatkan Keterampilan Membaca Aksara Jawa Melalui Media Kartu Aksara Jawa. *Jurnal Pendidikan Bahasa Jawa Indonesia*. Vol.3, No. 1.Hlm.1
- Hadiwirodarsono. 2010. *Belajar Membaca dan Menulis Aksara Jawa*. Solo: Kharisma
- Hadiprijono. 2013. *Trampil Maca lan Nulis Aksara Jawa*. Yogyakarta: Kanisius
- Hartati, Tatat. 2006. *Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia di Kelas Rendah*. UPI PRESS. Bandung.
- Hopkins, David. 2011. *Panduan Guru: Penelitian Tindakan Kelas*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Huda, Miftahul. 2011. *Cooperative Learning Metode, Teknik, Struktur dan /Model Penerapan*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Iskandarwassaid, dan Dadang Sunendar.2013. *Strategi Pembelajaran Bahasa*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. 2013. Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 67 Tahun 2013 tentang Kerangka Dasar dan Struktur Kurikulum Sekolah dasar/Madrasah Ibtidaiyah. Jakarta: Kemendikbud
- Lestari, Endang Dwi. 2009. *Kawruh Sapala Basa*. Solo: Intan Pariwara.

- Listiyani, Indriani Mei dan Ani Widayati.2012. “Pengembangan Komik Sebagai Media Pembelajaran Akuntansi Pada Kompetensi Dasar Persamaan Dasar Akuntansi Untuk Siswa Sma Kelas XI”. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*. 2(X).Hlm.80-94
- McCloud, Scott. 2002. *Understanding Comic*.(Alih Bahasa: S. Kinanti). Jakarta: KPG (Kepustakaan Populer Gramedia)
- Mahmud. (2011). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Pustaka Setia
- Marwanto. 2000. *Apresiasi Wayang*.Surakarta: Cendrawasih.
- Masdiono, Toni.2007.14 *Jurus Membuat Komik*. Jakarta:Kreatif Media
- Mulyadi, C.2002. *Pandai Baca Tulis Huruf Jawa*.Yogyakarta: Cipta Muya.
- Mulyanta & M. Marlon Leong. (2009). *Tutorial Membangun Multimedia Interaktif Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Universitas Atma Jaya.
- Munadi, Y, 2008. *Media Pembelajaran*, Jakarta: Gaung Persada Press.
- Musfiqon. 2012. *Pengembangan Media dan Sumber Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Prestasi Pustakaraya.
- Nana Sudjana & Ahmad Rifai. 2011. *Media Pembelajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo
- Nieveen, N.1999. *Prototyping to reach product quality*. London: Kluwer Academic Publisher.
- Nurhasanah dkk. 2014. “Pengembangan Media Kijank (Komik Indonesia, Jawa, Dan Aksara Jawa) Pembelajaran Bahasa Jawa Kelas 5 Sekolah Dasar”. *Jurnal Pemikiran dan Pengembangan SD*. 4 (I). Hlm. 267-273
- Perda Provinsi Jawa Tengah Nomor 9 Tahun 2012 tentang Bahasa, Sastra, dan Aksara Jawa yang diikuti terbitnya Pergub Nomor 57 Tahun 2013 menyebutkan bahwa Kurikulum Muatan Lokal Jawa Tengah
- Permendiknas. Nomor 22 Tahun 2006. *Standar Isi*. Jakarta
- Putro Widoyoko, Eko.2014. *Evaluasi Program Pembelajaran: Panduan Praktis Bagi Pendidik dan Calon Pendidik*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Poerwanti dkk.2008. *Assesment Pembelajaran SD*. Jakarta :Depdiknas

- Rahim, Farida.2005. *Pengajaran Membaca di Sekolah Dasar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Riduwan. 2009. *Belajar Mudah Penelitian Untuk Guru, Karyawan dan Peneliti Pemula*. Bandung : Alfabeta.
- Reigeluth, C.M & Chellman, A.C. 2009. *Instructional-Design Theories and Models Volume III, Building a Common Knowledge Base*. Taylor & Francis. New York.
- Republik Indonesia. *Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta: Depdiknas.
- Republik Indonesia. 2006. *Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 22 Tahun 2006 tentang Standar Isi*. Jakarta:Depdiknas
- Rita Eka Izzati, dkk. 2008. *Perkembangan Peserta Didik*. Yogyakarta: UNY Press.
- Riyana, Cepi. 2007. *Pedoman Pengembangan Media Video*. Bandung:Pro gram P3AI Universitas Pendidikan Indonesia
- Rohmadi, Muhammad, Lili Hartono. 2011. *Kajian Bahasa, Sastra dan Budaya Jawa: Teori dan Pembelajarannya*.Surakarta: Pelangi Press.
- Ruseffendi.1998. *Statistika Dasar untuk Penelitian Pendidikan*. Bandung: IKIP Bandung Press.
- Sadiman, Arief S, dkk. 2012. *Media Pendidikan : Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Soemarjadi. (2001). *Pendidikan Keterampilan*. Malang: Universitas Negeri Malang
- Subrata. 2000. *Pemantapan Kemampuan Belajar Mengajar*. Jakarta: Depdiknas.
- Sudjana, Nana . 2014. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- _____. 2016. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta
- Sukmadinata, Nana Syaodih. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya
- Suriamiharja, dkk. 1997. *Petunjuk Menulis Praktis*. Jakarta : Depdikbud.

Tarigan, Henry Guntur. 1986. *Menulis sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.

_____. 2008. *Membaca Sebagai Suatu Keterampilan*. Bandung: Angkasa.

Susiani, Lusia. 2006. *Bikin Komik dengan Adobe Illustrator dan Adobe Photoshop*. Yogyakarta : Andi.

Trianto. 2007. *Model-model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivistik*. Jakarta: Prestasi Pustaka

Trimo.1997. *Media Pendidikan*. Jakarta: Depdikbud

Yulianto, N.S. & Pudjiastuti, T. 2001. Aksara. Dlm. Sedyawati, E., Wiryamartana, I.K., Damono, S.D., Adiwimarta, S.S. (pnyt.). *Sastra Jawa Suatu Tinjauan Umum*, hlm. 199-206. Jakarta: Balai Pustaka.

LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Ijin Permohonan Pembimbing Dosbing 1



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAGELANG FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Program Studi : Bimbingan & Konseling / Strata 1
(Terakreditasi "B" SK. BAN-PT No.0955/SK/BAN-PT/Akred/S/VI/2016)
Program Studi : Pendidikan Guru Anak Usia Dini (PG. PAUD) / Strata 1
(Terakreditasi "B" SK. BAN-PT No.1114/SK/BAN-PT/Akred/S/VII/2016)
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) / Strata 1
(Terakreditasi "B" SK. BAN-PT No. 3033/SK/BAN-PT/Akred /S/XII/2016)
Jl. Tidar No. 21 Magelang 56126 Telp. (0293) 362082 /325945 psw 1301 Fax. 32555

Nomor : 291/FKIP/IL3.AU/F/2017
Lampiran : -
Hal : PERMOHONAN PEMBIMBING

Kepada Yth.
Bapak / Ibu Dra. Indiaty, M.Pd
Dosen Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Magelang
Di -
MAGELANG

Assalamu'alaikum Wr. Wb.
Disampaikan dengan hormat, sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan studi SI Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) diwajibkan menyusun karya tulis ilmiah dalam bentuk skripsi.

Berkenaan dengan hal tersebut mohon kepada Bapak / Ibu berkenan menjadi pembimbing.

Pembimbing I : Dra. Indiaty, M.Pd
Pembimbing II : Galih Istiningsih, M.Pd.
Untuk mahasiswa berikut ini :
Nama : EVIK PRIHARLINA
N P M : 14.0305.0017
Semester : VII (Tujuh)

Pengajuan Judul : Pengembangan Media Komik "Raja Pandhawa" untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Aksara Jawa Siswa Kelas V SDIT Ihsanul Fikri Kota Magelang

Demikian surat ini disampaikan, atas perhatian dan kerjasamanya diucapkan terima kasih.
Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Magelang, 09 November 2017
K.a. Prodi PGSD

Rasiidi, M.Pd.
NIK. 128806103

Catatan :

1. Konsultasi dengan pembimbing
2. Perubahan Judul Hasil Konsultasi Dengan Pembimbing Harap Laporkan Pengajaran.

Lampiran 2 Surat Ijin Permohonan Pembimbing Dosbing 2



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAGELANG FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Program Studi : Bimbingan & Konseling /Strata I
(Terakreditasi "B" SK. BAN- PT No.0955/SK/BAN-PT/Akred/S/VI/2016)
Program Studi : Pendidikan Guru Anak Usia Dini (PG. PAUD) /Strata I
(Terakreditasi "B" SK. BAN-PT No.1114/SK/BAN-PT/Akred/S/VII/2016)
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) / Strata I
(Terakreditasi "B" SK. BAN-PT No. 3033/SK/BAN-PT/Akred /S-XII/2016)
Jl. Tidar No. 21 Magelang 56126 Telp. (0293) 362082 /325945 psw 1301 Fax. 32555

Nomor : 291/FKIP/IL.3.AU/F/2017
Lampiran : -
Hal : PERMOHONAN PEMBIMBING

Kepada Yth.
Bapak / Ibu Galih Istiningsih, M.Pd.
Dosen Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Magelang
Di -
MAGELANG

Assalamu'alaikum Wr. Wb.
Disampaikan dengan hormat, sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan studi S1 Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) diwajibkan menyusun karya tulis ilmiah dalam bentuk skripsi.

Berkenaan dengan hal tersebut mohon kepada Bapak / Ibu berkenan menjadi pembimbing.

Pembimbing I : Dra. Indiaty, M.Pd
Pembimbing II : Galih Istiningsih, M.Pd.

Untuk mahasiswa berikut ini :

Nama : EVIK PRIHARLINA
N P M : 14.0305.0017
Semester : VII (Tujuh)

Pengajuan Judul : Pengembangan Media Komik " Raja Pandhawa" untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Aksara Jawa Siswa Kelas V SDIT Ihsanul Fikri Kota Magelang

Demikian surat ini disampaikan, atas perhatian dan kerjasamanya diucapkan terima kasih.
Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Magelang, 09 November 2017
Ka. Prodi PGSD

Rasyid, M.Pd.
NIK. 128806103

Catatan :

1. Konsultasi dengan pembimbing
2. Perubahan Judul Hasil Konsultasi Dengan Pembimbing Harap Lapor Pengajaran.

PROSEDUR-BKIP-IL.3	Nama Dokumen	Pengajuan Dosen Pembimbing Skripsi	Revisi	01	Tanggal Terbit	14 Mei 2017	Halaman	1	Dari	2
--------------------	--------------	------------------------------------	--------	----	----------------	-------------	---------	---	------	---

Lampiran 3 Surat Ijin Penelitian Untuk Skripsi



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAGELANG FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Program Studi : Bimbingan & Konseling / Strata I
(Terakreditasi "B" SK BAN-PT No: 0935/SK/BAN-PT/Akred/S/VI/2016)
Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini (PG - PAUD) / Strata I
(Terakreditasi "B" SK BAN-PT No: 1114/SK/BAN-PT/Akred/S/VI/2016)
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) / Strata I
(Terakreditasi "B" SK BAN-PT No: 3033/SK/BAN-PT/Akred/S/VI/2016)
Jl. Tidar No. 21 Magelang 56126 Telp. (0293) 362082 / 326945 psw 1301 Fax. (0293) 325554

Nomor : 013.FKIP/MHS/II.3.AU/F/2018
Lampiran : 1 bendel
Perihal : **IJIN PENELITIAN UNTUK SKRIPSI**

Kepada
Yth. Kepala SDIT Ihsanul Fikri Kota Magelang
Di

Kota Magelang

Assalamu'alaikum wr wb

Disampaikan dengan hormat bahwa, guna penyelesaian studi program strata satu (sarjana) diperlukan penulisan skripsi. Sehubungan dengan hal tersebut kami mohon ijin bagi mahasiswa berikut guna melaksanakan penelitian di instansi yang Bapak / Ibu pimpin.

Nama Mahasiswa : Evik Priharlina
N P M : 14.0305.0017
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengembangan Media Komik "Raja Pandhawa" untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Aksara Jawa Siswa Kelas V SDIT Ihsanul Fikri Kota Magelang
Lokasi / Obyek : SDIT Ihsanul Fikri Kota Magelang
Waktu Pelaksanaan : 23 April 2018 – 23 Juli 2018

Sebagai bahan pertimbangan, berikut ini kami lampirkan proposal / rancangan skripsi. Demikian atas ijin dan kerjasama yang baik, kami ucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum wr wb

Magelang, 5 April 2018
Bekas,

Drs. Tawil, M.Pd.,Kons.
N.P. 19570108 198103 1 003

PM-UMM-06/03LI	Nama Dokumen: Surat keluar	Revisi: 01	Tanggal Terbit: 19 Mei 2011	Halaman 1 dari 2
----------------	----------------------------	------------	-----------------------------	------------------

Lampiran 4 Surat Keterangan Telah Melaksanakan Penelitian



**YAYASAN IHSANUL FIKRI
SEKOLAH DASAR ISLAM TERPADU
(SDIT)**

“ Ihsanul Fikri ”

Jl. Jeruk Timur V Sanden Kramat Selatan Magelang 56115 Telp. / Fax (0293) 314537

SURAT KETERANGAN

Nomor : 743/I-IF/KET/VI/2018

Yang bertanda tangan di bawah ini Kepala SDIT Ihsanul Fikri Kota Magelang menerangkan bahwa:

Nama	: Evik Priharlina
NPM	: 14.0305.0017
Fakultas	: Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Program Studi	: Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Perguruan Tinggi	: Universitas Muhammadiyah Magelang

Bahwa mahasiswa tersebut di atas telah melaksanakan penelitian Pembelajaran Bahasa Jawa Materi Membaca Aksara Jawa di Kelas V SDIT Ihsanul Fikri Kota Magelang dari tanggal 23 April 2018 – 23 Juli 2018

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk digunakan sebagaimana awalnya.

Magelang,2018

Kepala SDIT Ihsanul Fikri



ABDI ROZAK, S.Pd.I. M.Pd.

28004034

Lampiran 5 Surat Keterangan Validasi Instrumen Penelitian (I)

**SURAT KETERANGAN VALIDASI
MEDIA KOMIK RAJA PANDHAWA**

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Dhuta Sukmarani, M.Si
NIDN : 0609088701
Jabatan : Dosen PGSD
Instansi : Universitas Muhammadiyah Magelang

Sebagai validator media komik RAJA PANDHAWA dan instrumen perangkat pembelajaran oleh

Nama : Evik Priharlina
NPM : 14.0305.0017
Program Studi : S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Menyatakan bahwa media komik RAJA PANDHAWA dan perangkat pembelajaran pendukung yang disusun oleh mahasiswa tersebut di atas, sudah dikonsultasikan dan layak digunakan untuk penelitian dalam rangka penyusunan skripsi yang berjudul “ **Pengembangan Media Komik RAJA PANDHAWA untuk Peningkatan Keterampilan Membaca Aksara Jawa Siswa Kelas V SD (Penelitian pada Siswa Kelas V SDIT Ihsanul Fikri Kota Magelang)**”.

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

Magelang , April 2018

Validator



Dhuta Sukmarani, M.Si
NIDN: 0609088701

Lampiran 6 Surat Keterangan Validasi Instrumen Penelitian (2)

SURAT KETERANGAN VALIDASI MEDIA KOMIK RAJA PANDHAWA

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Astuti Mahardika, M.Pd
NIDN : 0626118702
Jabatan : Dosen PGSD
Instansi : Universitas Muhammadiyah Magelang

Sebagai validator media komik RAJA PANDHAWA dan instrumen perangkat pembelajaran oleh

Nama : Evik Priharlina
NPM : 14.0305.0017
Program Studi : S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Menyatakan bahwa media komik RAJA PANDHAWA dan perangkat pembelajaran pendukung yang disusun oleh mahasiswa tersebut di atas, sudah dikonsultasikan dan layak digunakan untuk penelitian dalam rangka penyusunan skripsi yang berjudul “ **Pengembangan Media Komik RAJA PANDHAWA untuk Peningkatan Keterampilan Membaca Aksara Jawa Siswa Kelas V SD (Penelitian pada Siswa Kelas V SDIT Ihsanul Fikri Kota Magelang)**”.

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

Magelang, April 2018

Validator



Astuti Mahardika, M.Pd
NIDN. 0626118702

Lampiran 7 Surat Keterangan Validasi Instrumen Penelitian (3)

**SURAT KETERANGAN VALIDASI
MEDIA KOMIK RAJA PANDHAWA**

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Lilis Cholisolul Istiqomah, S.Pd
NIDN : -
Jabatan : Guru Bahasa Jawa
Instansi : SDIT Ihsanul Fikri Kota Magelang

Sebagai validator media komik RAJA PANDHAWA dan instrumen perangkat pembelajaran oleh

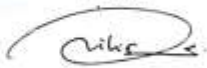
Nama : Evik Priharlina
NPM : 14.0305.0017
Program Studi : S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Menyatakan bahwa media komik RAJA PANDHAWA dan perangkat pembelajaran pendukung yang disusun oleh mahasiswa tersebut di atas, sudah dikonsultasikan dan layak digunakan untuk penelitian dalam rangka penyusunan skripsi yang berjudul “ **Pengembangan Media Komik RAJA PANDHAWA untuk Peningkatan Keterampilan Membaca Aksara Jawa Siswa Kelas V SD (Penelitian pada Siswa Kelas V SDIT Ihsanul Fikri Kota Magelang)**”.

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

Magelang, Mei 2018

Validator


Lilis Cholisolul Istiqomah, S.Pd

Lampiran 8 Surat Keterangan Validasi Instrumen Penelitian (4)

**SURAT KETERANGAN VALIDASI
MEDIA KOMIK RAJA PANDHAWA**

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Oky Kurnianingtyas Kinasih, S.Pd
NIDN : -
Jabatan : Guru Bahasa Jawa Kelas V
Instansi : SDIT Ihsanul Fikri Kota Magelang

Sebagai validator media komik RAJA PANDHAWA dan instrumen perangkat pembelajaran oleh

Nama : Evik Priharlina
NPM : 14.0305.0017
Program Studi : S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Menyatakan bahwa media komik RAJA PANDHAWA dan perangkat pembelajaran pendukung yang disusun oleh mahasiswa tersebut di atas, sudah dikonsultasikan dan layak digunakan untuk penelitian dalam rangka penyusunan skripsi yang berjudul “ **Pengembangan Media Komik RAJA PANDHAWA untuk Peningkatan Keterampilan Membaca Aksara Jawa Siswa Kelas V SD (Penelitian pada Siswa Kelas V SDIT Ihsanul Fikri Kota Magelang)**”.

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

Magelang, Mei 2018

Validator



Okky Kurnianingtyas Kinasih, S.Pd

Lampiran 9 Lembar Penilaian Validasi Instrumen Penelitian

LEMBAR VALIDASI (AHLI MATERI)

MEDIA KOMIK RAJA PANDHAWA

Nama Sekolah : SDIT Ihsanul Fikri
 Mata Pelajaran : Bahasa Jawa
 Kelas / Semester : V / Genap
 Materi Pokok : Mengenal pasangan huruf Jawa dari *ha* sampai dengan *nga*

A. Petunjuk

Berilah tanda Check (✓) dalam kolom penilaian yang sesuai menurut Bapak/ibu

Keterangan skala : skala Likert

- 1 berarti "sangat tidak baik"
- 2 berarti "tidak baik"
- 3 berarti "baik"
- 4 berarti "sangat baik"

B. Penilaian ditinjau dari beberapa aspek

No	Aspek	Indikator	Skala Penilaian			
			1	2	3	4
1.	Pembelajaran	1. Kesesuaian komik dengan kompetensi inti			✓	
		2. Kesesuaian komik dengan kompetensi dasar			✓	
		3. Kesesuaian komik dengan tujuan pembelajaran			✓	
		4. Kejelasan Petunjuk belajar				✓
		5. Pemberian umpan balik			✓	
		6. Kejelasan topik pembelajaran			✓	
2.	Materi	1. Kejelasan muatan materi dalam media komik				✓
		2. Pentingnya materi				✓
		3. Kemudahan memahami materi melalui media komik			✓	
		4. Kemudahan memahami cerita			✓	
		5. Kejelasan alur cerita			✓	

	6. Ketepatan dialog/teks cerita dengan materi				✓
	7. Kemenarikan cerita				✓
	8. Kebenaran materi			✓	
	9. Menggunakan bahasa yang tepat			✓	
Jumlah skor yang diperoleh				30	20
					50
Nilai					63,33

Pedoman penskoran

Nilai : Jumlah Skor yang diperoleh
 Skor total : 60
 Skor : $\frac{\text{jumlahSkor}}{\text{Skormaksimal}} \times 100$

C. Penilaian Umum

Simpulkan penilaian secara umum (mohon lingkari angka) dibawah ini sesuai dengan penilaian Bapak/ibu

No	Nilai	Kriteria
1	81-100	Sangat valid
2	61-80	Valid
3	41-60	Cukup valid
4	21-40	Kurang valid
5	0-20	Tidak valid

Kriteria interpretasi skor modifikasi skala *Likert* (Riduwan, 2009:87-89)

D. Kesimpulan

Secara umum Komik Raja Pandhawa ini: (mohon dilingkari sesuai penilaian Bapak/ Ibu)

1. Komik Raja Pandhawa ini
 - a. Dapat digunakan tanpa revisi
 - b. Dapat digunakan dengan revisi sedikit
 - c. Dapat digunakan dengan revisi cukup banyak
 - d. Dapat digunakan dengan revisi banyak
 - e. Dapat digunakan dan masih memerlukan konsultasi

LEMBAR VALIDASI (AHLI MEDIA)

MEDIA KOMIK RAJA PANDHAWA

Nama Sekolah : SDIT Ihsanul Fikri
 Mata Pelajaran : Bahasa Jawa
 Kelas / Semester : V / Genap
 Materi Pokok : Mengenal pasangan huruf Jawa dari *ha* sampai dengan *nga*

A. Petunjuk

Berilah tanda Check (✓) dalam kolom penilaian yang sesuai menurut Bapak/ibu

Keterangan skala : skala Likert

- 1 berarti "sangat tidak baik"
- 2 berarti "tidak baik"
- 3 berarti "baik"
- 4 berarti "sangat baik"

B. Penilaian ditinjau dari beberapa aspek

No	Aspek	Indikator	Skala Penilaian			
			1	2	3	4
1.	Tulisan	1. Menggunakan huruf yang tepat			✓	
		2. Menggunakan huruf tebal yang lebih besar untuk topik dibandingkan isi materi komik				✓
		3. Ukuran huruf tepat			✓	
		4. Ketebalan huruf tepat			✓	
		5. Tidak menggunakan lebih dari sepuluh kata dalam satu baris			✓	
		6. Menggunakan bingkai untuk membedakan kalimat perintah dengan jawaban siswa				✓
		7. Perbandingan besarnya teks dengan besarnya gambar serasi				✓
2.	Gambar	1. Gambar dalam komik dapat menyampaikan pesan atau isi dari gambar tersebut secara efektif kepada pengguna komik			✓	
		2. Gambar sesuai dengan isi			✓	

3.	Penampilan	1. Kombinasi antara gambar dan tulisan dapat menyampaikan pesan dengan benar.			✓
		2. Kombinasi antara gambar dan tulisan seimbang (gambar atau tulisan tidak saling mendominasi)		✓	
		3. Ukuran kertas untuk komik sesuai			✓
4.	Availability	1. Bahan pembuatan media mudah didapatkan			✓
		2. Media tepat digunakan untuk Sekolah Dasar.			✓
5.	Cost	1. Harga bahan-bahan pembuatan media efisien.		✓	
6.	Physical Condition (kondisifisik)	1. Cover/ sampulkomikmenarik			✓
		2. Penampilan isi komik menarik			✓
		3. Kualitas cetak baik			✓
7.	Emotional impact	1. Komik menarik untuk siswa		✓	
		2. Dapat menumbuhkan motivasi belajar bagi siswa			✓
8.	Unsur-unsurKomik	1. Terdapat halaman pembuka (judul, credits, indica)			✓
		2. Terdapathalamanisi (panel, gank, narasi, balon kata)		✓	
9.	Prinsip visual komik	1. Pilihan warna tepat untuk siswa			✓
		2. Bentuk dan garis yang ada dalam komik menarik, sederhana, serta membantu dalam memahami konsep			✓
		3. Tata letak bagian-bagian dari komik seimbang			✓
		4. Ukuran dan jenis huruf sesuai untuk siswa			✓
10.	Relevansi	1. Komik dibuat sesuai dengan karakteristik siswa/tingkat perkembangan siswa		✓	
11.	Kemudahan	1. Komik dapat dibawa dengan mudah			✓
		2. Bahan yang digunakan untuk membuat komik aman bagi siswa			✓
12.	Pembelajaran	1. Petunjuk menggunakan media jelas			✓
		2. Komponen media sesuai dengan materi yang diajarkan			✓
		3. Media menyediakan LKS yang berkaitan dengan materi.		✓	
Jumlah skor yang diperoleh				45	68
					113
Nilai					88,28

C. Pedoman penskoran

Nilai : Jumlah Skor yang diperoleh

Skor total : 128

$$\text{Skor} = \frac{\text{jumlahSkor}}{\text{Skormaksimal}} \times 100$$

D. Penilaian Umum

Simpulkan penilaian secara umum (mohon lingkari angka) dibawah ini sesuai dengan penilaian Bapak/ibu

No	Nilai	Kriteria
1	81-100	Sangat valid
2	61-80	Valid
3	41-60	Cukup valid
4	21-40	Kurang valid
5	0-20	Tidak valid

Kriteria interpretasi skor modifikasi skala *Likert* (Riduwan, 2009:87-89)

E. Komentar/ Saran

Media komik layak digunakan.

Magelang, April 2018

Validator



Astuti Mahardika, M.Pd
NIDN. 0626118702

LEMBAR VALIDASI MATERI AJAR

Nama Sekolah : SDIT Ihsanul Fikri
 Mata Pelajaran : Bahasa Jawa
 Kelas / Semester : V / II
 Materi Pokok : Mengenal pasangan huruf Jawa dari *ha* sampai dengan *nga*

A. Petunjuk

Berilah tanda Check (✓) dalam kolom penilaian yang sesuai menurut Bapak/Ibu

Keterangan skala : skala Likert

- 1 berarti "sangat tidak baik"
- 2 berarti "tidak baik"
- 3 berarti "baik"
- 4 berarti "sangat baik"

B. Penilaian ditinjau dari beberapa aspek

No	Aspek yang dinilai	Skala Penilaian			
		1	2	3	4
1.	Materi pembelajaran sesuai silabus.				✓
2.	Identitas satuan pendidikan materi ajar yang jelas.				✓
3.	Terdapat kompetensi inti sesuai RPP.		✓		
4.	Terdapat kompetensi dasar sesuai RPP.				✓
5.	Terdapat indikator sesuai RPP.				✓
6.	Petunjuk belajar tertulis dengan jelas.			✓	
7.	Terdapat sumber belajar dan penulisan sesuai dengan kaidah yang benar.				✓
8.	Terdapat pendidikan karakter bangsa sesuai RPP.			✓	
9.	Materi ajar komunikatif.				✓
10.	Terdapat aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik dalam materi pembelajaran			✓	
11.	Pedoman penskoran yang jelas.			✓	
12.	Sumber belajar jelas.			✓	
Jumlah			2	15	24

85,41

C. Pedoman penskoran

Nilai : Jumlah Skor yang diperoleh
 Skor total : 48

$$\text{Skor} = \frac{\text{Jumlah Skor}}{\text{Skor maksimal}} \times 100$$

D. Penilaian Umum

Simpulkan penilaian secara umum (mohon lingkari angka) dibawah ini sesuai dengan penilaian Bapak/ibu

No	Nilai	Kriteria
1	81-100	Sangat valid
2	61-80	Valid
3	41-60	Cukup valid
4	21-40	Kurang valid
5	0-20	Tidak valid

Kriteria interpretasi skor modifikasi skala *Likert* (Riduwan, 2009:87-89)

E. Komentar/ Saran

Materi ajar ksp digunakan.

Magelang, April 2018

Validator

Astuti Mahardika
Astuti Mahardika, M.Pd
 NIDN. 0626118702

LEMBAR VALIDASI
LEMBAR KERJA SISWA (LKS)

Nama Sekolah : SDIT Ihsanul Fikri
Mata Pelajaran : Bahasa Jawa
Kelas / Semester : V / II
Materi Pokok : Mengenal pasangan huruf Jawa dari *ha* sampai dengan *nga*

A. Petunjuk

Berilah tanda Check (✓) dalam kolom penilaian yang sesuai menurut Bapak/ibu!

Keterangan skala : skala Likert

- 1 berarti "sangat tidak baik"
- 2 berarti "tidak baik"
- 3 berarti "baik"
- 4 berarti "sangat baik"

B. Penilaian ditinjau dari beberapa aspek

No	Aspek yang dinilai	Skala Penilaian			
		1	2	3	4
1.	LKS sesuai materi dan media pembelajaran Komik Aksara Jawa Pandhawa				✓
2.	Identitas satuan pendidikan LKS yang jelas.			✓	
3.	Terdapat kompetensi inti sesuai RPP.				✓
4.	Terdapat kompetensi dasar sesuai RPP.				✓
5.	Terdapat indikator sesuai RPP.				✓
6.	Petunjuk belajar tertulis dengan jelas.			✓	
7.	Terdapat sumber belajar dan penulisan sesuai dengan kaidah yang benar.				✓
8.	Terdapat petunjuk penggunaan media komik aksara Jawa Pandhawa.			✓	
9.	Terdapat lembar kerja siswa.				✓
10.	Terdapat kunci jawaban LKS				✓
11.	Pedoman penskoran yang jelas.			✓	
Jumlah				12	28

90,90

C. Pedoman penskoran

Nilai : Jumlah Skor yang diperoleh

Skor total : 44

$$\text{Skor} = \frac{\text{Jumlah Skor}}{\text{Skor maksimal}} \times 100$$

D. Penilaian Umum

Simpulkan penilaian secara umum (mohon lingkari angka) dibawah ini sesuai dengan penilaian Bapak/ibu

No	Nilai	Kriteria
1	81-100	Sangat valid
2	61-80	Valid
3	41-60	Cukup valid
4	21-40	Kurang valid
5	0-20	Tidak valid

Kriteria interpretasi skor modifikasi skala *Likert* (Riduwan, 2009:87-89)

E. Komentar/ Saran

LKS siap digunakan.

Magelang, April 2018

Validator

Astuti

Astuti Mahardika, M.Pd
NIDN. 0626118702

**LEMBAR PENILAIAN VALIDATOR
TERHADAP THB (TES HASIL BELAJAR)**

Mata Pelajaran : Bahasa Jawa
Kelas/ Semester : V/2
Penulis : Evik Priharlina

Kompetensi Inti (KI)

1. Menerima, menghargai dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.
2. Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, percaya diri dan cinta tanah air dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, tetangga dan guru
3. Memahami pengetahuan faktual dan konseptual dengan cara mengamati dan mencoba (mendengar, melihat, membaca) serta menanya berdasarkan rasa ingin tahu secara kritis tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, sekolah dan tempat bermain.
4. Menyajikan pengetahuan faktual dan konseptual 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 dan Indikator

Kompetensi Dasar	Indikator
1.1 Menerima dan bangga akan anugerah Tuhan Yang Maha Esa berupa Bahasa Jawa sebagai bahasa ibu. 1.2 Mensyukuri anugerah Tuhan Yang Maha Esa berupa bahasa Jawa sebagai jati diri, sarana mendekatkan diri kepada Sang Pencipta, menghormati dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.	1.1.1 Menunjukkan sikap menerima anugerah Tuhan Yang Maha Esa berupa bahasa Jawa sebagai bahasa ibu. 1.2.1 Menunjukkan sikap mensyukuri anugerah Tuhan Yang Maha Esa berupa bahasa Jawa sebagai jati diri bangsa.
2.1 Menunjukkan perilaku bertanggung jawab, santun dan percaya diri dalam mengungkapkan keinginan dan menyampaikan tanggapan saran dan pendapat dari suatu permasalahan dengan ragam bahasa yang sesuai menggunakan bahasa Jawa.	2.1.1 Menunjukkan sikap santun dan percaya diri dalam mengungkapkan pendapat dan keinginan menggunakan bahasa Jawa dalam memahami 20 pasangan huruf Jawa. 2.1.2 Menunjukkan sikap berbahasa yang santun yang ditunjukkan dengan ketepatan Unggub-unggub dalam memahami 20 pasangan huruf Jawa.

	2.1.3 Menunjukkan sikap dan perilaku yang mencerminkan kepribadian Jawa dalam membaca dan menulis kata dan kalimat dengan menggunakan huruf Jawa menggunakan pasangan huruf Jawa (20 pasangan)
3.4 Memahami pasangan huruf Jawa (20 pasangan)	Kognitif 3.4.1 Mengenali dan mengamati pasangan dalam huruf Jawa dari ha sampai dengan nga 3.4.2 Membaca kata-kata berhuruf Jawa yang mengandung pasangan ha sampai dengan nga 3.4.3 Membaca kalimat sederhana berhuruf Jawa yang mengandung pasangan ha sampai dengan nga
4.4 Membaca dan menulis kalimat huruf Jawa menggunakan pasangan huruf Jawa. (20 pasangan)	Psikomotorik 4.4.3 Membaca teks berhuruf Jawa yang mengandung pasangan ha sampai dengan nga

Nama validator :

Jabatan :

A. Petunjuk

1. Tujuan penggunaan lembar penilaian ini untuk mendapatkan THB yang baik.
2. Lembar validasi ini terdiri atas penilaian ditinjau dari beberapa aspek, kesimpulan dan saran-saran untuk merevisi THB yang telah disusun.
3. Untuk penilaian ditinjau dari beberapa aspek, dimohon Bapak/ Ibu memberikan tanda checklist (✓) pada kolom nilai yang sesuai dengan penilaian Bapak/ Ibu
4. Untuk kesimpulan dimohon Bapak/ Ibu melingkasi pada kategori yang sesuai dengan penilaian Bapak/ Ibu.
5. Untuk saran dan revisi Bapak/ Ibu dapat menuliskannya pada naskah yang perlu direvisi atau menuliskannya pada kolom saran yang kami sediakan.

B. Skala Penilaian

Keterangan skala : skala Likert

- 1 berarti "sangat tidak baik"
- 2 berarti "tidak baik"
- 3 berarti "baik"
- 4 berarti "sangat baik"

C. Penilaian ditinjau dari beberapa aspek

NO	ASPEK YANG DINILAI	Skala Penilaian			
		1	2	3	4
1.	Format THB				
	a. Kejelasan pembagian materi/ komponen THB			✓	
	b. Penomoran THB			✓	
	c. Kemenarikan tata letak			✓	
	d. Keseimbangan teks dengan ilustrasi			✓	
	e. Jenis dan ukuran huruf				✓
	f. Pengaturan ruang			✓	
	g. Kesesuaian ukuran fisik THB dengan siswa				✓
2.	Isi THB				
	a. Kesesuaian dengan standar isi			✓	
	b. Bagian-bagiannya tersusun secara logis			✓	
	c. Kesesuaian dengan urutan materi			✓	
	d. Memuat latihan yang berhubungan dengan konsep yang ditemukan			✓	
3.	Bahasan dan tulisan				
	a. Menggunakan bahasa yang komunikatif dan sesuai dengan taraf berpikir siswa serta kemampuan membaca siswa.				✓
	b. Menggunakan bahasa Jawa yang baik dan benar			✓	
	c. Menggunakan tulisan, ejaan dan tanda baca sesuai dengan EYD			✓	
	d. Menggunakan istilah-istilah secara tepat dan mudah dipahami serta dilaksanakan oleh siswa				✓
4.	Manfaat/ kegunaan THB				
	a. Dapat digunakan sebagai pedoman bagi siswa dalam pembelajaran			✓	
	b. Dapat merubah kebiasaan pembelajaran terpusat kepada guru menjadi terpusat kepada siswa.				✓
	c. Dapat digunakan untuk menilai kemampuan siswa				✓
5.	Kesesuaian teknik penilaian				
	a. Ketepatan pemilihan teknik penilaian dengan indikator/tujuan pembelajaran			✓	
	b. Kesesuaian butir instrumen dengan indikator/tujuan pembelajaran			✓	
	c. Kecakupan indikator dan tujuan pembelajaran			✓	
6.	Kelengkapan instrumen				
	a. Ketersediaan kunci jawaban soal				✓
	b. Ketersediaan penskoran				✓
	c. Kecukupan tempat yang disediakan untuk jawaban soal			✓	

7.	Kesesuaian isi				
	a. Kesesuaian pertanyaan dengan materi				✓
	b. Kebenaran materi			✓	
	c. Kesesuaian kunci jawaban dengan pertanyaan soal				✓
8.	Konstruksi Soal				
	a. Ketersediaan petunjuk pengerjaan soal				✓
	b. Kejelasan tujuan soal			✓	
	c. Ketepatan pilihan bentuk soal dengan SK dan KD			✓	
	d. Kesesuaian pertanyaan dengan tingkat kognitif siswa			✓	
Jumlah skor yang diperoleh				60	44
Nilai				09	83.87

D. Penilaian Umum

Simpulkan penilaian secara umum (mohon lingkari angka) dibawah ini sesuai dengan penilaian Bapak/ibu

No	Nilai	Kriteria
1	81-100	Sangat valid
2	61-80	Valid
3	41-60	Cukup valid
4	21-40	Kurang valid
5	0-20	Tidak valid

Kriteria interpretasi skor modifikasi skala *Likert* (Riduwan, 2009: 87-89)

D. Kesimpulan

Secara umum THB ini: (mohon dilingkari sesuai penilaian Bapak/ Ibu)

1. THB ini
 - a. Dapat digunakan tanpa revisi
 - b. Dapat digunakan dengan revisi sedikit
 - c. Dapat digunakan dengan revisi cukup banyak
 - d. Dapat digunakan dengan revisi banyak
 - e. Dapat digunakan dan masih memerlukan konsultasi

E. Komentar dan saran perbaikan

.....
.....
.....

Magelang, April 2018

Validator



Astuti Mahardika, M.Pd
NIDN. 0626118702

LEMBAR VALIDASI

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Pengembangan Media Komik RAJA PANDHAWA

Nama Sekolah : SDIT IhsanulFikri
 Mata Pelajaran : Bahasa Jawa
 Kelas / Semester : V / II
 Materi Pokok : Mengenai pasangan huruf Jawa dari *ha* sampai dengan *nga*.
 Pertemuan : 1-IV
 Validator Instrumen :
 Jabatan :

A. Petunjuk

1. Lembar diisi oleh validator sesuai dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran yang telah dibuat oleh peneliti.
2. Berilah tanda Check (✓) dalam kolom penilaian yang telah disediakan sesuai dengan pernyataan keterangan yang menurut Bapak/ ibu pilih jika
 (Keterangan skala : skala Likert)
 a. Skor 1 berarti "sangat tidak baik"
 b. Skor 2 berarti "tidak baik"
 c. Skor 3 berarti "baik"
 d. Skor 4 berarti "sangat baik"

B. Penilaian ditinjau dari beberapa aspek

No	ASPEK DINILAI	DESKRIPTOR	NILAI RPP			
			1	2	3	4
1.	Kesesuaian SK, KD, Indikator dan alokasi waktu	Indikator sesuai dengan SK/ KI dan K.				✓
		Rumusan indikator berisi perilaku untuk mengukur tercapainya KD				✓
		Rumusan indikator berupa kata kerja operasional			✓	
		Kesesuaian alokasi waktu			✓	
2.	Tujuan pembelajaran	Rumusan tujuan pembelajaran sesuai KD				✓
		Rumusan tujuan pembelajaran sesuai aspek ABCD				✓

		Rumusan tujuan pembelajaran mencakup aspek kognitif, psikomotorik dan afektif				✓
3.	Pengembangan Materi Ajar dan Bahan Ajar	Materi pembelajaran benar secara teoritis			✓	
		Materi pembelajaran mendukung pencapaian KD (sesuai KD)			✓	
		Materi pembelajaran dijabarkan dalam bahan ajar secara memadai dan kontekstual			✓	
4.	Metode Pembelajaran	Metode pembelajaran bervariasi dan tercermin dalam bahan ajar dalam langkah-langkah pembelajaran				✓
		Mengaplikasikan pendekatan pembelajaran <i>scientific approach</i>			✓	
		Mengaplikasikan model pembelajaran inovatif				✓
5.	Langkah Pembelajaran	Kegiatan awal berisi penguatan kompetensi yang akan dibelajarkan dalam konteks kehidupan siswa atau kompetensi sebelumnya			✓	
		Alokasi waktu jelas dan rinci				✓
		Inti pembelajaran yang dirancang berfokus pada siswa dan memberi kesempatan siswa bekerja sama dengan teman dan berinteraksi dengan lingkungan				✓
		Inti pembelajaran yang dirancang berfokus pada metode dan karakter yang rinci				✓
		Terdapat tahap 1 pada model pembelajaran PROMISTER adalah <i>penentuan proyek</i>			✓	
		Terdapat tahap 2 yaitu <i>perancangan langkah-langkah penyelesaian proyek</i>			✓	
		Terdapat tahap 3 yaitu <i>penyusunan jadwal pelaksanaan proyek</i>				✓
		Terdapat tahap 4 yaitu <i>penyelesaian proyek dengan fasilitasi dan monitoring guru</i>				✓
		Kegiatan penutup berisi rangkuman materi/refleksi/ pembuatan kesimpulan selama pertemuan			✓	
		Kegiatan penutup member kesempatan siswa untuk mengerjakan soal evaluasi (<i>penilaian autentik</i>)				✓
6.	Sumber Belajar	Sumber belajar sesuai untuk mendukung tercapainya KD			✓	
		Sumber rujukan sesuai tata tulis ilmiah			✓	
		Sumber belajar bervariasi terbagi atas sumber rujukan, media pembelajaran dan alat pelajaran				✓
		Terdapat media pembelajaran komik RAJA PANDHAWA yang relevan dengan materi pembelajaran				✓

7.	Penilaian	Alat penilaian sesuai dan mencakup seluruh indikator kognitif, afektif dan psikomotorik			✓
		Rancangan penilaian menggambarkan penilaian autentik			✓
		Rubrik / pedoman penyekoran / kunci jawaban dicantumkan secara jelas dan tepat			✓
		Jumlah skor yang diperoleh		59	68
	Nilai			100	89

C. Pedoman penskoran

Nilai : Jumlah skor yang diperoleh
 Skor total : 120
 Skor : $\frac{\text{jumlah Skor}}{\text{Skor maksimal}} \times 100$

D. Penilaian Umum

Simpulkan penilaian secara umum (mohon lingkari angka) dibawah ini sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu

No	Nilai	Kriteria
1	81-100	Sangat valid
2	61-80	Valid
3	41-60	Cukup valid
4	21-40	Kurang valid
5	0-20	Tidak valid

Kriteria interpretasi skor modifikasi skala *Likert* (Riduwan, 2009:87-89)

E. Komentar/ Saran

RPP layak digunakan.

Magelang, April 2018

Validator

Astuti

Astuti Maturroka, M.Pd
NIDN. 0626118702

LEMBAR VALIDASI (AHLI MATERI)

MEDIA KOMIK RAJA PANDHAWA

Nama Sekolah : SDIT Ihsanul Fikri
Mata Pelajaran : Bahasa Jawa
Kelas / Semester : V / Genap
Materi Pokok : Mengenal pasangan huruf Jawa dari *ha* sampai dengan *nga*

A. Petunjuk

Berilah tanda Check (✓) dalam kolom penilaian yang sesuai menurut Bapak/ibu.

Keterangan skala : skala Likert

- 1 berarti "sangat tidak baik"
- 2 berarti "tidak baik"
- 3 berarti "baik"
- 4 berarti "sangat baik"

B. Penilaian ditinjau dari beberapa aspek

No	Aspek	Indikator	Skala Penilaian			
			1	2	3	4
1.	Pembelajaran	1. Kesesuaian komik dengan kompetensi inti				✓
		2. Kesesuaian komik dengan kompetensi dasar				✓
		3. Kesesuaian komik dengan tujuan pembelajaran				✓
		4. Kejelasan Petunjuk belajar				✓
		5. Pemberian umpan balik				✓
		6. Kejelasan topik pembelajaran				✓
2.	Materi	1. Kejelasan muatan materi dalam media komik			✓	
		2. Pentingnya materi				✓
		3. Kemudahan memahami materi melalui media komik			✓	
		4. Kemudahan memahami cerita			✓	
		5. Kejelasan alur cerita			✓	

	6. Ketepatan dialog/teks cerita dengan materi				✓
	7. Kemeranian cerita				✓
	8. Kebenaran materi			✓	
	9. Menggunakan bahasa yang tepat			✓	
Jumlah skor yang diperoleh				16	36
					54
Nilai					50

Pedoman penskoran

- Nilai = Jumlah Skor yang diperoleh
 Skor total = 60
 Skor = $\frac{\text{jumlahSkor}}{\text{Skormaksimal}} \times 100$

C. Penilaian Umum

Simpulkan penilaian secara umum (mohon lingkari angka) dibawah ini sesuai dengan penilaian Bapak/ibu

No	Nilai	Kriteria
1	81-100	Sangat valid
2	61-80	Valid
3	41-60	Cukup valid
4	21-40	Kurang valid
5	0-20	Tidak valid

Kriteria interpretasi skor modifikasi skala *Likert* (Riduwan, 2009:87-89)

D. Kesimpulan

Secara umum Komik Raja Pandhawa ini: (mohon dilingkari sesuai penilaian Bapak/ Ibu)

1. Komik Raja Pandhawa ini
 - a. Dapat digunakan tanpa revisi
 - b. Dapat digunakan dengan revisi sedikit
 - c. Dapat digunakan dengan revisi cukup banyak
 - d. Dapat digunakan dengan revisi banyak
 - e. Dapat digunakan dan masih memerlukan konsultasi

E. Komentor dan saran perbaikan

.....

.....

.....

Magelang, Mei 2018

Validator



Oky Kurniamingtyas Kinasih, S.Pd

LEMBAR VALIDASI (AHLI MEDIA)

MEDIA KOMIK RAJA PANDHAWA

Nama Sekolah : SDIT Ihsanul Fikri
 Mata Pelajaran : Bahasa Jawa
 Kelas / Semester : V / Genap
 Materi Pokok : Mengenal pasangan huruf Jawa dari *ha* sampai dengan *nga*

A. Petunjuk

Berilah tanda Check (✓) dalam kolom penilaian yang sesuai menurut Bapak/ibu

Keterangan skala : skala Likert

1 berarti "sangat tidak baik"

2 berarti "tidak baik"

3 berarti "baik"

4 berarti "sangat baik"

B. Penilaian ditinjau dari beberapa aspek

No	Aspek	Indikator	Skala Penilaian			
			1	2	3	4
1.	Tulisan	1. Menggunakan huruf yang tepat			✓	
		2. Menggunakan huruf tebal yang lebih besar untuk topik dibandingkan isi materi komik			✓	
		3. Ukuran huruf tepat				✓
		4. Ketebalan huruf tepat				✓
		5. Tidak menggunakan lebih dari sepuluh kata dalam satu baris			✓	
		6. Menggunakan bingkai untuk membedakan kalimat perintah dengan jawaban siswa			✓	
		7. Perbandingan besarnya teks dengan besarnya gambar serasi			✓	
2.	Gambar	1. Gambar dalam komik dapat menyampaikan pesan atau isi dari gambar tersebut secara efektif kepada pengguna komik				✓

		2. Gambar sesuai dengan siswa				✓
3.	Penampilan	1. Kombinasi antara gambar dan tulisan dapat menyampaikan pesan dengan benar			✓	
		2. Kombinasi antara gambar dan tulisan seimbang (gambar atau tulisan tidak saling mendominasi)			✓	
		3. Ukuran kertas untuk komik sesuai			✓	
4.	Availability	1. Bahan pembuatan media mudah didapatkan				✓
		2. Media tepat digunakan untuk Sekolah Dasar				✓
5.	Cost	1. Harga bahan-bahan pembuatan media efisien				✓
6.	Physical Condition (kondisifistik)	1. Cover/ sampul komik menarik				✓
		2. Penampilan isi komik menarik				✓
		3. Kualitas cetak baik				✓
7.	Emotional impact	1. Komik menarik untuk siswa				✓
		2. Dapat menumbuhkan motivasi belajar bagi siswa				✓
8.	Unsur-unsur Komik	1. Terdapat halaman pembuka (judul, credits, index)				✓
		2. Terdapat halaman isi (panel, gank, narasi, balon kata)				✓
9.	Prinsip visual komik	1. Pilihan warna tepat untuk siswa				✓
		2. Bentuk dan garis yang ada dalam komik menarik, sederhana, serta membantu dalam memahami konsep				✓
		3. Tata letak bagian-bagian dari komik seimbang			✓	
		4. Ukuran dan jenis huruf sesuai untuk siswa			✓	
10.	Relevansi	1. Komik dibuat sesuai dengan karakteristik siswa/tingkat perkembangan siswa				✓
11.	Kemudahan	1. Komik dapat dibawa dengan mudah				✓
		2. Bahan yang digunakan untuk membuat komik aman bagi siswa				✓
12.	Pembelajaran	1. Petunjuk menggunakan media jelas				✓
		2. Komponen media sesuai dengan materi yang diajarkan				✓
		3. Media menyediakan LKS yang berkaitan dengan materi				✓
Jumlah skor yang diperoleh						115
Nilai						92,38

C. Pedoman penskoran

Nilai : Jumlah Skor yang diperoleh
 Skor total : 128
 Skor : $\frac{\text{jumlahSkor}}{\text{Skormaksimal}} \times 100$

D. Penilaian Umum

Simpulkan penilaian secara umum (mohon lingkari angka) dibawah ini sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu

No	Nilai	Kriteria
1	81-100	Sangat valid
2	61-80	Valid
3	41-60	Cukup valid
4	21-40	Kurang valid
5	0-20	Tidak valid

Kriteria interpretasi skor modifikasi skala *Likert* (Riduwan, 2009:87-89)

E. Secara umum media komik Raja Pandhawa ini : (mohon lingkari sesuai penilaian Bapak/Ibu)

1. Media Komik Raja Pandhawa ini
 - a. Dapat digunakan tanpa revisi
 - b. Dapat digunakan dengan revisi sedikit
 - c. Dapat digunakan dengan revisi cukup banyak
 - d. Dapat digunakan dengan revisi banyak
 - e. Dapat digunakan dan masih memerlukan konsultasi

F. Komentar/ Saran

.....

Magelang, Mei 2018

Validator



Oky Kurniainingsih, S.Pd

LEMBAR VALIDASI
LEMBAR KERJA SISWA (LKS)

Nama Sekolah : SDIT Ihsanul Fikri
Mata Pelajaran : Bahasa Jawa
Kelas / Semester : V / II
Materi Pokok : Mengenal pasangan huruf Jawa dari *ha* sampai dengan *nga*

A. Petunjuk

Berilah tanda Check (✓) dalam kolom penilaian yang sesuai menurut Bapak/Ibu!

Keterangan skala : skala Likert

1 berarti "sangat tidak baik"

2 berarti "tidak baik"

3 berarti "baik"

4 berarti "sangat baik"

B. Penilaian ditinjau dari beberapa aspek

No	Aspek yang dinilai	Skala Penilaian			
		1	2	3	4
1.	LKS sesuai materi dan media pembelajaran Komik Aksara Jawa Pandhawa			✓	
2.	Identitas satuan pendidikan LKS yang jelas.				✓
3.	Terdapat kompetensi inti sesuai RPP				✓
4.	Terdapat kompetensi dasar sesuai RPP				✓
5.	Terdapat indikator sesuai RPP				✓
6.	Petunjuk belajar tertulis dengan jelas.			✓	
7.	Terdapat sumber belajar dan penulisan sesuai dengan kaidah yang benar.			✓	
8.	Terdapat petunjuk penggunaan media komik aksara Jawa Pandhawa.			✓	
9.	Terdapat lembar kerja siswa.				✓
10.	Terdapat kunci jawaban LKS				✓
11.	Pedoman penskoran yang jelas.				✓
Jumlah skor yang diperoleh					47
Nilai					90,00

C. Pedoman penskoran

Nilai : Jumlah Skor yang diperoleh

Skor total : 44

Skor = $\frac{\text{Jumlah Skor}}{\text{Skor maksimal}} \times 100$

D. Penilaian Umum

Simpulkan penilaian secara umum (mohon lingkari angka) dibawah ini sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu

No	Nilai	Kriteria
1	81-100	Sangat valid
2	61-80	Valid
3	41-60	Cukup valid
4	21-40	Kurang valid
5	0-20	Tidak valid

Kriteria interpretasi skor modifikasi skala *Likert* (Riduwan, 2009:87-89)

E. Kesimpulan

Secara umum LKS ini : (mohon lingkari sesuai penilaian Bapak/Ibu)

1. LKS ini
 - a. Dapat digunakan tanpa revisi
 - b. Dapat digunakan dengan revisi sedikit
 - c. Dapat digunakan dengan revisi cukup banyak
 - d. Dapat digunakan dengan revisi banyak
 - e. Dapat digunakan dan masih memerlukan konsultasi

F. Komentar/ Saran

.....

Magelang, Mei 2018

Validator



Okky Kurniawati, S.Pd

LEMBAR VALIDASI MATERI AJAR

Nama Sekolah : SDIT Ihsanul Fikri
 Mata Pelajaran : Bahasa Jawa
 Kelas / Semester : V / II
 Materi Pokok : Mengenal pasangan huruf Jawa dari *ha* sampai dengan *nga*

A. Petunjuk

Berilah tanda Check (✓) dalam kolom penilaian yang sesuai menurut Bapak/ibu

Keterangan skala : skala Likert

1 berarti "sangat tidak baik"

2 berarti "tidak baik"

3 berarti "baik"

4 berarti "sangat baik"

B. Penilaian ditinjau dari beberapa aspek

No	Aspek yang dinilai	Skala Penilaian			
		1	2	3	4
1.	Materi pembelajaran sesuai silabus.				✓
2.	Identitas satuan pendidikan materi ajar yang jelas.				✓
3.	Terdapat kompetensi inti sesuai RPP.				✓
4.	Terdapat kompetensi dasar sesuai RPP.				✓
5.	Terdapat indikator sesuai RPP.				✓
6.	Petunjuk belajar tertulis dengan jelas.				✓
7.	Terdapat sumber belajar dan penulisan sesuai dengan kaidah yang benar.				✓
8.	Terdapat pendidikan karakter bangsa sesuai RPP.				✓
9.	Materi ajar komunikatif.				✓
10.	Terdapat aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik dalam materi pembelajaran.				✓
11.	Pedoman penskoran yang jelas.				✓
12.	Sumber belajar jelas.				✓
Jumlah skor yang diperoleh					48
Nilai					100

C. Pedoman penskoran

Nilai : Jumlah Skor yang diperoleh
 Skor total : 48
 Skor = $\frac{\text{Jumlah Skor}}{\text{Skor maksimal}} \times 100$

D. Penilaian Umum

Simpulkan penilaian secara umum (mohon lingkari angka dibawah ini sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu)

No	Nilai	Kriteria
1	81-100	Sangat valid
2	61-80	Valid
3	41-60	Cukup valid
4	21-40	Kurang valid
5	0-20	Tidak valid

Kriteria interpretasi skor modifikasi skala *Likert* (Riduwan, 2009:87-89)

E. Secara umum materi ajar ini : (mohon lingkari sesuai penilaian Bapak/Ibu)

1. Materi ajar ini
 - a. Dapat digunakan tanpa revisi
 - b. Dapat digunakan dengan revisi sedikit
 - c. Dapat digunakan dengan revisi cukup banyak
 - d. Dapat digunakan dengan revisi banyak
 - e. Dapat digunakan dan masih memerlukan konsultasi

F. Komentar/ Saran

.....

Magelang, Mei 2018

Validasi

Okky Kurnianingtyas Kinasih, S.Pd

LEMBAR VALIDASI
RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
Pengembangan Media Komik RAJA PANDHAWA

Nama Sekolah : SDIT IhsanulFikri
Mata Pelajaran : Bahasa Jawa
Kelas / Semester : V / II
Materi Pokok : Mengenal pasangan huruf Jawa dari *ha* sampai dengan *nga*
Pertemuan : I-IV
Validator Instrumen :
Jabatan :

A. Petunjuk

1. Lembar diisi oleh validator sesuai dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran yang telah dibuat oleh peneliti.
2. Berilah tanda Check (✓) dalam kolom penilaian yang telah disediakan sesuai dengan pernyataan keterangan yang menurut Bapak/ ibu pilih jika :
(Keterangan skala : skala Likert)
a. Skor 1 berarti "sangat tidak baik"
b. Skor 2 berarti "tidak baik"
c. Skor 3 berarti "baik"
d. Skor 4 berarti "sangat baik"

B. Penilaian ditinjau dari beberapa aspek

No	ASPEK DINILAI	DESKRIPTOR	NILAI RPP			
			1	2	3	4
1.	Kesesuaian SK, KD, Indikator dan alokasi waktu	Indikator sesuai dengan SK/ KI dan K.				✓
		Rumusan indikator berisi perilaku untuk mengukur tercapainya KD				✓
		Rumusan indikator berupa kata kerja operasional				✓
		Kesesuaian alokasi waktu				✓
2.	Tujuan pembelajaran	Rumusan tujuan pembelajaran sesuai KD			✓	
		Rumusan tujuan pembelajaran sesuai aspek ABCD			✓	
		Rumusan tujuan pembelajaran mencakup aspek kognitif, psikomotorik dan afektif			✓	

		aspek kognitif, psikomotorik dan afektif.				
3.	Pengombahan Materi Ajar dan Bahan Ajar	Materi pembelajaran benar secara teoritis				✓
		Materi pembelajaran mendukung pencapaian KD (sesuai KD)				✓
		Materi pembelajaran dijabarkan dalam bahan ajar secara memadai dan kontekstual				✓
4.	Metode Pembelajaran	Metode pembelajaran bervariasi dan tercermin dalam bahan ajar dalam langkah-langkah pembelajaran				✓
		Mengaplikasikan pendekatan pembelajaran <i>scientific approach</i>				✓
		Mengaplikasikan model pembelajaran inovatif				✓
5.	Langkah Pembelajaran	Kegiatan awal berisi pengaitan kompetensi yang akan dibelajarkan dalam konteks kehidupan siswa atau kompetensi sebelumnya				✓
		Alokasi waktu jelas dan rinci				✓
		Inti pembelajaran yang dirancang berfokus pada siswa dan memberi kesempatan siswa bekerja sama dengan teman dan berinteraksi dengan lingkungan				✓
		Inti pembelajaran yang dirancang berfokus pada metode dan karakter yang rinci				✓
		Terdapat tahap 1 pada model pembelajaran PROMISTER			✓	
		adalah <i>penentuan proyek</i>				
		Terdapat tahap 2 yaitu <i>perancangan langkah-langkah penyelesaian proyek</i>			✓	
		Terdapat tahap 3 yaitu <i>penyusunan jadwal pelaksanaan proyek</i>			✓	
		Terdapat tahap 4 yaitu <i>penyelesaian proyek dengan fasilitasi dan monitoring guru</i>			✓	
		Kegiatan penutup berisi rangkuman materi/ refleksi/ pembuatan kesimpulan selama pertemuan				✓
		Kegiatan penutup member kesempatan siswa untuk mengerjakan soal evaluasi (<i>penilaian autentik</i>)				✓
6.	Sumber Belajar	Sumber belajar sesuai untuk mendukung tercapainya KD.				✓
		Sumber rujukan sesuai tata tulis ilmiah				✓
		Sumber belajar bervariasi terbagi atas sumber rujukan, media pembelajaran dan alat pelajaran				
		Terdapat media pembelajaran komik RAJA PANDHAWA yang relevan dengan materi pembelajaran				✓
7.	Penilaian	Alat penilaian sesuai dan mencakup seluruh				

	indikator kognitif, afektif dan psikomotorik				✓
	Rancangan penilaian menggambarkan penilaian autentik				✓
	Rubrik / pedoman penyekoran / kunci jawaban dicantumkan secara jelas dan tepat.				✓
Jumlah skor yang diperoleh					21 88 109
Nilai					90,83

C. Pedoman penskoran

Nilai : Jumlah skor yang diperoleh
 Skor total : 120
 Skor : $\frac{\text{jumlah Skor}}{\text{Skor maksimal}} \times 100$

D. Penilaian Umum

Simpulkan penilaian secara umum (mohon lingkari angka) dibawah ini sesuai dengan penilaian Bapak/ibu

No	Nilai	Kriteria
1	81-100	Sangat valid
2	61-80	Valid
3	41-60	Cukup valid
4	21-40	Kurang valid
5	0-20	Tidak valid

Kriteria interpretasi skor modifikasi skala *Likert* (Riduwan, 2009:87-89)

E. Kesimpulan

Secara umum RPP ini : (mohon lingkari sesuai penilaian Bapak/Ibu)

1. RPP ini
 - a. Dapat digunakan tanpa revisi
 - b. Dapat digunakan dengan revisi sedikit
 - c. Dapat digunakan dengan revisi cukup banyak
 - d. Dapat digunakan dengan revisi banyak
 - e. Dapat digunakan dan masih memerlukan konsultasi

F. Komenta/ Saran

.....
.....
.....

Magelang, Mei 2018

Validator



Oky Kurnianingtyas Kinasih, S.Pd

**LEMBAR PENILAIAN VALIDATOR
TERHADAP THB (TES HASIL BELAJAR)**

Mata Pelajaran : Bahasa Jawa
Kelas/ Semester : V/2
Penulis : Evik Priharlina

Kompetensi Inti (KI)

1. Menerima, menghargai dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.
2. Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, percaya diri dan cinta tanah air dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, tetangga dan guru.
3. Memahami pengetahuan faktual dan konseptual dengan cara mengamati dan mencoba (mendengar, melihat, membaca) serta menanya berdasarkan rasa ingin tahu secara kritis tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, sekolah dan tempat bermain.
4. Menyajikan pengetahuan faktual dan konseptual 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 dan Indikator

Kompetensi Dasar	Indikator
1.1 Menerima dan bangga akan anugerah Tuhan Yang Maha Esa berupa Bahasa Jawa sebagai bahasa ibu.	1.1.1 Menunjukkan sikap menerima anugerah Tuhan Yang Maha Esa berupa bahasa Jawa sebagai bahasa ibu.
1.2 Mensyukuri anugerah Tuhan Yang Maha Esa berupa bahasa Jawa sebagai jati diri, sarana mendekatkan diri kepada Sang Pencipta, menghormati dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.	1.2.1 Menunjukkan sikap mensyukuri anugerah Tuhan Yang Maha Esa berupa bahasa Jawa sebagai jati diri bangsa.
2.1 Menunjukkan perilaku bertanggung jawab, santun dan percaya diri dalam mengungkapkan keinginan menyampaikan tanggapan saran dan pendapat dari suatu permasalahan dengan ragam bahasa yang sesuai menggunakan bahasa Jawa.	2.1.1 Menunjukkan sikap santun dan percaya diri dalam mengungkapkan pendapat dan keinginan menggunakan bahasa Jawa dalam memahami 20 pasangan huruf Jawa. 2.1.2 Menunjukkan sikap berbahasa yang santun yang ditunjukkan dengan ketepatan Unggah-unggah dalam memahami 20 pasangan huruf Jawa. 2.1.3 Menunjukkan sikap dan perilaku yang

	mencerminkan kepribadian Jawa dalam membaca dan menulis kata dan kalimat dengan menggunakan huruf Jawa menggunakan pasangan huruf Jawa (20 pasangan)
3.4 Memahami pasangan huruf Jawa (20 pasangan)	Kognitif 3.4.1 Mengenal dan mengamati pasangan dalam huruf Jawa dari ha sampai dengan nga 3.4.2 Membaca kata-kata berhuruf Jawa yang mengandung pasangan ha sampai dengan nga 3.4.3 Membaca kalimat sederhana berhuruf Jawa yang mengandung pasangan ha sampai dengan nga
4.4 Membacakan menulis kalimat huruf Jawa menggunakan pasangan huruf Jawa (20 pasangan)	Psikomotorik 4.4.3 Membaca teks berhuruf Jawa yang mengandung pasangan ha sampai dengan nga

Nama validator : Dny. Kurniawinghyas K

Jabatan : Guru Bahasa Jawa

A. Petunjuk

1. Tujuan penggunaan lembar penilaian ini untuk mendapatkan THB yang baik.
2. Lembar validasi ini terdiri atas penilaian ditinjau dari beberapa aspek, kesimpulan dan saran-saran untuk merevisi THB yang telah disusun.
3. Untuk penilaian ditinjau dari beberapa aspek, dimohon Bapak/ Ibu memberikan tanda checklist (✓) pada kolom nilai yang sesuai dengan penilaian Bapak/ Ibu
4. Untuk kesimpulan dimohon Bapak/ Ibu melingkasi pada kategori yang sesuai dengan penilaian Bapak/ Ibu.
5. Untuk saran dan revisi Bapak/ Ibu dapat menuliskannya pada naskah yang perlu direvisi atau menuliskannya pada kolom saran yang kami sediakan.

B. Skala Penilaian

Keterangan skala : skala Likert

- 1 berarti "sangat tidak baik"
- 2 berarti "tidak baik"
- 3 berarti "baik"
- 4 berarti "sangat baik"

C. Penilaian ditinjau dari beberapa aspek

NO	ASPEK YANG DINILAI	Skala Penilaian			
		1	2	3	4
1.	Format THB				
	a. Kejelasan pembagian materi/ komponen THB				✓
	b. Penomoran THB				✓
	c. Kemenarikan tata letak				✓
	d. Keseimbangan teks dengan ilustrasi			✓	
	e. Jenis dan ukuran huruf			✓	
	f. Pengaturan ruang			✓	
	g. Kesesuaian ukuran fisik THB dengan siswa			✓	
2.	Isi THB				
	a. Kesesuaian dengan standar isi				✓
	b. Bagian-bagiannya tersusun secara logis				✓
	c. Kesesuaian dengan urutan materi				✓
	d. Memuat latihan yang berhubungan dengan konsep yang ditemukan				✓
3.	Bahasan dan tulisan				
	a. Menggunakan bahasa yang komunikatif dan sesuai dengan taraf berpikir siswa serta kemampuan membaca siswa.				✓
	b. Menggunakan bahasa Jawa yang baik dan benar.			✓	
	c. Menggunakan tulisan, ejaan dan tanda baca sesuai dengan EYD.			✓	
	d. Menggunakan istilah-istilah secara tepat dan mudah dipahami serta dilaksanakan oleh siswa			✓	
4.	Manfaat/ kegunaan THB				
	a. Dapat digunakan sebagai pedoman bagi siswa dalam pembelajaran				✓
	b. Dapat merubah kebiasaan pembelajaran terpusat kepada guru menjadi terpusat kepada siswa.				✓
	c. Dapat digunakan untuk menilai kemampuan siswa				✓
5.	Kesesuaian teknik penilaian				
	a. Ketepatan pemilihan teknik penilaian dengan indikator/tujuan pembelajaran			✓	
	b. Kesesuaian butir instrumen dengan indikator/tujuan pembelajaran			✓	
	c. Kecakupan indikator dan tujuan pembelajaran			✓	
6.	Kelengkapan instrumen				
	a. Ketersediaan kunci jawaban soal				✓
	b. Ketersediaan penskoran				✓
	c. Kecukupan tempat yang disediakan untuk jawaban soal			✓	

7.	Kesesuaian isi				
	a. Kesesuaian pertanyaan dengan materi				✓
	b. Kebenaran materi			✓	
	c. Kesesuaian kunci jawaban dengan pertanyaan soal				✓
8.	Konstruksi Soal				
	a. Ketersediaan petunjuk pengerjaan soal				✓
	b. Kejelasan tujuan soal				✓
	c. Ketepatan pilihan bentuk soal dengan SK dan KD				✓
	d. Kesesuaian pertanyaan dengan tingkat kognitif siswa				✓
	Jumlah skor yang diperoleh		36	76	
			102		
	Nilai		90,32		

E. Penilaian Umum

Simpulkan penilaian secara umum (mohon lingkari angka) dibawah ini sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu

No	Nilai	Kriteria
1	81-100	Sangat valid
2	61-80	Valid
3	41-60	Cukup valid
4	21-40	Kurang valid
5	0-20	Tidak valid

Kriteria interpretasi skor modifikasi skala *Likert* (Riduwan, 2009:87-89)

D. Kesimpulan

Secara umum THB ini: (mohon dilingkari sesuai penilaian Bapak/ Ibu)

1. THB ini
 - a. Dapat digunakan tanpa revisi
 - b. Dapat digunakan dengan revisi sedikit
 - c. Dapat digunakan dengan revisi cukup banyak
 - d. Dapat digunakan dengan revisi banyak
 - e. Dapat digunakan dan masih memerlukan konsultasi

E. Komentor dan saran perbaikan

.....
.....
.....

Magelang, Mei 2018

Validator



Okky Kurnaningtyas Kinasih, S.Pd

Lampiran 10 Jadwal Penelitian

JADWAL PENELITIAN
PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK RAJA PANDHAWA
Pembelajaran Bahasa Jawa
Materi Membaca Aksara Jawa Kelas V

No	Tanggal	Keterangan
1.	2 Mei 2018	Surat Ijin Penelitian
2.	3 Mei 2018	Analisis Kebutuhan Guru
3.	3 Mei 2018	Analisis Kurikulum
4.	4 Mei 2018	Analisis Karakteristik Siswa
5.	3 Mei 2018	Validasi Guru
6.	11 Mei 2018	Uji Coba Terbatas
7.	21 Mei 2018	Uji Coba Lapangan
8.	23 Mei 2018	<i>Pretest</i> Kelas Eksperimen dan Kontrol
9.	23 Mei 2018	Uji Lapangan Pertemuan I
10.	24 Mei 2018	Uji Lapangan Pertemuan II
11.	25 Mei 2018	Uji Lapangan Pertemuan III
12.	26 Mei 2018	Uji Lapangan Pertemuan IV
13.	28 Mei 2018	<i>Posttest</i> Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

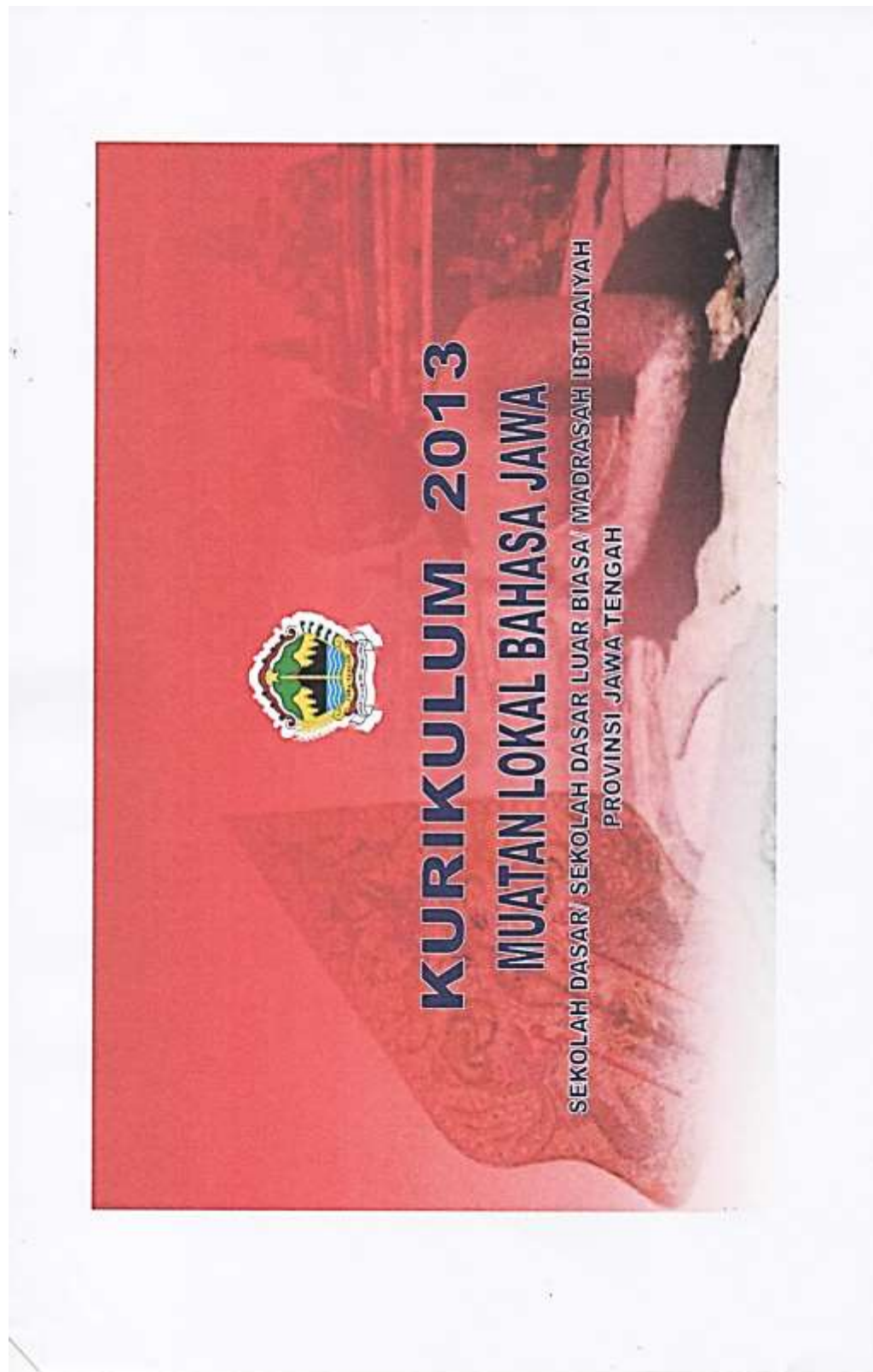
Magelang, 30 Mei 2018

Kepala SDIT Ihsanul Fikri



ABDEL ROZAK, S.Pd.I. M.Pd.
NAR. 28004034

Lampiran 11 Silabus Kelas



Kelas V semester II

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. 1.2 Mensyukuri anugerah Tuhan Yang Maha Esa berupa bahasa Jawa sebagai jati diri, sarana mendekatkan diri kepada Sang Pencipta, menghormati dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.
2. Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, percaya diri dan cinta tanah air 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-uguh basa</i>). 2.3 Menunjukkan perilaku, tindakan, dan perbuatan yang mencerminkan kepribadian Jawa.
3. Memahami pengetahuan faktual dan konseptual dengan cara mengamati dan mencoba [mendengar, melihat, membaca] serta menanya berdasarkan rasa ingin tahu secara kritis tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, sekolah dan tempat bermain.	3.1 Memahami tembang Pangkur 3.2 Memahami cerita legenda 3.3 Memahami teks cerita wayang “<i>Srikandhi Madeg Senapati</i>” 3.4 Memahami <i>pasangan</i> huruf Jawa (20 <i>pasangan</i>)

4. Menyajikan pengetahuan faktual dan konseptual 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 indah <i>geguritan</i> 4.2 Menceritakan kembali teks cerita legenda dengan ragam bahasa <i>krama</i> 4.3 Menceritakan kembali teks cerita wayang “<i>Srikandhi Madeg Senapati</i>” dengan ragam <i>krama</i> 4.4 Membaca dan menulis kalimat huruf Jawa menggunakan <i>pasangan</i> huruf Jawa (20 <i>pasangan</i>)
--	---

Kelas VI 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. 1.2 Menyukuri anugerah Tuhan Yang Maha Esa berupa bahasa Jawa sebagai jati diri, sarana mendekatkan diri kepada Sang Pencipta, menghormati dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.
2. Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, percaya diri dan cinta tanah air 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-unggah basa</i>). 2.3 Menunjukkan perilaku, tindakan, dan perbuatan yang mencerminkan kepribadian Jawa.

Lampiran 12 Data Siswa Kelas V A sebagai Kelas Kontrol

No	No Induk	Inisial	Jenis Kelamin
1	1219	AFA	L
2	1222	AFK	L
3	1225	AHU	L
4	1232	AFK	L
5	1233	AYN	L
6	1236	AYU	P
7	1238	AHU	L
8	1245	CH	L
9	1248	DAA	L
10	1254	FAMS	P
11	1257	FAG	L
12	1274	IN	L
13	1284	MK	L
14	1294	MFHS	L
15	1297	MFA	L
16	1301	MHN	L
17	1302	MHA	L
18	1304	MHN	L
19	1310	MRI	L
20	1328	NAV	P
21	1331	NTK	P
22	1334	NPH	P
23	1345	RAJ	L
24	1357	SKI	P
25	1362	VDS	P
26	1546	BWN	L
27	1549	MF	L
28	1713	FJN	P
29	1722	MAP	L
30	2068	NCP	P

***Nama siswa disamarkan untuk menjaga rahasia siswa**

Lampiran 13 Data Siswa Kelas VC sebagai Kelas Eksperimen

No	No Induk	Inisial	Jenis Kelamin
1	1218	ARU	L
2	1223	ASB	L
3	1224	ASS	L
4	1226	API	L
5	1228	AFT	P
6	1242	BPD	L
7	1244	BAH	L
8	1256	FZN	P
9	1260	FSR	L
10	1266	GDN	P
11	1267	GRS	L
12	1276	JSN	L
13	1290	MDS	L
14	1295	MFA	L
15	1307	MNA	L
16	1308	MNA	L
17	1311	NAD	L
18	1333	NAD	L
19	1335	NHS	P
20	1336	PE	P
21	1349	SHRI	P
22	1352	SHT	L
23	1359	TPA	L
24	1370	ZA	L
25	1371	ZHA	L
26	1372	ZSF	P
27	1382	DNV	L
28	1708	GKJ	L
29	1883	NDU	P
30	1890	PCA	P

***Nama siswa disamarkan untuk menjaga rahasia siswa**

Lampiran 14 Analisis Kebutuhan

ANGKET KEBUTUHAN DAN KARAKTERISTIK SISWA PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK RAJA PANDHAWA UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN MEMBACA AKSARA JAWA SISWA KELAS V SDIT IHSANUL FIKRI KOTA MAGELANG

Nama : Bunaya Abdul Hakim
 Kelas/semester : 5C Semester 2
 Nomor Absen : 07
 Tempat dan Tanggal Lahir : Magelang, 11-06-2006

A. Petunjuk

1. Kamu diminta menjawab pertanyaan sesuai dengan kenyataan pada diri sendiri sendiri secara jujur.
2. Jawaban dijamin kerahasiaannya dan tidak mempengaruhi penilaian rapor maupun sikap.
3. Tentukan sikapmu sesuai dengan isi hati sendiri dengan cara memberi tanda centang (✓) pada kolom "ya" dan "tidak" dan menuliskan alasannya dan pada pertanyaan pilihan ganda, berilah tanda silang (X) pada jawaban yang sesuai dengan pendapat Anda

B. Pertanyaan

No	Pertanyaan	Ya	Tidak	Keterangan
1.	Apakah guru pernah menggunakan media pembelajaran pada pelajaran Bahasa Jawa terutama materi aksara Jawa?		✓	
2.	Jika ya, sebutkan salah satu media yang digunakan guru untuk pembelajaran tersebut?			
3.	Apakah media yang digunakan guru membantu kamu untuk memahami materi pelajaran?	✓		
4.	Apakah media yang digunakan guru berbeda-beda setiap pokok	✓		

	materi pelajaran bahasa Jawa terutama membaca aksara Jawa?			
5.	Apakah ada dampak positif yang kamu rasakan setelah belajar menggunakan media pembelajaran?		✓	
6.	Apakah kamu suka belajar jika ada gambar di dalam media pembelajaran yang digunakan oleh guru?	✓		
7.	Bentuk media seperti apa yang ingin kamu gunakan dalam pelajaran aksara Jawa? A. Komik ☒ Buku cerita			
8.	Apakah kamu mengenal wayang Pandhawa dalam komik atau buku cerita? Terdiri dari siapa saja?	✓		1. Yudisitra 2. Bimo 3. Arjuna 4. Nakula 5. Sadewa
9.	Bagaimana cara kamu belajar aksara Jawa di rumah? A. Membaca ☒ B. Membaca, melihat gambar C. Membaca, mengamati lingkungan ☒ D. Lainnya, sebutkan			
10.	Bagaimana cara yang kamu <i>sukai</i> dalam menggunakan media dalam pembelajaran aksara Jawa? A. Membaca B. Membaca, melihat gambar C. Membaca, mengamati ☒ D. Lainnya, sebutkan			
11.	Metode pembelajaran aksara Jawa apa yang kamu sukai? A. Ceramah ☒ B. Tanya jawab C. Diskusi D. Praktikum E. Permainan			Lebih gampang dan seru

**ANGKET KEBUTUHAN GURU
PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK RAJA PANDHAWA UNTUK
MENINGKATKAN KETERAMPILAN MEMBACA AKSARA JAWA
SISWA KELAS V SDIT IHSANUL FIKRI KOTA MAGELANG**

Nama Guru : Lilis Cholisetul Istikomah
 NIP : -
 Tempat dan Tanggal Lahir : Magelang, 08 Maret 1990
 Pendidikan Terakhir : S1
 Alamat : Timoho Sidorejo Bandungan

A. Petunjuk

1. Bapak/ Ibu dimohon menjawab pertanyaan sesuai dengan kenyataan pada diri sendiri sendiri secara jujur.
2. Jawaban dijamin kerahasiaannya dan tidak mempengaruhi penilaian guru maupun sikap.
3. Tentukan sikapmu sesuai dengan isi hati sendiri dengan cara memberi tanda centang (✓) pada kolom "ya" dan "tidak" dan menuliskan alasannya dan pada pertanyaan pilihan ganda, berilah tanda silang (X) pada jawaban yang sesuai dengan pendapat Anda

B. Pertanyaan

No	Pertanyaan	Ya	Tidak	Keterangan
1.	Apa metode pembelajaran yang digunakan pada pembelajaran membaca aksara Jawa? A. Ceramah B. Tanya jawab C. Diskusi D. Praktikum E. Permainan	✓ ✓ ✓ ✓ ✓	✓	
2.	Apakah dalam proses			

	pembelajaran membaca aksara Jawa pernah menggunakan media pembelajaran?	✓		
3.	Jika ya, media apakah yang digunakan? A. Buku B. LKS C. CD pembelajaran/komputer D. Power point	✓ ✓ ✓ ✓		
4.	Apakah media pembelajaran yang ada sekarang dan yang digunakan sudah cukup untuk mendukung proses pembelajaran?		✓	
5.	Bagaimana bentuk media yang diperlukan? A. Visual B. Audio C. Lainnya, <i> benda konkrit</i>			<i> contoh : wayang .</i>
6.	Jika menggunakan media, apakah mudah dalam menggunakannya?	✓		
7.	Pernahkan anda membuat sendiri media pembelajaran membaca aksara Jawa?	✓		<i> kartu huruf poster</i>
8.	Bagaimana pendapat Bapak/Ibu, tentang komik aksara Jawa? A. Menarik B. Tidak menarik C. Tidak tahu	✓ x x		<i> gambar membuat ketertarikan tersendiri</i>
10.	Apa isi media komik dalam pembelajaran? A. Materi pelajaran saja B. Materi pelajaran dan contoh soal C. Materi pelajaran dan latihan D. Materi pelajaran, contoh soal, latihan.	✓		
11.	Apa bentuk soal-soal latihan yang diperlukan dalam komik aksara Jawa? A. Pilihan ganda B. Essay C. Pilihan ganda dan essay D. Mencocokkan	✓		<i> berbentuk permainan akan lebih menggal keingintahuan anak dalam belajar</i>

	E. Menyusun kata	✓		
	F. Interaktif	✓		
	G. Lainnya...			
11.	Apakah perlu adanya evaluasi dalam komik?	✓		lebih telat dalam penulisan
12.	Bagaimana respon Bapak/Ibu berikan untuk pengembangan media komik aksara Jawa sebagai salah satu referensi guru untuk mendukung kegiatan pembelajaran? A. Mendukung B. Tidak mendukung	✓		Penikmatnya menarik bagus banget digunakan untuk pembelajaran

Lampiran 15 RPP, LKS, Materi Ajar, THB

Lampiran 16 Hasil Uji Coba Terbatas

No	Inisial	Materi					Cerita					Media					Jumlah Skor	Rata-rata skor
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15		
1	MHA	3	3	3	4	3	3	4	4	2	3	3	3	3	4	4	49	65,33%
2	AAF	4	3	3	3	4	5	4	3	3	4	4	5	3	5	5	58	77,33%
3	AAN	5	4	5	4	4	4	5	4	3	5	5	5	4	5	5	67	89,33%
4	HAZR	5	4	5	4	4	4	5	4	3	5	5	5	4	5	5	67	89,33%
5	HTF	4	3	3	3	4	5	4	4	3	4	4	4	3	5	4	57	76,00%
6	MAF	4	4	4	3	3	2	4	4	3	3	4	2	3	4	5	52	69,33%
Jumlah		25	21	23	21	22	23	26	23	17	24	25	24	20	28	28	350	466,67%
Rata-rata skor		83,33%	70,00%	76,67%	70,00%	73,33%	76,67%	86,67%	76,67%	56,67%	80,00%	83,33%	80,00%	66,67%	93,33%	93,33%		77,78%
Total Aspek		373%					377%					417%					Baik	
Rata-rata aspek		74,67%					75,33%					83,33%						
Kategori		Baik					Baik					Sangat baik						

Lembar Instrumen Penilaian KOMIK RAJA PANDHAWA

(siswa)

Nama : Andha Ahmad Fatt

Kelas : 5d

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

1. Apakah kamu memahami apa yang dipelajari pada komik aksara Jawa ?

a. Sangat paham	d. Kurang paham
☒ b. Paham	e. Tidak paham
c. Cukup paham	
2. Menurutmu apakah materi pada komik aksara Jawa sudah runtut (urut) ?

a. Sangat runtut	d. Kurang runtut
b. Runtut	e. Tidak runtut
☒ c. Cukup runtut	
3. Menurutmu apakah materi yang disampaikan dalam media komik aksara Jawa ini menarik ?

a. Sangat menarik	d. Kurang menarik
b. Menarik	e. Tidak menarik
☒ c. Cukup menarik	
4. Menurutmu apakah materi yang disampaikan dalam media komik aksara Jawa mudah dipahami ?

a. Sangat mudah dipahami	d. Kurang bisa dipahami
b. Mudah dipahami	e. Sulit dipahami
☒ c. Cukup mudah dipahami	
5. Menurutmu apakah materi pada komik aksara Jawa bermanfaat dalam kehidupanmu ?

a. Sangat bermanfaat	d. Kurang bermanfaat
☒ b. Bermanfaat	e. Tidak bermanfaat
c. Cukup bermanfaat	
6. Menurutmu apakah jalan cerita pada komik aksara Jawa sudah jelas ?

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

Lampiran 17 Hasil Uji Coba Lapangan

Uji Coba Luas																		
No	Inisial	Materi					Cerita					Media					Jumlah Sko	Rata-rata skor
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15		
1	ANA	4	4	3	4	3	3	3	4	3	4	4	3	3	4	5	54	72,00%
2	HSF	5	4	5	4	4	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	71	94,67%
3	IN	4	4	5	4	4	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	70	93,33%
4	MIF	3	3	3	3	4	3	4	2	3	3	2	4	4	4	5	50	66,67%
5	MIU	4	3	3	3	4	5	4	3	3	4	4	4	3	5	5	57	76,00%
6	MRW	3	4	5	3	4	4	5	4	3	2	5	5	5	3	5	60	80,00%
7	MYR	4	4	5	4	4	4	5	4	4	5	5	4	4	5	5	66	88,00%
8	MYW	4	4	4	3	4	3	5	3	3	3	5	5	4	5	4	59	78,67%
9	NRR	3	4	4	4	3	2	4	3	3	3	5	3	3	4	5	53	70,67%
10	SNR	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	4	4	4	4	4	69	92,00%
11	SOK	4	2	4	3	4	4	4	4	4	3	3	4	3	3	3	52	69,33%
12	TAS	4	4	5	4	5	4	5	5	4	5	5	4	3	5	5	67	89,33%
Jumlah		47	45	51	44	48	47	54	47	44	47	52	50	44	52	56	728	970,67%
Rata-rata skor		78,33%	75,00%	85,00%	73,33%	80,00%	78,33%	90,00%	78,33%	73,33%	78,33%	86,67%	83,33%	73,33%	86,67%	93,33%		80,89%
Total Aspek		392%					398%					423%					Baik	
Rata-rata aspek		78,33%					79,67%					84,67%						
Kategori		Baik					Baik					Sangat baik						

Lembar Instrumen Penilaian KOMIK RAJA PANDHAWA
(siswa)

Nama : muhammad rakha w

Kelas : Vd

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

1. Apakah kamu memahami apa yang dipelajari pada komik aksara Jawa ?

a. Sangat paham	d. Kurang paham
b. Paham	e. Tidak paham
☒ c. Cukup paham	
 2. Menurutmu apakah materi pada komik aksara Jawa sudah runtut (urut) ?

a. Sangat runtut	d. Kurang runtut
☒ b. Runtut	e. Tidak runtut
c. Cukup runtut	
 3. Menurutmu apakah materi yang disampaikan dalam media komik aksara Jawa ini menarik ?

a. Sangat menarik	d. Kurang menarik
b. Menarik	e. Tidak menarik
☒ c. Cukup menarik	
 4. Menurutmu apakah materi yang disampaikan dalam media komik aksara Jawa mudah dipahami ?

a. Sangat mudah dipahami	d. Kurang bisa dipahami
b. Mudah dipahami	e. Sulit dipahami
☒ c. Cukup mudah dipahami	
 5. Menurutmu apakah materi pada komik aksara Jawa bermanfaat dalam kehidupanmu ?

a. Sangat bermanfaat	d. Kurang bermanfaat
☒ b. Bermanfaat	e. Tidak bermanfaat
c. Cukup bermanfaat	
 6. Menurutmu apakah jalan cerita pada komik aksara Jawa sudah jelas ?
-

5. Menurutmu apakah materi pada komik aksara Jawa bermanfaat dalam kehidupanmu ?
- a. Sangat bermanfaat
 - ☒ b. Bermanfaat
 - c. Cukup bermanfaat
 - d. Kurang bermanfaat
 - e. Tidak bermanfaat
6. Menurutmu apakah jalan cerita pada komik aksara Jawa sudah jelas ?
- a. Sangat jelas
 - ☒ b. Jelas
 - c. Cukup jelas
 - d. Kurang jelas
 - e. Tidak jelas
7. Menurutmu apakah cerita pada media komik aksara Jawa ini menarik ?
- ☒ a. Sangat menarik
 - b. Menarik
 - c. Cukup menarik
 - d. Kurang menarik
 - e. Tidak menarik
8. Menurutmu apakah cerita yang disampaikan dalam media komik aksara Jawa mudah kamu pahami ?
- a. Sangat mudah dipahami
 - ☒ b. Mudah dipahami
 - c. Cukup mudah dipahami
 - d. Kurang bisa dipahami
 - e. Sulit dipahami
9. Menurutmu apakah bahasa yang digunakan dalam komik aksara Jawa ini mudah dipahami ?
- a. Sangat mudah dipahami
 - b. Mudah dipahami
 - ☒ c. Cukup mudah dipahami
 - d. Kurang bisa dipahami
 - e. Sulit dipahami
10. Menurutmu apakah petunjuk penggunaan komik aksara Jawa ini sudah jelas ?
- a. Sangat jelas
 - b. Jelas
 - c. Cukup jelas
 - ☒ d. Kurang jelas
 - e. Tidak jelas
-

11. Menurutmu apakah dengan menggunakan komik aksara Jawa ini dapat menambah motivasimu untuk belajar ?

- ☒ a. Sangat memotivasi
 b. Memotivasi
 c. Cukup memotivasi
 d. Kurang memotivasi
 e. Tidak memotivasi

12. Menurutmu apakah media komik aksara Jawa ini mudah digunakan ?

- ☒ a. Sangat mudah digunakan
 b. Mudah digunakan
 c. Cukup mudah digunakan
 d. Kurang bisa digunakan
 e. Sulit untuk digunakan

13. Menurutmu apakah ukuran huruf dalam media komik aksara Jawa ini sesuai untuk kamu baca ?

- ☒ a. Sangat sesuai
 b. Sesuai
 c. Cukup sesuai
 d. Kurang sesuai
 e. Tidak sesuai

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

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

15. Apakah tampilan media komik aksara Jawa ini menarik ?

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

Saran

Sebaiknya komik aksara Jawa @ ceritanya lebih diperpanjang supaya tambah menarik

Lampiran 18 Hasil Uji Validitas

[illegible]^a Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

a. Cannot be computed because at least one of the variables is constant

* Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

Lampiran 19 Hasil Uji Realibitas**Reliability Statistics**

Cronbach's Alpha	N of Items
.965	20

Lampiran 20 Uji Tingkat Kesukaran Soal

 Tingkat Kesukaran

Tingkat Kesukaran Kembali Ke Menu Utama Cetak				
Jml Subyek= 12 Butir Soal = 20				
No Butir Baru	No Butir Asli	Jml Betul	Tkt. Kesukaran(%)	Tafsiran
1	1	11	91.67	Sangat Mudah
2	2	9	75.00	Mudah
3	3	8	66.67	Sedang
4	4	9	75.00	Mudah
5	5	7	58.33	Sedang
6	6	9	75.00	Mudah
7	7	11	91.67	Sangat Mudah
8	8	9	75.00	Mudah
9	9	10	83.33	Mudah
10	10	11	91.67	Sangat Mudah
11	11	10	83.33	Mudah
12	12	11	91.67	Sangat Mudah
13	13	11	91.67	Sangat Mudah
14	14	11	91.67	Sangat Mudah
15	15	11	91.67	Sangat Mudah
16	16	9	75.00	Mudah
17	17	11	91.67	Sangat Mudah
18	18	10	83.33	Mudah
19	19	8	66.67	Sedang
20	20	11	91.67	Sangat Mudah

Lampiran 21 Uji Daya Pembeda Soal

 Daya Pembeda

Daya Pembeda Kembali Ke Menu Utama Cetak					
Jml Subyek= 12 Klp atas/bawah (n) = 3 Butir Soal = 20					
No Butir Baru	No Butir Asli	Kel. Atas	Kel. Bawah	Beda	Indeks DP (%)
1	1	3	2	1	33.33
2	2	3	1	2	66.67
3	3	3	1	2	66.67
4	4	3	0	3	100.00
5	5	3	0	3	100.00
6	6	3	1	2	66.67
7	7	3	2	1	33.33
8	8	3	1	2	66.67
9	9	3	1	2	66.67
10	10	3	2	1	33.33
11	11	3	1	2	66.67
12	12	3	2	1	33.33
13	13	3	2	1	33.33
14	14	3	2	1	33.33
15	15	3	2	1	33.33
16	16	3	0	3	100.00
17	17	3	2	1	33.33
18	18	3	1	2	66.67
19	19	3	0	3	100.00
20	20	3	2	1	33.33

Lampiran 22 Hasil Pretest dan Posttest Kelas Kontrol

No	NO INDUK	INISIAL	Pretest	Posttest
1	1219	AFA	60	60
2	1222	AFK	85	70
3	1225	AHU	65	60
4	1232	AFK	80	70
5	1233	AYN	75	75
6	1236	AYU	90	80
7	1238	AHU	95	85
8	1245	CH	80	80
9	1248	DAA	65	65
10	1254	FAMS	70	70
11	1257	FAG	80	80
12	1274	IN	65	75
13	1284	MK	80	80
14	1294	MFHS	55	60
15	1297	MFA	70	80
16	1301	MHN	60	70
17	1302	MHA	40	60
18	1304	MHN	60	70
19	1310	MRI	80	80
20	1328	NAV	60	85
21	1331	NTK	75	75
22	1334	NPH	70	85
23	1345	RAJ	85	85
24	1357	SKI	60	100
25	1362	VDS	80	85
26	1546	BWN	60	70
27	1549	MF	80	90
28	1713	FJN	40	60
29	1722	MAP	80	80
30	2068	NCP	80	100
Jumlah			2.125	2.285
			70,83	76,17

13. Ukara $\text{|| } \text{Hadi lawuh iwak} \text{||}$ u yen ditulis ing aksara latin yaiku....

- a. Hadi lawuh iwak
~~b. Adi nyekel iwak~~
 c. tali sumpel cagak
 d. Hadi nyekel luwak

14. Ukara $\text{|| } \text{Simbah lagi sare} \text{||}$ u yen ditulis ing aksara latin yaiku....

- ~~a. Simbah lagi sare~~
 b. Simbah lari sore
 c. Trinah lagi sare
 d. Sino lari sore

15. $\text{|| } \text{Kudus kang kudu} \text{||}$

$\text{|| } \text{Kudus} \text{||}$ yaiku tembung kang tegesé "Kudu". Tembung iki tegesé "Kudu" kang tegesé "Kudu".

$\text{|| } \text{Kudu} \text{||}$ yaiku tembung kang tegesé "Kudu". Tembung iki tegesé "Kudu" kang tegesé "Kudu".

$\text{|| } \text{Kudu} \text{||}$ yaiku tembung kang tegesé "Kudu". Tembung iki tegesé "Kudu" kang tegesé "Kudu".

$\text{|| } \text{Kudu} \text{||}$ yaiku tembung kang tegesé "Kudu". Tembung iki tegesé "Kudu" kang tegesé "Kudu".

$\text{|| } \text{Kudu} \text{||}$ yaiku tembung kang tegesé "Kudu". Tembung iki tegesé "Kudu" kang tegesé "Kudu".

$\text{|| } \text{Kudu} \text{||}$ yaiku tembung kang tegesé "Kudu". Tembung iki tegesé "Kudu" kang tegesé "Kudu".

Irab-irahan wacan ing dbuwur yaiku....

- a. Ngolah tempe
 b. Nggoreng welut
~~c. Ngolah welut~~
 d. Ngolah iwak

16. $\text{|| } \text{Kudu} \text{||}$ Sandhangan lan pasangan ing tembung iki yaiku...

a. $\text{|| } \text{Kudu} \text{||}$

~~b. $\text{|| } \text{Kudu} \text{||}$~~

c. $\text{|| } \text{Kudu} \text{||}$

d. $\text{|| } \text{Kudu} \text{||}$

- a. Jam setengah pitu esuk Hana mangkat sekolah. Tekan sekolah Hana kebeneran durung bel dadi Hana wektu kanggo tata tata ngadhep piwulangan matematika.
 - b. Jam setengah pitu esuk Hana mangkat sekolah. Ora lali pamit marang ibu lan bapake.
 - c. Ora lali pamit marang ibu lan bapake. Tekan sekolah Hana kebeneran durung bel dadi Hana wektu kanggo tata tata ngadhep piwulangan matematika.
 - ~~X~~ Jam setengah pitu esuk Hana mangkat sekolah. Ora lali pamit marang ibu lan bapake. Tekan sekolah Hana kebeneran durung bel dadi Hana wektu kanggo tata tata ngadhep piwulangan matematika.
-

SOAL EVALUASI



Garapen soal ing ngisor iki kanthi teliti!

Nama: *Nabila caetalia p.*
Kelas/No. Absen: *VA / 30*

100

A. Wenehana tandha ping (x) ana aksara a,b, c uatawa d ing ngarep jawaban kang trep!

1. Pasangan aksara jawa *la* yaiku....

a. ~~ꦭꦲ~~

c. ~~ꦭꦲ~~

~~x~~ ... ~~ꦭꦲ~~

d. ~~ꦭꦲ~~

2. yaiku pasangan aksara....

a. ~~ca~~

c. ~~na~~

~~x~~ ~~da~~

d. ~~wa~~

3. ~~ꦲꦶꦏꦶꦤꦶꦤꦶꦱ~~ Tembung iku ditulis ing aksara latin yaiku....

a. ~~adhik niniis~~

~~x~~ ~~adhik nangis~~

b. ~~adhiku nangis~~

d. ~~adhike niniis~~

4. ~~ꦩꦶꦫꦶꦱꦶꦏꦺꦴꦭꦺꦴꦩꦶꦭꦶꦁꦏꦁꦒꦺꦴꦲꦺ~~

Ukara iku ditulis ing aksara latin yaiku....

~~x~~ ~~Marsi golek waluh milih kang gedhe~~

b. ~~Mardi golek waluh milih kang gedhe.~~

c. ~~Marni golek waluh milih kang gedhe.~~

~~x~~ ~~Marni golek waluh milih kang gedhe.~~

5. ~~ꦱꦸꦤꦫꦏꦺꦠꦶꦏꦸꦱꦭꦏꦱꦏꦶꦭꦺ~~

Ukara iku ditulis ing aksara latin yaiku....

a. ~~Sunarka tiku salak sak kilo~~

~~x~~ ~~Sunarka tuku salak sakilo.~~

c. ~~Sunarko tuku salak sak kilo.~~

d. ~~Sunarra tiku salak sakilo~~

13. Ukara $\parallel$ អាឌី ហៃ លាវ៉ាវ ឆៃ ហៃ ឆៃ $\parallel$ ។ yèn ditulis ing aksara latin yaiku....

- a. Hadi lawah iwak
~~X~~ b. Adi nyekel iwak
 c. tali sumpel cagak
 d. Hadi nyekel lawak

14. Ukara $\parallel$ សំបាត់ ឆៃ ឆៃ ឆៃ $\parallel$ ។ yèn ditulis ing aksara latin yaiku....

- ~~X~~ a. Simbah lagi sare
 b. Simbah lari sore
 c. Trimah lagi sare
 d. Sino lari sore

15. $\parallel$ ក្រោយ ក្រោយ បើកប្រឡង $\parallel$

$\parallel$ ក្រោយ ក្រោយ បើកប្រឡង ក្រោយ ក្រោយ ក្រោយ ក្រោយ ក្រោយ ក្រោយ ក្រោយ ក្រោយ $\parallel$

$\parallel$ ក្រោយ ក្រោយ ក្រោយ ក្រោយ ក្រោយ ក្រោយ ក្រោយ ក្រោយ ក្រោយ ក្រោយ $\parallel$

$\parallel$ ក្រោយ ក្រោយ ក្រោយ ក្រោយ ក្រោយ ក្រោយ ក្រោយ ក្រោយ ក្រោយ ក្រោយ $\parallel$

ក្រោយ ក្រោយ ក្រោយ ក្រោយ ក្រោយ ក្រោយ ក្រោយ ក្រោយ ក្រោយ ក្រោយ

ក្រោយ ក្រោយ ក្រោយ ក្រោយ ក្រោយ ក្រោយ ក្រោយ ក្រោយ ក្រោយ ក្រោយ

$\parallel$ ក្រោយ ក្រោយ ក្រោយ ក្រោយ ក្រោយ ក្រោយ ក្រោយ ក្រោយ ក្រោយ ក្រោយ $\parallel$

Irab-irahan wacan ing dguwur yaiku....

- a. Ngolah tempe
 b. Nggoreng welut
~~X~~ c. Ngolah welut
 d. Ngolah iwak

16. ហេតុអ្វី ក្រោយ ក្រោយ Sandhangan lan pasangan ing tembung iki yaiku...

a. ក្រោយ ក្រោយ

c. ក្រោយ ក្រោយ

b. ក្រោយ ក្រោយ

~~X~~ d. ក្រោយ ក្រោយ

17. Sandhangan lan pasangan aksara Jawa ing yaiku....

a. layar

b. wulu, wulu

c. wulu

☒ d. wulu

18. Sandhangan lan pasangan aksara Jawa ing samping yaiku....

a. layar, taling tarung, wulu, pasangan *la*, cecak

b. suku, cecak, taling tarung, wulu, pasangan *ha*

☒ c. wulu, taling tarung, , pasangan *ja*

d. taling tarung, wulu, pasangan *ja*

19. Sandhangan aksara Jawa ing dhuwur yaiku....

a. layar, suku, cecak

b. suku, cecak, wulu

☒ c. wulu, suku, layar

d. layar, wulu, cecak

20. Yen ditulis ing aksara latin yaiku....

Yen ditulis ing aksara latin yaiku....

Yen ditulis ing aksara latin yaiku....

- a. Jam setengah pitu esuk Hana mangkat sekolah. Tekan sekolah Hana kebeneran durung bel dadi Hana wektu kanggo tata tata ngadhèp piwulangan matematika.
 - b. Jam setengah pitu esuk Hana mangkat sekolah. Ora lali pamit marang ibu lan bapake.
 - c. Ora lali pamit marang ibu lan bapake. Tekan sekolah Hana kebeneran durung bel dadi Hana wektu kanggo tata tata ngadhèp piwulangan matematika.
 - X Jam setengah pitu esuk Hana mangkat sekolah. Ora lali pamit marang ibu lan bapake. Tekan sekolah Hana kebeneran durung bel dadi Hana wektu kanggo tata tata ngadhèp piwulangan matematika.
-

Lampiran 23 Hasil Pretest dan Posttest Kelas Eksperimen

No	NO INDUK	INISIAL	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
1	1218	ARU	60	80
2	1223	ASB	80	80
3	1224	ASS	95	95
4	1226	API	40	90
5	1228	AFT	85	85
6	1242	BPD	80	95
7	1244	BAH	95	100
8	1256	FZN	95	100
9	1260	FSR	75	85
10	1266	GDN	55	95
11	1267	GRS	80	85
12	1276	JSN	85	100
13	1290	MDS	90	100
14	1295	MFA	55	85
15	1307	MNA	70	80
16	1308	MNA	65	85
17	1311	NAD	50	90
18	1333	NAD	95	100
19	1335	NHS	85	90
20	1336	PE	75	90
21	1349	SHRI	85	90
22	1352	SHT	85	100
23	1359	TPA	85	95
24	1370	ZA	85	85
25	1371	ZHA	70	85
26	1372	ZSF	90	100
27	1382	DNV	95	95
28	1708	GKJ	55	75
29	1883	NDU	90	100
30	1890	PCA	80	95
			2.330	2.730
			77,67	91,00

SOAL EVALUASI



Garapen soal ing ngisor iki kanthi teliti!

Nama : Adhik Prasetyo (Timur)
Kelas/No. Absen : 5C/4

8 x 5 = 40

A. Wenehana tandha ping (x) ana aksara a, b, c uatawa d ing ngarep jawaban kang trep!

1. Pasangan aksara jawa *sa* yaiku....

a. ~~ic~~

c. ~~ai~~

b. ~~...ll~~

~~x~~ ...

d.

~~x~~

2. ~~...~~ yaiku pasangan aksara....

a. ca

c. na

~~x~~ da/dha

d. wa

3. ~~...~~ Tembung iku ditulis ing aksara latin yaiku....

~~x~~ adhik ninis

~~x~~ adhik nangis

b. adhiku nangis

d. adhike ninis

4. ~~...~~

Ukara iku ditulis ing aksara latin yaiku....

a. Marsi golek waluh milih kang gedhe

b. Mardi golek waluh milih kang gedhe

c. Marni golek waluh milih kang gedhe

~~x~~ Marni golek waluh milih kang gedhe

5. ~~...~~

Ukara iku ditulis ing aksara latin yaiku....

~~x~~ Sumarka tuku salak sak kilo

b. Sumarka tuku salak sakilo

c. Sumarke tuku salak sak kilo

d. Sumarra tuku salak sakilo

6. ~~Ukara iku ditulis ing aksara latin yaiku....~~

Ukara iku ditulis ing aksara latin yaiku....

- ☒ a. Kolak waluh mono enak rasane, apa maneh gulane aren.
☐ b. Kolak waluh mono enak rasane, apa maneh dicampur aren.
☒ c. Kolak waluh enak rasane, apa maneh dicampur gula aren.
☐ d. Kolak waluh enak rasane, apa maneh dicampur gula aren.

7. ~~Tulak hujul~~ yen diwaca dadi....

- a. rusak ajur ☒ c. rusak cingur
b. rusak maju d. rusak anggur

8. ~~Kupat wayu~~ yen diwaca dadi....

- a. kupat mambu ☒ c. kupat wayu
b. kupat waluh d. kupat tuku

9. ~~Ukara iki kancaku guru~~ Yen diwaca dadi...

- a. iki kancu guru c. iki kancaku guru
☒ b. iki kantor guru d. iki kantor guraku

10. ~~Tuku beras larang~~ Yen diwaca dadi...

- ☒ a. Tuku beras larang c. Tuku beras larang
☒ b. Tuku bensin larang d. Tuku beras laring

11. Tembung ~~Pak Radi~~ yen ditulis ing aksara latin yaiku...

- ☒ a. Pak Radi c. Mas Radi
☐ b. Pak Rudi d. Mas Rasdi

12. Tembung ~~menawa~~ yen ditulis ing aksara latin yaiku....

- ☒ a. menda c. mendha
☒ b. menwa d. menawa

17. ~~ꦒꦺꦴꦭꦸꦤꦏꦱꦫꦗꦮꦶꦁ~~ yaiku...

- a. ~~ꦒꦺꦴꦭꦸꦤꦏꦱꦫꦗꦮꦶꦁ~~
- b. ꦒꦺꦴꦭꦸꦤꦏꦱꦫꦗꦮꦶꦁ
- c. ꦒꦺꦴꦭꦸꦤꦏꦱꦫꦗꦮꦶꦁ

~~ꦒꦺꦴꦭꦸꦤꦏꦱꦫꦗꦮꦶꦁ~~

18. ~~ꦒꦺꦴꦭꦸꦤꦏꦱꦫꦗꦮꦶꦁ~~ Sandhangan lan pasangan aksara Jawa ing sampung yaiku....

Cancu tidak ada

- a. layar, taling tarung, wulu, pasangan /a, cecak
- b. suku, cecak, taling tarung, wulu, pasangan /a
- c. wulu, taling tarung, . pasangan /a
- d. taling tarung, wulu, pasangan /a

19. ~~ꦒꦺꦴꦭꦸꦤꦏꦱꦫꦗꦮꦶꦁ~~

Sandhangan aksara Jawa ing dhuwur yaiku....

- a. layar, suku, cecak
- b. suku, cecak, wulu
- c. wulu, suku, layar
- d. layar, wulu, cecak

20. ~~ꦒꦺꦴꦭꦸꦤꦏꦱꦫꦗꦮꦶꦁ~~ Sandhangan aksara Jawa ing dhuwur yaiku....

ꦒꦺꦴꦭꦸꦤꦏꦱꦫꦗꦮꦶꦁ
ꦒꦺꦴꦭꦸꦤꦏꦱꦫꦗꦮꦶꦁ
ꦒꦺꦴꦭꦸꦤꦏꦱꦫꦗꦮꦶꦁ

Yen ditulis ing aksara latin yaiku....

- a. Jam setengah pitu esuk Hana mangkat sekolah. Tekan sekolah Hana kebeneran durung bel dadi Hana wektu kanggo tata tata ngadhep piwulangan matematika.
- b. Jam setengah pitu esuk Hana mangkat sekolah. Ora lali pamit marang ibu lan bapake.
- ✗ c. Ora lali pamit marang ibu lan bapake. Tekan sekolah Hana kebeneran durung bel dadi Hana wektu kanggo tata tata ngadhep piwulangan matematika.
- d. Jam setengah pitu esuk Hana mangkat sekolah. Ora lali pamit marang ibu lan bapake. Tekan sekolah Hana kebeneran durung bel dadi Hana wektu kanggo tata tata ngadhep piwulangan matematika.

SOAL!



Garupen soal ing ngisor iki kanthi teliti!

Nama : Punyo Abdul H.
Kelas/No. Absen : 5C, 07

100

B. Wenehana tandha ping (x) ana aksara a,b, c uatawa d ing ngarep jawaban kang trep!

2. Pasangan aksara jawa *la* yaiku....~~X~~ *la*c. *lu*b. *li*

d. ...

C

2. yaiku pasangan aksara....

a. *ca*c. *Na*~~X~~ *dha*d. *la*3. *ꦲꦶꦏꦶꦤꦶꦤꦶꦱ* Tembung iku ditulis ing aksara latin yaiku....a. *adhik niniis*~~X~~ *adhik nangis*b. *adhiku nangis*d. *adhike niniis*4. *ꦩꦂꦱꦶꦒꦺꦏꦺꦮꦭꦸꦃꦩꦶꦭꦶꦃꦏꦁꦒꦺꦴꦝꦺ*

Ukara iku ditulis ing aksara latin yaiku....

a. *Marsi golek waluh milih kang gedhe*b. *Mardi golek waluh milih kang gedhe*c. *Marni golek waluh milih kang gedhe*~~X~~ *Maeni golek waluh milih kang gedhe*5. *ꦱꦸꦤꦫꦏꦺꦱꦭꦏꦱꦏꦶꦭꦺ*

Ukara iku ditulis ing aksara latin yaiku....

~~X~~ *Sunarka tuku salak sak kilo*b. *Sunarka tuku salak sakilo*c. *Sunarko tuku salak sak kilo*d. *Sunanra tuku salak sakilo*

6. || ᮊᮧᮒᮧᮒ ᮊᮧᮒᮧᮒ ᮊᮧᮒᮧᮒ ᮊᮧᮒᮧᮒ ᮊᮧᮒᮧᮒ ᮊᮧᮒᮧᮒ ᮊᮧᮒᮧᮒ ᮊᮧᮒᮧᮒ ᮊᮧᮒᮧᮒ ᮊᮧᮒᮧᮒ ||

Ukara iku ditulis ing aksara latin yaiku....

- ☒ a. Kolak wuluh mono enak rasane, apa maneh gulane aren.
☐ b. Kolak wuluh mono enak rasane, apa maneh dicampur aren.
☐ c. Kolak wuluh enak rasane, apa maneh dicampur gula aren.
☐ d. Kolak wuluh enak rasane, apa maneh dicampur gula aren.

7. || ᮊᮧᮒᮧᮒ ᮊᮧᮒᮧᮒ || yen diwaca dadi....

- a. rusak ajor ☒ c. rusak cingur
b. rusak maju d. rusak anggur

8. || ᮊᮧᮒᮧᮒ ᮊᮧᮒᮧᮒ || yen diwaca dadi....

- a. kupat mambu ☒ c. kupat wayu
b. kupat wuluh d. kupat tuku

9. || ᮊᮧᮒᮧᮒ ᮊᮧᮒᮧᮒ ᮊᮧᮒᮧᮒ || Yen diwaca dadi...

- a. Iki kanca guru c. Iki kancaku guru
☒ b. Iki kantor guru d. Iki kantor guraku

10. || ᮊᮧᮒᮧᮒ ᮊᮧᮒᮧᮒ ᮊᮧᮒᮧᮒ || Yen diwaca dadi...

- a. Tuku beras larang c. Tuku beras larang
☒ b. Tuku bensin larang d. Tuku beras laring

11. Tembung ᮊᮧᮒᮧᮒ ᮊᮧᮒᮧᮒ yen ditulis ing aksara latin yaiku...

- ☒ a. Pak Radi c. Mas Radi
☐ b. Pak Rudi d. Mas Rasdi

12. Tembung ᮊᮧᮒᮧᮒ ᮊᮧᮒᮧᮒ yen ditulis ing aksara latin yaiku....

- ☒ a. menda c. mendha
☐ b. metiwa d. menawa

13. Ukara || ဟာဝီ ကံကိလိယ-ဂီၤဟေ့ || u yen ditulis ing aksara latin yaiku....

- a. Hadi lawuh iwak
~~b. Adi nyekel iwak~~
 c. tali sumpel cagak
 d. Hadi nyekel lwak

14. Ukara ၊ ချီပွဲၣ် ၵုၵ်းၤ ၵုၵ်းၤ, yen ditulis ing aksara latin yaiku.....

- ~~a.~~ Simbah lagi sare
b. Simbuh lari sore
c. Trimah lagi sare
d. Simo lari sore

၂၆။ ။ နေ့စဉ် အသုံးပြုရန် အဆင်ပြေအောင် ပြုပြင်ဆင်ခြင်ရန် လိုအပ်ပါသည်။

॥ ကမ္ဘာ၌ လူတို့က ချစ်ခင် ချစ်မြတ်နိုးမှုရရှိရန်အတွက်၊ ကမ္ဘာတစ်ဝန်း ကမ္ဘာတစ်ဝန်း ကျင့်သုံး နှစ်ဆင့် ကျင့်သုံး။

[illegible]

២២ ក្រសួង អង្គភាពជាតិ និង អង្គការ មិនមែនរដ្ឋបាល ពាក់ព័ន្ធនឹង ការ អនុវត្ត កិច្ចសន្យា។

[illegible]

ប្រើប្រាស់ ឯកសារ ២៣ ប៉ា គ្មានឈ្មោះ ១ ក្នុងប្រព័ន្ធ ៤

[illegible]

leah-irahan wacan ing dhuwur yaiku...

- a. Ngolah tempe
b. Nggoreng welut
c. ~~X~~ Ngolah welut
d. Ngolah iwak

16: လာဘာလဲကံကံကံ Sandhangan lan pasangan ing tembung iki yaiku...

III. $\alpha \rightarrow 0$

.....

~~1~~ $\times$ $\dots$ $\times$

- a. Jam setengah pitu esuk Hana mangkat sekolah. Tekan sekolah Hana kebeneran durung bel dadi Hana wektu kanggo tata tata ngadhep piwulangan matematika.
 - b. Jam setengah pitu esuk Hana mangkat sekolah. Ora lali pamit marang ibu lan bapake.
 - c. Ora lali pamit marang ibu lan bapake. Tekan sekolah Hana kebeneran durung bel dadi Hana wektu kanggo tata tata ngadhep piwulangan matematika.
 - ~~d. Jam setengah pitu esuk Hana mangkat sekolah. Ora lali pamit marang ibu lan bapake. Tekan sekolah Hana kebeneran durung bel dadi Hana wektu kanggo tata tata ngadhep piwulangan matematika.~~
-

Lampiran 24 Hasil Uji Normalitas Pretest Kelas Kontrol dan kelas Eksperimen

Tests of Normality						
KELAS		Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk	
		Statistic	df	Sig.	Statistic	Sig.
NILAI_PRETEST	EKSPERIMEN	.194	30	.005	.895	.006
	KONTROL	.189	30	.008	.934	.062

a. Lilliefors Significance Correction

Lampiran 25 Hasil Uji Homogenitas Pretest Kelas Kontrol dan kelas Eksperimen

Test of Homogeneity of Variance					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
NILAI_PRETEST	Based on Mean	.493	1	58	.485
	Based on Median	.122	1	58	.729
	Based on Median and with adjusted df	.122	1	52.322	.729
	Based on trimmed mean	.319	1	58	.575

Lampiran 26 Uji Normalitas Posttest Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen

Tests of Normality						
KELAS		Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk	
		Statistic	df	Sig.	Statistic	Sig.
NILAI_POSTEST	EKSPERIMEN	.170	30	.026	.903	.010
	KONTROL	.137	30	.159	.936	.070

a. Lilliefors Significance Correction

Lampiran 27 Uji Homogenitas Posttest Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen

Test of Homogeneity of Variance					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
NILAI_POSTEST	Based on Mean	3.357	1	58	.072
	Based on Median	3.309	1	58	.074
	Based on Median and with adjusted df	3.309	1	48.002	.075
	Based on trimmed mean	3.302	1	58	.074

Lampiran 28 Uji Independent Test- Post Test

Group Statistics

	KELAS	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
NILAI_POSTEST	EKSPERIMEN	30	91.00	7.474	1.365
	KONTROL	30	76.17	10.961	2.001

Independent Samples Test

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
NILAI_POSTEST	Equal variances assumed	3.357	.072	6.124	58	.000	14.833	2.422	9.985	19.682
	Equal variances not assumed			6.124	51.174	.000	14.833	2.422	9.971	19.696

Lampiran 29 Uji Independent Test- Pretest

Group Statistics

	KELAS	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
NILAI_PRETEST	EKSPERIMEN	30	77.67	15.185	2.772
	KONTROL	30	70.83	13.267	2.422

Independent Samples Test

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
NILAI_PRETEST	Equal variances assumed	.493	.485	1.856	58	.069	6.833	3.681	-5.36	14.202
	Equal variances not assumed			1.856	56.974	.069	6.833	3.681	-5.39	14.205

Lampiran 30 N-Gain;

No	NO INDUK	INISIAL	kelas VA (Kelas Kontrol)				No	NO INDUK	Nama	kelas VC (Kelas Eksperimen)			
			Pretest	Postest	Gain	N-gain				Pretest	Postest	Gain	N-gain
1	1219	AFA	60,00	60,00	-	-	1	1218	AFA	60,00	80,00	20,00	0,50
2	1222	AFK	85,00	70,00	-	15,00	2	1223	AFK	80,00	80,00	-	-
3	1225	AHU	65,00	60,00	-	5,00	3	1224	AHU	95,00	95,00	-	-
4	1232	AFK	80,00	70,00	-	10,00	4	1226	AFK	40,00	90,00	50,00	0,83
5	1233	AYN	75,00	75,00	-	-	5	1228	AYN	85,00	85,00	-	-
6	1236	AYU	90,00	80,00	-	10,00	6	1242	AYU	80,00	95,00	15,00	0,75
7	1238	AHU	95,00	85,00	-	10,00	7	1244	AHU	95,00	100,00	5,00	1,00
8	1245	CH	80,00	80,00	-	-	8	1256	CH	95,00	100,00	5,00	1,00
9	1248	DAA	65,00	65,00	-	-	9	1260	DAA	75,00	85,00	10,00	0,40
10	1254	FAMS	70,00	70,00	-	-	10	1266	FAMS	55,00	95,00	40,00	0,89
11	1257	FAG	80,00	80,00	-	-	11	1267	FAG	80,00	85,00	5,00	0,25
12	1274	IN	65,00	75,00	10,00	0,29	12	1276	IN	85,00	100,00	15,00	1,00
13	1284	MK	80,00	80,00	-	-	13	1290	MK	90,00	100,00	10,00	1,00
14	1294	MFHS	55,00	60,00	5,00	0,11	14	1295	MFHS	55,00	85,00	30,00	0,67
15	1297	MFA	70,00	80,00	10,00	0,33	15	1307	MFA	70,00	80,00	10,00	0,33
16	1301	MHN	60,00	70,00	10,00	0,25	16	1308	MHN	65,00	85,00	20,00	0,57
17	1302	MHA	40,00	60,00	20,00	0,33	17	1311	MHA	50,00	90,00	40,00	0,80
18	1304	MHN	60,00	70,00	10,00	0,25	18	1333	MHN	95,00	100,00	5,00	1,00
19	1310	MRI	80,00	80,00	-	-	19	1335	MRI	85,00	90,00	5,00	0,33
20	1328	NAV	60,00	85,00	25,00	0,63	20	1336	NAV	75,00	90,00	15,00	0,60
21	1331	NTK	75,00	75,00	-	-	21	1349	NTK	85,00	90,00	5,00	0,33
22	1334	NPH	70,00	85,00	15,00	0,50	22	1352	NPH	85,00	100,00	15,00	1,00
23	1345	RAJ	85,00	85,00	-	-	23	1359	RAJ	85,00	95,00	10,00	0,67
24	1357	SKI	60,00	100,00	40,00	1,00	24	1370	SKI	85,00	85,00	-	-
25	1362	VDS	80,00	85,00	5,00	0,25	25	1371	VDS	70,00	85,00	15,00	0,50
26	1546	BWN	60,00	70,00	10,00	0,25	26	1372	BWN	90,00	100,00	10,00	1,00
27	1549	MF	80,00	90,00	10,00	0,50	27	1382	MF	95,00	95,00	-	-
28	1713	FJN	40,00	60,00	20,00	0,33	28	1708	FJN	55,00	75,00	20,00	0,44
29	1722	MAP	80,00	80,00	-	-	29	1883	MAP	90,00	100,00	10,00	1,00
30	2068	NCP	80,00	100,00	20,00	1,00	30	1890	NCP	80,00	95,00	15,00	0,75
Jumlah			2.125,00	2.285,00	160,00	1,38	Jumlah			2.330,00	2.730,00	400,00	17,62
Rata-rata			70,83	76,17	5,33	0,05	Rata-rata			77,67	91,00	13,33	0,59

Lampiran 31 Hasil Pretest Unjuk Kerja Kelas Kontrol

No	NO INDIK NISIAL	Aspek							Jumlah	Persentase
		intonasi	kelancaran	ketepatan pelafalan	volume suara	penguasaan aksara Jawa	Jeda			
1	1219 AFA	1	2	2	2	3	2	12	50%	
2	1222 AFK	1	2	2	2	3	2	12	50%	
3	1225 AHU	1	1	2	3	3	1	11	46%	
4	1232 AFK	1	2	2	2	3	2	12	50%	
5	1233 AYN	2	2	3	2	3	2	14	58%	
6	1236 AYU	2	2	2	2	3	2	13	54%	
7	1238 AHU	1	2	2	2	3	2	12	50%	
8	1245 CH	1	2	2	3	3	2	13	54%	
9	1248 DAA	1	2	2	2	3	2	12	50%	
10	1254 FAMS	2	2	2	2	3	2	13	54%	
11	1257 FAG	1	2	2	2	3	2	12	50%	
12	1274 IN	1	1	1	2	3	2	10	42%	
13	1284 MK	1	2	2	2	3	2	12	50%	
14	1294 MFHS	2	2	2	2	3	2	13	54%	
15	1297 MFA	1	2	2	2	3	2	12	50%	
16	1301 MHN	1	2	2	2	3	2	12	50%	
17	1302 MHA	2	2	2	2	3	2	13	54%	
18	1304 MHN	1	2	2	2	3	2	12	50%	
19	1310 MRI	1	2	2	2	3	2	12	50%	
20	1328 NAV	2	2	2	2	3	2	13	54%	
21	1331 NTK	2	2	2	2	3	2	13	54%	
22	1334 NPH	1	2	2	2	3	2	12	50%	
23	1345 RAJ	1	2	2	2	3	2	12	50%	
24	1357 SKI	2	2	2	2	3	2	13	54%	
25	1362 VDS	1	2	3	2	3	2	13	54%	
26	1546 BWN	1	2	2	2	3	2	12	50%	
27	1549 MF	1	2	2	2	3	2	12	50%	
28	1713 FJN	1	1	2	2	3	2	11	46%	
29	1722 MAP	1	2	2	2	3	2	12	50%	
30	2068 NCP	2	2	2	2	3	2	13	54%	
		39	57	61	62	90	59	368	1533%	
Rata-rata									51%	

Lampiran 32 Hasil Posttest Unjuk Kerja Kelas Kontrol

No	NO INDUK	INISIAL	Aspek						Jumlah	Persentase
			intonasi	kelancaran	ketepatan pelafalan	volume suara	penguasaan aksara Jawa	Jeda		
1	1219	AFA	2	2	2	2	2	2	12	50%
2	1222	AFK	2	2	2	2	3	2	13	54%
3	1225	AHU	1	2	3	2	3	2	13	54%
4	1232	AFK	1	2	3	2	3	1	12	50%
5	1233	AYN	2	2	3	2	3	1	13	54%
6	1236	AYU	1	2	3	2	3	1	12	50%
7	1238	AHU	1	2	3	2	3	1	12	50%
8	1245	CH	2	2	3	3	3	2	15	63%
9	1248	DAA	3	2	3	2	3	1	14	58%
10	1254	FAMS	3	2	3	2	3	1	14	58%
11	1257	FAG	1	2	3	2	3	1	12	50%
12	1274	IN	1	2	3	2	3	2	13	54%
13	1284	MK	1	2	3	2	3	1	12	50%
14	1294	MFHS	1	2	3	2	3	2	13	54%
15	1297	MFA	1	2	3	2	3	1	12	50%
16	1301	MHN	3	2	3	2	3	1	14	58%
17	1302	MHA	2	2	3	2	3	1	13	54%
18	1304	MHN	1	2	3	2	3	1	12	50%
19	1310	MRI	2	2	3	2	3	1	13	54%
20	1328	NAV	1	2	3	2	3	1	12	50%
21	1331	NTK	2	2	3	2	3	1	13	54%
22	1334	NPH	1	2	3	2	3	1	12	50%
23	1345	RAJ	2	2	3	2	3	1	13	54%
24	1357	SKI	2	2	3	2	3	1	13	54%
25	1362	VDS	2	2	3	2	3	1	13	54%
26	1546	BWN	1	2	3	2	3	1	12	50%
27	1549	MF	2	2	3	2	3	1	13	54%
28	1713	FJN	3	2	3	2	3	2	15	63%
29	1722	MAP	2	2	3	2	3	1	13	54%
30	2068	NCP	2	2	3	2	3	2	14	58%
			51	60	88	61	89	38	387	1613%
			Rata-rata							54%

Lampiran 33 Hasil Pretest Unjuk Kerja Kelas Eksperimen

No	NO INDUK	INISIAL	Aspek						Jumlah	Persentase
			intonasi	kelancaran	ketepatan pelafalan	volume suara	penguasaan aksara Jawa	Jeda		
1	1218	ARU	2	3	2	2	4	2	15	63%
2	1223	ASB	2	2	3	2	3	2	14	58%
3	1224	ASS	3	3	2	3	4	1	16	67%
4	1226	API	1	2	2	2	4	2	13	54%
5	1228	AFT	2	2	3	2	4	2	15	63%
6	1242	BPD	2	2	2	2	4	2	14	58%
7	1244	BAH	3	3	3	3	4	4	20	83%
8	1256	FZN	1	2	2	3	4	2	14	58%
9	1260	FSR	1	2	2	2	3	2	12	50%
10	1266	GDN	2	2	2	2	4	2	14	58%
11	1267	GRS	1	2	2	2	4	2	13	54%
12	1276	JSN	1	1	1	2	4	2	11	46%
13	1290	MDS	1	2	2	2	4	2	13	54%
14	1295	MFA	2	2	2	2	4	2	14	58%
15	1307	MNA	1	2	2	2	4	2	13	54%
16	1308	MNA	1	3	2	2	4	2	14	58%
17	1311	NAD	2	3	2	2	4	2	15	63%
18	1333	NAD	1	2	2	2	4	2	13	54%
19	1335	NHS	1	2	2	2	4	2	13	54%
20	1336	PE	2	2	2	2	4	2	14	58%
21	1349	SHRI	2	2	2	2	4	2	14	58%
22	1352	SHT	1	2	2	2	4	2	13	54%
23	1359	TPA	1	2	2	2	3	2	12	50%
24	1370	ZA	2	2	2	2	3	2	13	54%
25	1371	ZHA	1	2	3	2	3	2	13	54%
26	1372	ZSF	3	3	3	3	4	3	19	79%
27	1382	DNV	1	2	2	2	4	2	13	54%
28	1708	GKJ	1	1	2	2	3	2	11	46%
29	1883	NDU	3	3	3	3	4	3	19	79%
30	1890	PCA	2	3	2	2	4	2	15	63%
			49	66	65	65	114	63	422	1758%
Rata-rata									59%	

Lampiran 34 Hasil Posttest Unjuk Kerja Kelas Eksperimen

No	NO INDUK	INISIAL	Aspek						Jumlah	Persentase
			intonasi	kelancaran	ketepatan pelafalan	volume suara	penguasaan aksara Jawa	Jeda		
1	1218	ARU	3	3	3	2	4	3	18	75%
2	1223	ASB	3	3	3	3	3	3	18	75%
3	1224	ASS	3	3	4	2	4	3	19	79%
4	1226	API	3	3	3	3	3	3	18	75%
5	1228	AFT	3	3	3	3	4	3	19	79%
6	1242	BPD	3	3	3	3	4	3	19	79%
7	1244	BAH	3	3	4	3	4	3	20	83%
8	1256	FZN	3	3	4	3	4	3	20	83%
9	1260	FSR	3	2	3	3	3	3	17	71%
10	1266	GDN	3	3	3	3	4	3	19	79%
11	1267	GRS	3	3	3	3	4	3	19	79%
12	1276	JSN	3	3	3	3	4	3	19	79%
13	1290	MDS	3	2	3	3	4	3	18	75%
14	1295	MFA	3	3	3	3	4	3	19	79%
15	1307	MNA	3	3	3	3	4	3	19	79%
16	1308	MNA	3	3	3	3	4	3	19	79%
17	1311	NAD	3	3	3	3	4	3	19	79%
18	1333	NAD	3	3	4	3	4	3	20	83%
19	1335	NHS	3	3	4	4	4	3	21	88%
20	1336	PE	3	3	4	3	4	3	20	83%
21	1349	SHRI	3	3	3	3	4	3	19	79%
22	1352	SHT	3	3	3	3	4	3	19	79%
23	1359	TPA	3	2	3	3	3	3	17	71%
24	1370	ZA	3	2	3	3	3	3	17	71%
25	1371	ZHA	3	2	3	3	3	3	17	71%
26	1372	ZSF	3	3	4	3	4	3	20	83%
27	1382	DNV	3	3	4	3	4	3	20	83%
28	1708	GKJ	3	2	3	3	3	3	17	71%
29	1883	NDU	3	3	4	4	4	3	21	88%
30	1890	PCA	3	3	4	3	4	3	20	83%
			90	84	100	90	113	90	567	2363%
Rata-rata										79%

Lampiran 35 Hasil Penilaian Religius dan Afektif Kelas Eksperimen

No	NO INDUK	NAMA	INISIAL	Religius						Menghargai				Tanggung Jawab	Jumlah	Persentase
				1	2	3	4	5	6	1	2	3	4	1		
1	1219	Abyan Fito Arasyid	AFA	4	4	4	4	3	4	4	3	4	3	4	41	93%
2	1222	Ahsan Fath Kurniawan	AFK	3	4	4	4	4	4	3	4	4	4	3	41	93%
3	1225	Ajib Himatul Ulya	AHU	4	4	3	3	4	4	3	3	4	4	3	39	89%
4	1232	Andika Sofyan	AFK	3	4	3	4	4	4	4	3	4	3	3	39	89%
5	1233	Andra Ahmad Fahrezy Karim	AYN	3	4	4	3	4	3	3	3	4	4	3	38	86%
6	1236	Annabila Yumna Nurraifi	AYU	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	42	95%
7	1238	Arqian Hamzah	AHU	4	3	4	4	4	4	3	4	4	3	3	40	91%
8	1245	Cakra Heksa	CH	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	35	80%
9	1248	Davin Arva Adiwidya	DAA	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	42	95%
10	1254	Farahma Ashifa Maharani Saputro	FAMS	4	4	3	4	4	4	4	3	4	3	4	41	93%
11	1257	Farrel Akbar Ghifari	FAG	4	4	4	3	4	4	3	3	4	4	4	41	93%
12	1274	Ilham Nasrullah	IN	4	4	3	4	4	4	3	4	4	4	4	42	95%
13	1284	M. Kodrat	MK	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3	4	42	95%
14	1294	Muhammad Faiq Haydar Satyanagara	MFHS	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4	3	41	93%
15	1297	Muhammad Fakhri Akbar	MFA	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	3	42	95%
16	1301	Muhammad Hafiz Nizar	MHN	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	3	42	95%
17	1302	Muhammad Haidar Alif Putra Junianto	MHA	4	3	4	3	3	4	3	3	4	3	3	37	84%
18	1304	Muhammad Husain Atalla Nugroho	MHN	4	3	4	4	4	4	4	3	4	4	3	41	93%
19	1310	Muhammad Raihan Izzuddin Hibatullah	MRI	4	3	4	4	3	3	3	3	4	4	3	38	86%
20	1328	Nayla Azzura Vianza	NAV	4	4	3	4	3	3	4	3	4	3	4	39	89%
21	1331	Nessa Tabina Kesia	NTK	4	3	4	4	4	4	3	3	4	4	4	41	93%
22	1334	Nursasi Putri Hasana	NPH	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	43	98%
23	1345	Roisul Agis Justisia Ramadanti	RAJ	4	4	3	4	4	4	3	3	4	3	4	40	91%
24	1357	Syarifa Kiara Intani	SKI	3	4	4	4	3	4	4	3	4	4	4	41	93%
25	1362	Viana Dwi Sugi Cahyani	VDS	3	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	41	93%
26	1546	Billie Widyatna Nidhal	BWN	4	3	4	4	3	4	3	4	4	3	4	40	91%
27	1549	Muhammad Faisal	MF	4	4	4	4	3	4	3	3	4	4	3	40	91%
28	1713	Fatya Jehan Nouriza	FJN	4	4	4	3	4	4	4	3	4	4	3	41	93%
29	1722	Muhammad Athaya Pramana Putra	MAP	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4	3	41	93%
30	2068	Nabila Catralia Putri	NCP	4	4	4	3	4	4	3	3	4	3	3	39	89%
Jumlah				114	111	113	113	112	116	100	97	119	110	105	1210	2699%
Rata-rata																89,97%

Lampiran 36 Hasil Penilaian Religius dan Afektif Kelas Kontrol

No	NO INDI	INISIAL	Religius				Menghargai				Tanggung Jawab	Jumlah	Persentase
			1	4	5	6	1	2	3	4	1		
1	1218	ARU	4	3	4	4	3	3	3	4	3	39	89%
2	1223	ASB	4	4	4	4	4	3	4	4	3	41	93%
3	1224	ASS	4	4	4	4	4	4	4	4	4	44	100%
4	1226	API	3	4	3	4	4	3	4	4	3	40	91%
5	1228	AFT	3	3	4	3	4	4	3	4	3	39	89%
6	1242	BPD	3	4	4	4	3	4	4	3	4	39	89%
7	1244	BAH	4	4	4	4	4	4	4	4	4	44	100%
8	1256	FZN	4	4	4	3	4	4	4	3	4	41	93%
9	1260	FSR	4	4	4	4	4	3	3	4	3	40	91%
10	1266	GDN	4	4	4	4	4	4	3	4	3	42	95%
11	1267	GRS	3	4	4	4	4	4	3	4	4	42	95%
12	1276	JSN	4	4	3	4	4	4	4	4	4	42	95%
13	1290	MDS	4	4	3	4	4	4	3	4	4	41	93%
14	1295	MFA	4	4	4	3	4	4	4	4	4	42	95%
15	1307	MNA	4	4	4	3	4	3	4	3	4	40	91%
16	1308	MNA	4	4	4	4	4	4	4	4	4	44	100%
17	1311	NAD	3	3	3	4	4	4	4	4	3	38	86%
18	1333	NAD	4	4	3	4	3	4	4	4	3	40	91%
19	1335	NHS	4	4	4	4	4	3	4	4	3	42	95%
20	1336	PE	4	4	4	4	4	4	3	4	4	43	98%
21	1349	SHRI	4	4	3	4	3	3	3	4	4	39	89%
22	1352	SHT	4	4	3	4	3	4	3	3	4	39	89%
23	1359	TPA	3	3	3	3	3	3	3	3	4	34	77%
24	1370	ZA	4	4	4	4	4	4	4	4	4	44	100%
25	1371	ZHA	4	3	3	3	3	3	3	3	4	35	80%
26	1372	ZSF	4	4	4	3	4	4	4	3	4	41	93%
27	1382	DNV	4	3	4	4	3	4	4	3	4	41	93%
28	1708	GKJ	3	3	3	4	4	4	4	4	4	39	89%
29	1883	NDU	4	4	3	4	3	4	3	3	4	39	89%
30	1890	PCA	4	4	4	4	3	4	4	4	4	42	95%
			113	113	109	113	110	111	108	111	111	1216	2627%
Rata-rata													87,57%

Lampiran 37 Foto Kegiatan



Gambar 24
Analisis Kebutuhan



Gambar 25
Pretest Kelas Eksperimen



Gambar 26
Posttest Kelas Eksperimen



Gambar 27
Latihan Membaca Kelompok



Gambar 28
Latihan Membaca Berpasangan



Gambar 29
Latihan Membaca Berpasangan



Gambar 30
Latihan Membaca Mandiri



Gambar 31
Pembelajaran di kelas



Gambar 32
Pembelajaran di kelas



Gambar 33
Pembelajaran di kelas

IDENTITAS MAHASISWA

1. Nama Lengkap	Evik Prihartina
2. Tempat/Tgl Lahir	Mogelang, 25 November 1989
3. NPM	14.0305.007
4. Program Studi	Pendidikan Guru Sekolah Dasar
5. Alamat Rumah	Gg. Karangwuni 2 No. 17 Rt. 05 Rwot
6. Alamat Kos	-
7. No. Telp / HP	08566133032 / 085701140422
8. Email	effizkaty@yahoo.co.id
9. Judul Skripsi	Pengembangan Media Komik "RAJA PANDHAWA" untuk Peningkatan Keterampilan Membaca Akasia Siswa Siswa Kelas V SD
10. Pembimbing I	Dra. Indati, M.Pd
Pembimbing II	Gst. Keningrih, M.Pd



Mogelang, 20 Juli 2018
Ks. Prodi

NIDN. 0620095801

KETENTUAN BIMBINGAN

1. Penulis Skripsi mempunyai hak dibimbing oleh pembimbing I dan II dari awal menulis sampai dengan selesai;
2. Setiap ada permasalahan dalam penulisan skripsi wajib konsultasi kepada pembimbing I dan II;
3. Penyusunan proposal skripsi dan penulisan skripsi wajib dibimbing oleh pembimbing I dan II yang dibuktikan dengan catatan dalam buku bimbingan;
4. Penulisan proposal skripsi dan penulisan skripsi harus mendapat bimbingan dari pembimbing I dan II pada setiap Bab-nya dengan dibuktikan catatan dalam buku bimbingan;
5. Apabila dalam penulisan skripsi ada masalah dimohon bisa diselesaikan oleh pembimbing I dan II, dan apabila mendapatkan penyelesaian selanjutnya dikonsultasikan kepada ketua program studi.

PROSES BIMBINGAN

No	Hari / Tanggal	Tema Bimbingan	Catatan Pembimbing	Tanda tangan
1.	Jumat, 18 April 2018	- Tata letak Judul, tahun - variabel - pengelompokan - ukuran sampel - kerangka - Judul variabel - disesuaikan di bagian pustaka - hipotesis diperbaiki		
2.	Kamis, 6 November 2017	Judul & penyusunan	- Judul diajukan / revisi - penyusunan proposal	
3.	Kamis, 28 Desember 2017	Tata Letak	- Tata letak proposal diperbaiki	
4.	Jumat, 10 April 2018		Ace Proposal	

PROSES BIMBINGAN

No	Hari / Tanggal	Tema Bimbingan	Catatan Pembimbing	Tanda tangan
5	Jumat, 11 Mei 2018	Supri	- Revisi Kerangka Berpikir - Revisi hipotesis penelitian Bab II - Bab V Olea, dily lusi	

2

PROSES BIMBINGAN

No	Hari / Tanggal	Tema Bimbingan	Catatan Pembimbing	Tanda tangan

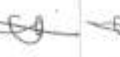
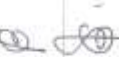
3

PROSES BIMBINGAN

No	Hari / Tanggal	Tema Bimbingan	Catatan Pembimbing	Tanda tangan
1.	Kamis, 16 Nov 2017	Media	- analisis materi - analisis kurikulum - pengajuan judul	
2.	Kamis, 30 Nov 2017	Media	- Pengajuan komik - komponen komik - cerita komik	
3.	Kamis, 23 Dec 2017		Perbaiki tata tulis 3. Bab II, revisi judul	
4.	4 Januari 2018		Revisi Bab II III	
5.	18 Januari 2018		Revisi Bab 1, II & III - Revisi RPP - instrumen penilaian	

6

PROSES BIMBINGAN

No	Hari / Tanggal	Tema Bimbingan	Catatan Pembimbing	Tanda tangan
6.	Kamis, 1 Februari 2018		Aco proposal	
7.	Jumat, 9 Feb 2018		penggunaan instrumen	
8.	Kamis, 8 Feb 2018	- revisi media - validasi lembar a. BKSS b. media c. materi ajar		
9.	Kamis, 7 Feb 2018		Validasi ahli	
10.	Senin, 21 Mei 2018		Konsultasi penelitian yg dilaksanakan di sekolah	
11.	Senin, 23 Mei 2018		Bab IV	
12.	Senin, 4 Juni 2018		Bab V	
13.	Senin, 18 Juli 2018		revisi Bab IV dan V	

7

PROSES BIMBINGAN

No	Hari / Tanggal	Tema Bimbingan	Catatan Pembimbing	Tanda tangan
14.	Senin, 17 Juli 2018		Revisi Bab IV dan V	
15.	Jumat, 20 Juli 2018		Acc Skripsi	

8

PROSES BIMBINGAN

No	Hari / Tanggal	Tema Bimbingan	Catatan Pembimbing	Tanda tangan

9

PROSES BIMBINGAN

No	Hari / Tanggal	Tema Bimbingan	Catatan Pembimbing	Tanda tangan

REKOMENDASI UJIAN SKRIPSI

Berdasarkan catatan hasil bimbingan skripsi mahasiswa berikut :

Nama : Evik Prihartina
NPM : 14-0305-0017

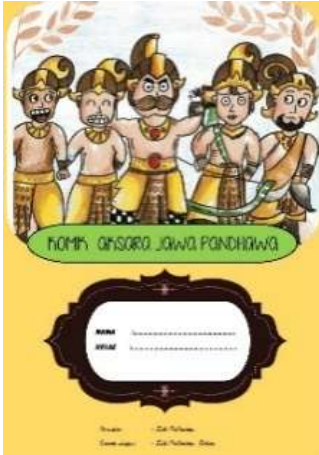
Dinyatakan siap dan direkomendasikan untuk mendafar / mengikuti ujian skripsi dengan mengikuti prosedur yang berlaku.

Dosen pembimbing 1

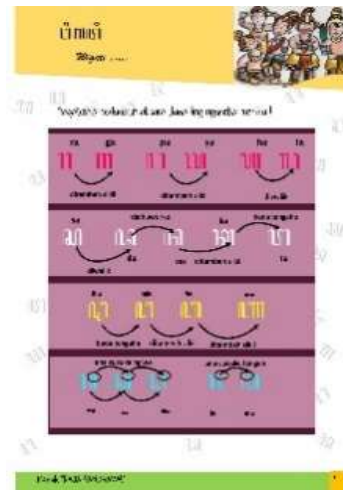
Magelang, 20 Juli 2018
Dosen pembimbing 2

GALIH STININGSIH, M.Pd
NIP / NIS. 1960311198117001 NIP / NIS. 128906100

Lampiran 39 Komik RAJA PANDHAWA

No.	Komponen Komik	No.	Komponen Komik
1.	Sampul Komik	4.	Kata Pengantar
			
2.	Identitas Pemilik Komik	5.	Petunjuk Menggunakan Komik
			
3.	Daftar Isi	6.	KI, KD dan indikator
			

No.	Komponen Komik	No.	Komponen Komik
7.	Cerita Asal Usul Aksara Jawa(1)	10.	Aksara Jawa <i>Nglegena</i> (2)



8.	Cerita Asal Usul Aksara Jawa(2)	11.	Aksara Jawa <i>Sandhangan Swara</i> (1)
----	---------------------------------	-----	---



9.	Aksara Jawa <i>Nglegena</i> (1)	12.	Aksara Jawa <i>Sandhangan Swara</i> (2)
----	---------------------------------	-----	---



No.	Komponen Komik	No.	Komponen Komik
13.	Aksara Jawa <i>Sandhangan</i> <i>Wyanjana</i> .	16.	Aksara <i>Ganten</i>

14.	Aksara Jawa <i>Sandhangan</i> <i>Panyigeging Wanda</i> (1)	17.	Aksara <i>Pasangan</i> (1)
-----	---	-----	----------------------------

15.	Aksara Jawa <i>Sandhangan</i> <i>Panyigeging Wanda</i> (2)	18.	Aksara <i>Pasangan</i> (2)
-----	---	-----	----------------------------

No.	Komponen Komik	No.	Komponen Komik
-----	----------------	-----	----------------

19. Aksara *Pasangan* (3)



22. Latihan membaca aksara Jawa Kalimat (2)



20. Latihan membaca aksara Jawa Kata



23. Latihan Membaca Kata aksara Jawa Mandiri (1)



21. Latihan membaca aksara Jawa Kalimat (1)



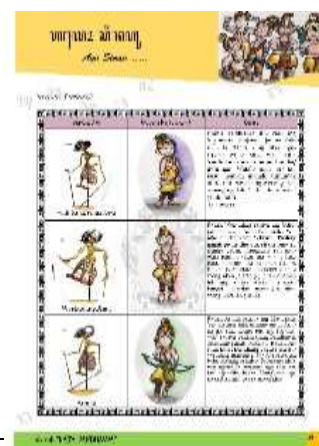
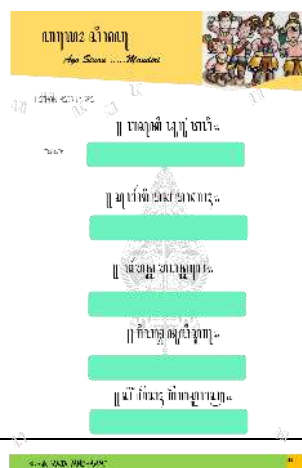
24. Latihan Membaca Kata aksara Jawa Mandiri (2)



No.	Komponen Komik	No.	Komponen Komik
25.	Latihan Membaca Kalimat aksara Jawa Mandiri (1)	28.	Pengenalan Tokoh Komik yaitu Pandhawa



26.	Latihan Membaca Kalimat aksara Jawa Mandiri (2)	29.	Pengenalan karakteristik Pandhawa sebagai tokoh komik (1)
-----	---	-----	---



27. Latihan Membaca Aksara Jawa Kelompok



30. Pengenalan karakteristik Pandhawa sebagai tokoh komik (2)



No. **Komponen Komik**
31. BAB 1 Aksara Nglegena dan Sandhangan



No. **Komponen Komik**
34. Cerita Komik Bab 1 Tema 2



32. Cerita Komik Bab 1 Tema 1



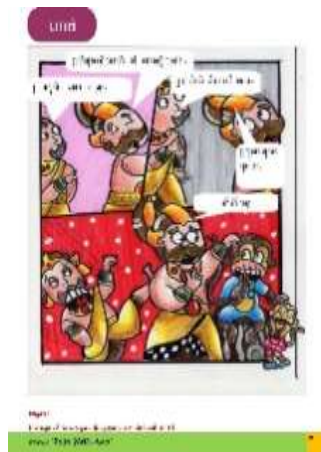
35. Nasehat yang dapat diambil dari komik Bab 1 tema 2



- | | | | |
|-----|--|-----|---------------------------|
| 33. | Nasehat yang dapat diambil dari komik Bab 1 tema 1 | 36. | Cerita Komik Bab 1 Tema 3 |
|-----|--|-----|---------------------------|



39. Cerita Komik Bab 2 Tema 1



42. Nasehat yang dapat diambil dari komik Bab 2 tema 2



No. 43. **Komponen Komik**
Cerita Komik Bab 2 Tema 3



No. 46. **Komponen Komik**
Cerita Komik Bab 3 Tema 1



44. Nasehat yang dapat diambil dari komik Bab 2 tema 3



47. Nasehat yang dapat diambil dari komik Bab 3 tema 1



45. BAB 1 Aksara Nglegena dan Sandhangan lan Pasangan (Kategori sulit)



48. Cerita Komik Bab 3 Tema 2



- | No. | Komponen Komik | No. | Komponen Komik |
|-----|--|-----|--------------------|
| 49. | Nasehat yang dapat diambil dari komik Bab 3 tema 2 | 52. | Identitas Penyusun |



50.

Cerita Komik Bab 3 Tema 3



53.

Daftar Pustaka



51.

Nasehat yang dapat diambil dari komik Bab 3 tema 3



54.

Kunci Jawaban dan Pedoman Penskoran (1)



No.

Komponen Komik

No.

Komponen Komik

55.

Kunci Jawaban dan Pedoman

Penskoran (2)



58.

Kunci Jawaban dan Pedoman

Penskoran (5)



56.	Kunci Jawaban dan Pedoman Penskoran (3)	59.	Kunci Jawaban dan Pedoman Penskoran (6)
			
57.	Kunci Jawaban dan Pedoman Penskoran (4)	60.	Kunci Jawaban dan Pedoman Penskoran (7)
			
No.	Komponen Komik	No.	Komponen Komik
61.	Kunci Jawaban dan Pedoman Penskoran (8)	63.	Kunci Jawaban dan Pedoman Penskoran (10)
			

62. Kunci Jawaban dan Pedoman
Penskoran (9)



64. Kunci Jawaban dan Pedoman
Penskoran (11)



**PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK RAJA PANDHAWA
UNTUK PENINGKATAN KETERAMPILAN
MEMBACA AKSARA JAWA
SISWA KELAS V SD**

(Penelitian pada Siswa Kelas V SDIT Ihsanul Fikri Kecamatan Magelang
Utara Kota Magelang TP 2017/2018)

SKRIPSI



Oleh :

Evik Priharlina
14.0305.0017

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAGELANG
2018**

**PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK RAJA PANDHAWA
UNTUK PENINGKATAN KETERAMPILAN
MEMBACA AKSARA JAWA
SISWA KELAS V SD**

(Penelitian pada Siswa Kelas V SDIT Ihsanul Fikri Kecamatan Magelang
Utara Kota Magelang TP 2017/2018)

SKRIPSI



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAGELANG
2018**

**PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK RAJA PANDHAWA
UNTUK PENINGKATAN KETERAMPILAN
MEMBACA AKSARA JAWA
SISWA KELAS V SD**

(Penelitian pada Siswa Kelas V SDIT Ihsanul Fikri Kecamatan Magelang
Utara Kota Magelang TP 2017/2018)

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat dalam Menyelesaikan Studi
pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Magelang



Oleh :

Evik Priharlina
14.0305.0017

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAGELANG
2018**

PERSETUJUAN

**PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK RAJA PANDHAWA
UNTUK PENINGKATAN KETERAMPILAN
MEMBACA AKSARA JAWA
SISWA KELAS V SD**

Diterima dan Disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Magelang



Oleh :
Evik Priharlina
14.0305.0017

Dosen Pembimbing I

A stylized black ink signature of Dra. Indiat, M.Pd. is written over the text.

Dra. Indiat, M.Pd.

NIP. 19600328 198811 2 001

Magelang, 20 Juli 2018
Dosen Pembimbing II

A stylized black ink signature of Galih Istiningsih, M.Pd. is written over the text.

Galih Istiningsih, M.Pd.
NIDN. 0619018901

PENGESAHAN

PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK RAJA PANDHAWA UNTUK PENINGKATAN KETERAMPILAN MEMBACA AKSARA JAWA SISWA KELAS V SD

Oleh:
Evik Priharlina
14.0305.0017

Telah dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi dalam rangka menyelesaikan studi pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Magelang

Diterima dan disahkan oleh Penguji:

Hari : Rabu
Tanggal : 8 Agustus 2018

Tim Penguji Skripsi:

1. Dra. Indiaty, M.Pd (Ketua/Anggota)
2. Galih Istiningsih, M.Pd (Sekretaris/Anggota)
3. Hermahayu, M.Si (Anggota)
4. Agrissto Bintang Aji P, M.Pd (Anggota)



Mengesahkan,
Dekan FKIP

Drs. Tawil, M.Pd.,Kons.
NIP. 19570108 198103 1 003

LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama : Evik Priharlina

N.P.M : 14.0305.0017

Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

**Judul Skripsi: Pengembangan Media Komik RAJA PANDHAWA untuk
Peningkatan Keterampilan Membaca Aksara Jawa Siswa Kelas
V SD.**

Menyatakan bahwa skripsi yang saya buat merupakan hasil karya sendiri. Apabila ternyata dikemudian hari diketahui adanya plagiasi atau penjiplakan terhadap karya orang lain, saya bersedia mempertanggungjawabkan sesuai dengan aturan yang berlaku dan bersedia menerima sanksi berdasarkan aturan dan tata tertib di Universitas Muhammadiyah Magelang.

Pernyataan ini dibuat dalam keadaan sadar dan tidak ada paksaan, untuk dipergunakan sebagaimana mestinya

Magelang, 20 Juli 2018

Yang membuat pernyataan,



Evik Priharlina
14.0305.0017

MOTTO

“ Jika kamu berbuat baik (berarti) kamu berbuat baik untuk dirimu sendiri”

(Q.S Al Isra:7)

“Allah sebaik-baik penilai”

“Allah akan mengangkat orang-orang yang beriman di antara kalian dan orang-orang yang memiliki ilmu dengan beberapa derajat.” (Al- Mujadalah: 11)

PERSEMBAHAN

Segenap rasa syukur kepada Sang Rabb Allah SWT, skripsi ini dipersembahkan kepada:

4. Ayah dan Ibu tercinta, kakak dan adik berserta keluarga besar yang selalu berjuang membantuku, memberikan semangat dan mendoakan dalam setiap langkah usahaku, serta perjalananku.
5. Teman-teman kantor Yayasan Ihsanul Fikri, kepala sekolah, guru dan karyawan SDIT Ihsanul Fikri Kota Magelang yang selalu membantu serta murobbi yang selalu mendoakan.
6. Almamaterku tercinta, prodi PGSD FKIP UMMagelang.

**PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK RAJA PANDHAWA
UNTUK PENINGKATAN KETERAMPILAN
MEMBACA AKSARA JAWA
SISWA KELAS V SD**

(Penelitian pada Siswa Kelas V SDIT Ihsanul Fikri Kecamatan Magelang Utara Kota
Magelang TP 2017/2018)
Evik Priharlina

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah untuk menentukan (1) karakteristik media komik RAJA PANDHAWA, (2) kevalidan dan (3) keefektifan media komik RAJA PANDHAWA. Penelitian dilakukan di SDIT Ihsanul Fikri dengan subjek penelitian adalah siswa kelas V.

Penelitian ini merupakan jenis penelitian *Research and Development*, desain penelitian yang dikembangkan oleh Borg and Gall yang telah dimodifikasi Sukmadinata (2016 :184) terdiri dari 3 langkah yaitu studi pendahuluan, pengembangan media dan pengujian media. Kevalidan dinilai dari instrumen media pembelajaran komik RAJA PANDHAWA beserta perangkat pendukung media pembelajaran berupa Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) , Mater Ajar, Lembar Kerja Siswa (LKS) dan Tes Hasil Belajar (THB). Keefektifan dinilai Tes Hasil Belajar (THB) dan peningkatan keterampilan membaca. Teknik analisis data menggunakan deskriptif persentase sedangkan Tes Hasil Belajar (THB) dan peningkatan keterampilan membaca menggunakan teknik *n-gain* , uji prasyarat dan selanjutnya uji *independent test* dengan bantuan *SPSS for windows versi 16.00*.

Hasil penelitian ini menunjukkan media komik RAJA PANDHAWA valid, layak dan efektif digunakan. Hal ini dibuktikan dari hasil kevalidan yang dinilai oleh validasi ahli untuk media pembelajaran dari aspek materi 84,89% (sangat valid), validasi ahli untuk media dari aspek desain mendapat skor 89,82% (sangat valid), dan validasi terhadap perangkat pembelajaran pendukung media mendapat skor 88,55% (sangat valid) . Hasil analisis peningkatan keterampilan membaca siswa 79% dalam kategori baik dan dikatakan berhasil dalam pembelajaran dan rata-rata hasil belajar siswa kelas eksperimen meningkat menjadi 91 . Hasil analisis uji *independent test* kelas eksperimen dan kontrol yaitu nilai $\text{sig } 0,000 < 0,05$ sehingga terdapat perbedaan skor. Hasil dari penelitian dapat disimpulkan komik RAJA PANDHAWA valid, layak dan efektif digunakan karena mampu meningkatkan keterampilan membaca siswa kelas V SD.

Kata Kunci: komik RAJA PANDHAWA, keterampilan membaca, aksara Jawa

A DEVELOPMENT OF RAJA PANDAWA COMIC MEDIA TO IMPROVE THE JAVANESE SCRIPT READING SKILLS OF THE FIFTH GRADERS OF ELEMENTARY SCHOOL

(The research was conducted to the fifth graders of SDIT Ihsanul Fikri Magelang Town
the school year of 2017/2018)

Evik Priharlina

ABSTRACT

The purposes of this study are to determine (1) the characteristics RAJA PANDHAWA comic, (2) the validity, (3) the effectiveness of RAJA PANDHAWA comic media. The research was conducted at SDIT Ihsanul Fikri with subjects being to the fifth graders students.

This research is a *Research and Development*, the research design developed by Borg and Gall that has been modified (Sukmadinata, 2016:184) by into 3 steps are preliminary study, media development, and media testing results. The validation was measured from the instrument of RAJA PANDHAWA comic media with the other instruments such as lesson plan, learning materials, worksheet and learning outcome test. The effectiveness was measured learning outcome test and improve reading skills. The analysis technique that used are percentage of description and while learning outcomes test and improvement of reading skills using n-gain techniques, prerequisite tests and then independent test. Test by SPSS for windows version 16.00

The results of this study indicate that the media of the RAJA PANDHAWA comic is valid, feasible and effective to use. This is proven from the validation results from material aspect at 84, 89% (very valid); validation media from design aspect at 89,82%(very valid); validation of learning devices supporting the media get a score of 88.55% (very valid). The results of the analysis of improving student reading skills were 79% in the good category and to be successful in learning and the average learning outcomes of the experimental class students increased to 91. The results of the analysis of the independent test experimental and control classes are $\text{sig } 0,000 < 0,05$ so that there is a difference in scores. The results of the study can be concluded that the comics of RAJA PANDHAWA comic are valid, feasible and effective to use because they are able to improve reading skills of fifth grade elementary school students.

Keywords: Raja Pandhawa Comic Media, Reading Skill, the Word Java.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT atas nikmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Komik RAJA PANDHAWA untuk Peningkatan Keterampilan Membaca Aksara Jawa Siswa Kelas V SD”.

Tujuan dari penyusunan skripsi ini ialah sebagai syarat memperoleh gelar sarjana pendidikan program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar.

Selama menyusun skripsi ini tidak lepas dari bantuan dan dukungan dari berbagai pihak, oleh karena itu penulis mengucapkan terimakasih kepada :

8. Ir. Eko Muh Widodo, MT selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Magelang yang telah mempermudah penelitian dalam penyelesaian skripsi.
9. Drs. Tawil, M.Pd. Kons , selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Magelang yang telah memberikan izin penelitian.
10. Rasidi, M.Pd. , selaku Ketua Program Studi PGSD Universitas Muhammadiyah Magelang yang telah memberikan dukungan dan rekomendasi penelitian.
11. Dra. Indiaty, M.Pd. dan Galih Istiningsih, M.Pd. selaku Dosen Pembimbing I dan II yang telah sabar membimbing dan membantu selama pembuatan skripsi.
12. Abdul Rozak Sidik, S.Pd.I, M.Pd.I. selaku Kepala Sekolah SDIT Ihsanul Fikri Kota Magelang yang telah berkenan memberikan ijin untuk melakukan penelitian.
13. Teman-teman pegawai kantor Yayasan Ihsanul Fikri, guru dan karyawan SDIT Ihsanul Fikri yang selalu membantu dalam penyusunan skripsi ini.
14. Keluargaku dan sahabat-sahabatku yang selalu memberikan semangat dan do’a dalam penulisan skripsi ini, teman seperjuangan yang selama ini memberikan semangat selama studi di prodi PGSD, serta semua pihak yang tidak bisa disebutkan satu persatu.

Hanya doa yang dapat penulis panjatkan semoga Allah SWT berkenan membalas semua kebaikan Bapak, Ibu, Saudara dan teman-teman sekalian. Akhir kata, semoga penelitian ini dapat bermanfaat bagi pihak yang berkepentingan.

Magelang, 20 Juli 2018

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENEGAS	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
HALAMAN PERNYATAAN	v
HALAMAN MOTTO	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN	vii
ABSTRAK	viii
ABSTRACT	ix
KATA PENGANTAR	x
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xix
DAFTAR LAMPIRAN	xxi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar belakang	1
B. Identifikasi Masalah	5
C. Pembatasan Masalah	6
D. Rumusan Masalah	6
E. Tujuan Penelitian	7
F. Manfaat Penelitian	7
G. Spesifikasi Produk	9
H. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan	11
BAB II KAJIAN PUSTAKA	
H. Keterampilan Membaca Aksara Jawa	13
6. Pengertian Keterampilan	13
7. Pengertian Membaca	14
8. Pengertian Keterampilan Membaca	22
9. Pengertian Aksara Jawa	23
10.	Peng
I. Media Komik Rangkap AMDHAW Aksara Jawa	30
10.	Hake
11. kat. Media dalam Pembelajaran	33
12. fikasi. Media Pembelajaran	35
13. si. Media Pembelajaran	35
14. p. dan Kriteria. Memilih. Media Pembelajaran	36
15. r.-faktor. dalam Pengembangan. Media Pembelajaran	37
16. tas. Perangkat. Pembelajaran	40
ertian Komik	44

17.....	Pand
18.hawa.....	Peng
J. Karakteristik Media Komik RAJA PANDHAWA.....	59
K. Pengembangan Media Komik RAJA PANDHAWA Untuk Peningkatan Keterampilan Membaca Aksara Jawa Siswa Kelas V SD.....	62
L. Penelitian Terdahulu yang Relevan.....	64
M. Kerangka Pemikiran.....	65
N. Hipotesis Penelitian.....	66
BAB III METODE PENELITIAN	68
F. Desain Penelitian.....	68
G. Prosedur Penelitian.....	70
H. Subjek Penelitian.....	80
I. Instrumen dan Teknik Pengumpulan Data	81
J. Metode Analisi Data.....	89
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	103
B. Hasil Penelitian	103
1. Hasil Studi Pendahuluan.....	104
2. Hasil Pengembangan Produk.....	124
3. Hasil Pengujian Media.....	144
B. Pembahasan.....	157
BAB V SIMPULAN DAN SARAN	163
C. Simpulan.....	163
D. Saran.....	165
DAFTAR PUSTAKA.....	168
LAMPIRAN.....	173

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
Tabel 1 Aksara <i>Nglegena</i> dan Pasangan.....	25
Tabel 2 Aksara <i>Sandhangan</i>	26
Tabel 3 Tanda Baca	27
Tabel 4 Angka Jawa	27
Tabel 5 Aksara Murda	27
Tabel 6 Aksara Swara.....	27
Tabel 7 KI KD Kurikulum 2013	29
Tabel 8 Lanjutan.....	30
Tabel 9 Kriteria Kualitas Perangkat Pembelajaran	43
Tabel 10 Desain Penelitian.....	70
Tabel 11 Instrumen Penelitian.....	77
Tabel 12 Instrumen dan Teknik Pengumpulan Data	82
Tabel 13 Kisi-kisi Instrumen Penilaian Validasi Produk	83
Tabel 14 Kisi-kisi Instrumen Penilaian Validasi Produk	83
Tabel 15 Kisi-kisi Instrumen Penilaian Validasi RPP.....	83
Tabel 17 Kisi-kisi Instrumen Penilaian Validasi LKS	84
Tabel 18 Kisi-kisi Instrumen Penilaian Validasi Materi Ajar.....	85
Tabel 19 Kisi-kisi Instrumen Penilaian Validasi THB.....	85
Tabel 20 Kisi-kisi Instrumen Penilaian Tes Unjuk Kerja	86
Tabel 21 Kisi-kisi Instrumen Penilaian Aspek Afektif dan Religius	86
Tabel 22 Kisi-kisi Tes Kognitif.....	87
Tabel 23 Kisi-kisi Instrumen Penilaian Angket Oleh Siswa	88
Tabel 24 Kisi-kisi Angket Kebutuhan Siswa.....	88
Tabel 25 Kisi-kisi Angket Kebutuhan Guru.....	88
Tabel 26 Kriteria Indeks Kesukaran	92
Tabel 27 Kriteria Penilaian Kevalidan Media dan Perangkat.....	95
Tabel 28 Tabel Kategori Validitas	96
Tabel 29 Rambu-rambu Hasil Analisis	101
Tabel 30 KI KD Kurikulum 2013	106
Tabel 31 Lanjutan.....	107
Tabel 32 Hasil Analisis Karakteristik Siswa	107
Tabel 33 Hasil Analisis Karakteristik Siswa	108
Tabel 34 Hasil Analisis Kebutuhan Media	110
Tabel 35 Hasil Analisis Kebutuhan Media.....	111
Tabel 36 Komponen komik	117
Tabel 37 Lanjutan.....	118
Tabel 38 Lanjutan.....	119
Tabel 39 Lanjutan.....	120

Tabel 40 Lanjutan.....	121
Tabel 41 Lanjutan.....	122
Tabel 42 Lanjutan.....	123
Tabel 43 Lanjutan.....	124
Tabel 44 Daftar Nama Validator Ahli dan Guru	125
Tabel 45 Rekapitulasi Hasil Validasi Media	126
Tabel 46 Rekapitulasi Hasil Validasi Media	127
Tabel 47 Saran dan Masukan Validator Ahli dan guru.....	128
Tabel 48 Rekapitulasi Hasil Validasi Perangkat Pembelajaran	134
Tabel 49 Hasil Penilaian Siswa Uji Coba Terbatas	135
Tabel 50 Hasil Penilaian Siswa Uji Coba Lapangan.....	136
Tabel 51 Hasil Nilai Latihan Soal Uji Coba Lapangan.....	138
Tabel 52 Hasil Uji Validitas	140
Tabel 53 Hasil Uji Reliabilitas.....	141
Tabel 54 Uji Tingkat Kesukaran Soal	142
Tabel 55 Uji Daya Pembeda Soal.....	143
Tabel 56 Hasil <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> dan kelas Eksperimen.....	145
Tabel 57 Hasil <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> dan kelas Kontrol.....	145
Tabel 58 Hasil Uji Normalitas	147
Tabel 59 Hasil Uji Homogenitas	147
Tabel 60 Hasil Uji T.....	148
Tabel 61 Perbandingan Nilai Rata-Rata Kelas	149
Tabel 62 <i>N-gain</i> Kelas Eksperimen.....	149
Tabel 63 <i>N-gain</i> Kelas Kontrol.....	150
Tabel 64 Ketuntasan Hasil Belajar Individu Kelas Eksperimen	151
Tabel 65 Ketuntasan Hasil Belajar Individu Kelas Kontrol	151
Tabel 66 Ketuntasan Hasil Belajar Klasikal Kelas Eksperimen	152
Tabel 67 Ketuntasan Hasil Belajar Klasikal Kelas Kontrol.....	153
Tabel 68 Hasil Penilaian Unjuk Kerja Kelas Kontrol.....	153
Tabel 69 Hasil Penilaian Unjuk Kerja Kelas Eksperimen.....	154
Tabel 70 Hasil Penilaian Aspek Religius dan Afektif.....	156

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
Gambar 1 Wayang Yudhistira Asli dan Kartun.....	56
Gambar 2 Wayang Werkudara Asli dan Kartun.....	57
Gambar 3 Wayang Arjuna Asli dan Kartun.....	57
Gambar 4 Wayang Nakula Asli dan Kartun	59
Gambar 5 Wayang Sadewa Asli dan Kartun	59
Diagram 6 Kerangka Pemikiran.....	66
Gambar 7 Kerangka Penelitian dan Pengembangan	71
Gambar 8 Asal usul Aksara Jawa.....	129
Gambar 9 Pembahasan tentang <i>sandhangan</i> sebelum direvisi (kiri) dan sesudah direvisi (Kanan)	129
Gambar 10 Pembahasan tentang <i>aksara ganten</i> sebelum direvisi (kiri) dan sesudah direvisi (Kanan).....	129
Gambar 11 Pembahasan tentang <i>aksara pasangan</i> sebelum direvisi (kiri) dan sesudah direvisi (Kanan)	130
Gambar 12 Contoh kata dan kalimat <i>aksara Jawa dengan</i> <i>pasangan</i> sebelum direvisi (kiri) dan sesudah direvisi (Kanan)	130
Gambar 13 Latihan soal mandiri membaca aksara Jawa pasangan sebelum direvisi (kiri) dan sesudah direvisi (Kanan)	131
Gambar 14 Latihan soal kelompok dengan membaca teks aksara Jawa pasangan sebelum direvisi (kiri) dan sesudah direvisi (Kanan)	131
Gambar 15 Memperkenalkan tokoh wayang dan karakteristiknya sebelum direvisi (kiri) dan sesudah direvisi (Kanan)	131
Gambar 16 Revisi tulisan aksara Jawa dan nasehat tentang cerita komik sebelum direvisi (kiri) dan sesudah direvisi (Kanan)	132
Gambar 17 Revisi tulisan judul perangan sebelum direvisi (kiri) dan sesudah direvisi (Kanan).....	132
Gambar 18 Revisi halaman latihan membaca komik aksara Jawa sebelum direvisi (kiri) dan sesudah direvisi (Kanan)	132
Gambar 19 Petunjuk atau perintah dalam mengerjakan latihan sebelum direvisi (kiri) dan sesudah direvisi (Kanan)	133
Gambar 20 Pemberian warna pada tulisan “wigati” sebelum direvisi (kiri) dan sesudah direvisi (Kanan).....	133
Grafik 21 Hasil <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Unjuk Kerja Kelas Kontrol	154
Grafik 22 Hasil <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Unjuk Kerja Kelas Eksperimen	155
Grafik 23 Hasil Penilaian Aspek Religius dan Afektif	156

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Ijin Permohonan Pembimbing Dosbing 1	174
Lampiran 2 Surat Ijin Permohonan Pembimbing Dosbing 2	175
Lampiran 3 Surat Ijin Penelitian Untuk Skripsi.....	176
Lampiran 4 Surat Keterangan Telah Melaksanakan Penelitian	177
Lampiran 5 Surat Keterangan Validasi Instrumen Penelitian (I)	178
Lampiran 6 Surat Keterangan Validasi Instrumen Penelitian (2)	179
Lampiran 7 Surat Keterangan Validasi Instrumen Penelitian (3)	180
Lampiran 8 Surat Keterangan Validasi Instrumen Penelitian (4)	181
Lampiran 9 Lembar Penilaian Validasi Instrumen Penelitian.....	182
Lampiran 10 Jadwal Penelitan.....	183
Lampiran 11 Silabus Kelas	184
Lampiran 12 Data Siswa Kelas V A sebagai Kelas Kontrol	185
Lampiran 13 Data Siswa Kelas V C sebagai Kelas Eksperimen.....	186
Lampiran 14 RPP, LKS, Materi Ajar, THB	187
Lampiran 15 Analisis Kebutuhan.....	188
Lampiran 16 Hasil Uji Coba Terbatas	189
Lampiran 17 Hasil Uji Coba Lapangan.....	190
Lampiran 18 Hasil Uji Validitas.....	191
Lampiran 19 Hasil Uji Realibitas	192
Lampiran 20 Uji Tingkat Kesukaran Soal.....	193
Lampiran 21 Uji Daya Pembeda Soal	194
Lampiran 22 Hasil <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelas Kontrol.....	195
Lampiran 23 Hasil <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen.....	196
Lampiran 24 Hasil Uji Normalitas <i>Pretest</i> Kelas Kontrol dan kelas Eksperimen.....	197
Lampiran 25 Hasil Uji Homogenitas <i>Pretest</i> Kelas Kontrol dan kelas Eksperimen.....	198
Lampiran 26 Uji Normalitas <i>Posttest</i> Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen.....	199
Lampiran 27 Uji Homogenitas <i>Posttest</i> Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen.....	200
Lampiran 28 Uji <i>Independent Test- Posttest</i>	201
Lampiran 29 Uji <i>Independent Test- Pretest</i>	202
Lampiran 30 <i>N-Gain</i>	203
Lampiran 31 Hasil <i>Pretest</i> Unjuk Kerja Kelas Kontrol.....	204
Lampiran 32 Hasil <i>Posttest</i> Unjuk Kerja Kelas Kontrol	205
Lampiran 33 Hasil <i>Pretest</i> Unjuk Kerja Kelas Eksperimen.....	206
Lampiran 34 Hasil <i>Posttest</i> Unjuk Kerja Kelas Eksperimen	207

Lampiran 35 Hasil Penilaian Religius dan Afektif Kelas Eksperimen	208
Lampiran 36 Hasil Penilaian Religius dan Afektif Kelas Kontrol	209
Lampiran 37 Foto Kegiatan	209
Lampiran 38 Buku Bimbingan Skripsi	210
Lampiran 39 Komik RAJA PANDHAWA	217

BAB I

PENDAHULUAN

H. Latar Belakang

Muatan lokal merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari sistem pendidikan nasional Indonesia. Hal ini dibuktikan dalam Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 37 ayat (1) yang menyatakan bahwa kurikulum pendidikan dasar dan menengah wajib memuat : 1) pendidikan agama, 2) pendidikan kewarganegaraan, 3) bahasa, 4) matematika, 5) ilmu pengetahuan alam, 6) ilmu pengetahuan social, 7) seni dan budaya, 8) pendidikan jasmani dan olahraga, 9) keterampilan/kejuruan, dan 10) muatan lokal.

Lebih lanjut dalam Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 22 Tahun 2006 tentang Standar Isi menyatakan bahwa muatan lokal dan kegiatan pengembangan diri merupakan bagian integral dari struktur kurikulum pada jenjang pendidikan dasar dan menengah. Kebijakan nasional yang berkaitan dengan dimasukkannya muatan lokal dalam standar isi dilatar belakangi oleh kenyataan bahwa Negara Kesatuan Republik Indonesia terdiri atas berbagai daerah yang beragam kondisi geografis, sumber daya alam, dan masyarakatnya (sumber daya manusia) dengan latar belakang sejarah dan budaya yang berbeda-beda.

Sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Nomor 67 Tahun 2013 tentang Kerangka Dasar Dan Struktur Kurikulum Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah, bahasa daerah sebagai muatan lokal dapat diajark

secara terintegrasi dengan mata pelajaran seni budaya dan prakarya atau diajarkan secara terpisah apabila daerah merasa perlu untuk memisahkannya. Satuan pendidikan dapat menambah jam pelajaran per minggu sesuai dengan kebutuhan satuan pendidikan tersebut.

Salah satu muatan lokal yang dikembangkan di berbagai jenjang pendidikan adalah pembelajaran bahasa Jawa. Bahasa Jawa merupakan bahasa daerah yang termasuk dalam ragam kebudayaan nasional bangsa Indonesia. Bahasa Jawa merupakan salah satu budaya yang perlu dilestarikan. Oleh karena itu, bahasa Jawa dimasukkan dalam kurikulum muatan lokal. Pembelajaran muatan lokal bahasa Jawa bertujuan melatih siswa untuk dapat meningkatkan *skill* dan pengetahuan tentang berbahasa. Pembelajaran muatan lokal bahasa Jawa akan memberikan pemahaman kepada generasi muda terutama para pelajar untuk selalu menghargai dan bangga terhadap kebudayaan yang dimilikinya.

Selain itu, tujuan diberikannya bahasa Jawa di jenjang pendidikan dasar dan menengah merupakan sarana untuk pendidikan budi pekerti dan pelestarian nilai-nilai kebudayaan luhur Jawa. Mata pelajaran tersebut sekarang menjadi mata pelajaran wajib sesuai dengan kurikulum muatan lokal di Jawa Tengah. Mata pelajaran bahasa Jawa sebagai sarana pendidikan budi pekerti dapat ditinjau dari substansi bahasa Jawa itu sendiri, yaitu bahasa Jawa syarat dengan nilai-nilai budi pekerti. Bahasa Jawa merupakan salah satu bahasa daerah yang digunakan oleh masyarakat khususnya di Jawa Tengah dan Jawa Timur.

Dalam Perda Provinsi Jawa Tengah Nomor 9 Tahun 2012 tentang Bahasa, Sastra, dan Aksara Jawa yang diikuti terbitnya Pergub Nomor 57 Tahun 2013

menyebutkan bahwa Kurikulum Muatan Lokal Jawa Tengah, membaca aksara Jawa *nglegena* merupakan salah satu standar kompetensi yang harus dimiliki siswa sekolah dasar dan menengah. Standar isi bahasa Jawa ini dalam aspek membaca aksara Jawa adalah siswa dapat membaca aksara Jawa *nglegena*. Kurikulum bahasa Jawa memuat empat aspek keterampilan berbahasa, yaitu mendengar, berbicara, membaca, dan menulis. Aspek membaca dan menulis, diajarkan dengan menggunakan huruf latin dan menggunakan aksara Jawa. Siswa akan terampil membaca huruf aksara Jawa, jika siswa memahami dan mengenal aksara Jawa.

Studi pendahuluan di SDIT Ihsanul Fikri Kota Magelang melalui pengamatan dan informasi dari berbagai pihak, sebagian besar siswa menganggap bahwa aksara Jawa adalah materi yang sulit karena mempunyai berbagai macam bentuk dan aturan penulisan yang rumit. Siswa kesulitan dalam menghafal huruf-huruf Jawa, apalagi jam mata pelajaran bahasa Jawa tidak hanya digunakan untuk mempelajari aksara Jawa. Pembelajaran yang dilakukan kurang membiasakan siswa menghafal aksara *nglegena*. Pencapaian hasil observasi dan evaluasi membaca aksara Jawa berupa kalimat sederhana masih di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan sekolah yaitu 75. Ketuntasan belajar siswa dari 30 siswa mencapai 30 % dengan rata-rata kelas 69 nilai terendah 50 dan nilai tertinggi 100.

Berdasarkan permasalahan tersebut maka perlu dilakukan reformasi pembelajaran aksara Jawa di sekolah, dimana diperlukan suatu proses yang terus menerus (berkelanjutan) dari tahap perencanaan pembelajaran sampai dengan

evaluasi salah satunya dengan pengembangan media pembelajaran berupa komik aksara Jawa. Dalam rangka memotivasi para siswa, perlu diterapkan penggunaan media-media pembelajaran yang mendorong siswa untuk aktif kreatif serta menumbuhkan semangat para siswa dalam mempelajari aksara Jawa. Dengan proses belajar mengajar yang menarik, materi yang dianggap sulit seperti membaca dan aksara Jawa dapat disampaikan dengan lebih mudah, dapat diterima dengan baik oleh siswa, serta lebih membekas dalam ingatan. Salah satunya dengan pengembangan media komik aksara Jawa.

Media komik aksara Jawa adalah media pembelajaran berupa buku komik berukuran A5 dengan teks aksara Jawa. Media komik aksara Jawa mengangkat cerita berkarakter dengan tokoh-tokohnya adalah wayang Pandhawa kartun dan setiap cerita di dalam komik mengandung nasehat yang dapat diambil. Komik aksara Jawa dikembangkan untuk digunakan sebagai media alternatif dalam pembelajaran membaca aksara Jawa bagi siswa kelas V di SDIT Ihsanul Fikri Kota Magelang. Media komik aksara Jawa dikembangkan sesuai dengan kurikulum muatan lokal bahasa tahun 2013 untuk Provinsi Jawa Tengah. Pada proses pengembangan media ini juga dilakukan validasi dari segi materi dan desain media oleh validator ahli dan guru yang kemudian akan di uji cobakan kepada siswa SDIT Ihsanul Fikri Kota Magelang.

Berdasarkan uraian di atas maka peneliti tertarik melaksanakan penelitian dengan judul Pengembangan Media Komik RAJA PANDHAWA untuk Peningkatan Keterampilan Membaca Aksara Jawa Pada Siswa Kelas V terutama di SDIT Ihsanul Fikri Kota Magelang.

I. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka dapat diidentifikasi masalah dalam keterampilan membaca aksara Jawa siswa kelas V di SDIT Ihsanul Fikri sebagai berikut :

6. Pembelajaran aksara Jawa selama ini terintegrasi pada mata pelajaran bahasa Jawa yang hanya diberi alokasi waktu 1-2 jam per minggu. Alokasi ini sangat kurang, mengingat banyaknya kompetensi membaca dan menulis Jawa yang harus dikuasai oleh para siswa.
7. Pengajaran membaca dan menulis aksara Jawa yang cenderung monoton dan memaksa siswa untuk menghafal bentuk-bentuk dan aturan penulisannya, membuat siswa semakin tidak tertarik untuk mengikuti pelajaran membaca dan menulis aksara Jawa.
8. Kurangnya media pembelajaran bahasa Jawa yang atraktif, interaktif, dan modern yang mampu menarik minat siswa dalam mempelajari aksara Jawa.
9. Kurangnya buku-buku bacaan beraksara Jawa, sedangkan buku pegangan guru biasanya tidak selaras dengan kompetensi para siswa.
10. Pembelajaran aksara Jawa dianggap sulit karena aksara Jawa sudah tidak dipakai lagi sebagai media baca tulis sehari-hari. Penggunaan aksara Jawa pada masa sekarang ini hanya terbatas sebagai simbol kedaerahaan yang disematkan pada nama-nama jalan, gedung-gedung pertemuan, gedung-gedung pemerintahan, dan lain-lain.

J. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah, perlu diadakan pembatasan masalah agar penelitian lebih fokus dan mendalam dalam menjawab permasalahan yang ada. Fokus penelitian ini sebagai berikut :

3. Analisis kebutuhan pembelajaran bahasa Jawa yang dilakukan di SDIT Ihsanul Fikri Kota Magelang dengan fokus materi keterampilan membaca aksara Jawa.
4. Pengembangan media komik RAJA PANDHAWA untuk peningkatan keterampilan membaca aksara Jawa siswa kelas V di SDIT Ihsanul Fikri Kota Magelang.

K. Rumusan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, maka dalam penelitian ini dapat diajukan rumusan masalah sebagai berikut:

4. Bagaimana karakteristik media komik RAJA PANDHAWA untuk peningkatan keterampilan membaca aksara Jawa pada siswa kelas V ?
5. Bagaimana validitas media komik RAJA PANDHAWA untuk peningkatan keterampilan membaca aksara Jawa pada siswa kelas V ?
6. Bagaimana keefektifan media komik RAJA PANDHAWA untuk peningkatan keterampilan membaca aksara Jawa pada siswa kelas V ?

L. Tujuan Penelitian

Secara umum tujuan penelitian ini adalah menghasilkan komik pembelajaran aksara Jawa. Adapun tujuan khusus dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Menentukan karakteristik media komik RAJA PANDHAWA untuk peningkatan keterampilan membaca aksara Jawa pada siswa kelas V.
2. Menguji validitas media komik RAJA PANDHAWA untuk peningkatan keterampilan membaca aksara Jawa pada siswa kelas V.
3. Mendeskripsikan keefektifan media komik RAJA PANDHAWA untuk peningkatan keterampilan membaca aksara Jawa pada siswa kelas V.

M. Manfaat Penelitian

Dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat, antara lain sebagai berikut:

3. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, hasil penelitian ini dapat bermanfaat untuk memberikan wawasan dan pengetahuan baru tentang pengembangan media komik aksara Jawa pada pembelajaran bahasa Jawa khususnya pada pembelajaran membaca aksara Jawa kelas V.

4. Manfaat Praktis

Hasil penelitian pengembangan ini diharapkan bermanfaat bagi peneliti, siswa, guru dan sekolah.

e. Bagi Peneliti

Menambah pengetahuan dan pengalaman peneliti mengenai pembuatan media pembelajaran komik aksara Jawa sehingga menjadi bekal peneliti kelak sebagai seorang pengajar.

f. Bagi Siswa

Diharapkan dengan adanya media pembelajaran komik aksara Jawa dapat mempermudah siswa memahami aksara Jawa dan meningkatkan keterampilan membaca aksara Jawa tersebut.

g. Bagi Guru

Penelitian ini diharapkan dapat memberi masukan/rujukan bagi guru untuk mengembangkan media pembelajaran bahasa Jawa yang lebih inovatif, kreatif dan menyenangkan sehingga dapat dimanfaatkan untuk pembelajaran berikutnya.

h. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan yang berarti dalam rangka mengembangkan media pembelajaran Aksara Jawa pada khususnya dan pelajaran lain pada umumnya dalam upaya pengembangan media/alat bantu di sekolah tersebut.

N. Spesifikasi Produk

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini berupa komik aksara Jawa untuk siswa kelas V SD semester 2. Adapun spesifikasi produk yang dikembangkan adalah sebagai berikut:

10. Media berbentuk buku komik cetak dengan gambar manual tangan dan *frame* gambar berwarna.
11. Hasil produk berupa buku komik cetak dengan ukuran A5 (14,8 x 21 cm).
12. Kertas yang digunakan untuk sampul adalah kertas *ivory 230 gram glossy* dan kertas untuk isi komik adalah kertas *art paper 150 gram*, komik kemudian *finishing banding*.
13. Komik berisi cerita berkarakter yang mengandung nasehat.
14. Ilustrasi komik menggunakan tokoh kartun wayang Pandhawa.
15. Font yang digunakan dalam komik menggunakan font *hanacaraka*, *KBASitchInTimes*, *Bradley Hand ITC*, *Asparagus Sprouts*, *A little sunshine*, *Balloon*, *Brush Script MT*, *Brush Script Std*, *Calibri*, *Bookman Old Style*, *Book Antiqua*, *Adobe Garamond Pro Bold*, *Berlin Sans FB Demi*, *Britannic Bold*, dan *Henny Penny*.
16. Komik terdiri dari *cover*, daftar isi, kata pengantar, petunjuk penggunaan, kompetensi belajar yang akan dikuasai siswa, asal-usul aksara Jawa, pengenalan aksara Jawa, pengenalan *sandhangan* dan *pasangan* aksara Jawa, pengenalan kata dan kalimat aksara Jawa, pengenalan tokoh-tokoh wayang dalam cerita komik, cerita komik dengan tulisan aksara Jawa, dan soal latihan membaca aksara Jawa.
17. Penggunaan bahasa dalam komik dipilih kosakata sederhana dalam bentuk aksara Jawa berupa kalimat-kalimat pendek dalam dialog sesuai kompetensi yang akan dicapai siswa.

18. Petunjuk Penggunaan Media Komik RAJA PANDHAWA adalah sebagai berikut :

(8) Setiap anak mendapat 1 komik aksara Jawa bercirikan tokoh khusus yaitu tokoh Pandhawa.

(9) Bab 1 memuat aksara Jawa *nglegena* dan *sandhangan*.

(10) Bab 2 memuat aksara Jawa *nglegena* dan *pasangan*.

(11) Bab 3 memuat aksara Jawa *nglegena*, *sandhangan* dan *pasangan*.

(12) Teknik Pembelajaran

- i) Siswa memperhatikan guru yang memberikan materi pokok tentang aksara Jawa.
- j) Siswa mengeja aksara Jawa *nglegena* dan memahami *sandhangan* dan *pasangan* bersama-sama.
- k) Guru membimbing bagaimana cara membaca vokal dan konsonan yang baik dan jelas. Misalnya membaca *pa*, *sa*, *nya* dan sebagainya.
- l) Guru membimbing siswa dalam membedakan ucapan *da* dan *dha* serta *ta* dan *tha*.
- m) Siswa dibentuk kelompok yang saling berpasangan.
- n) Siswa berpasangan berlatih membaca kata, kalimat dan teks dengan menerapkan *sandhangan* dan *pasangan* sesuai dengan peranan di dalam komik aksara Jawa Pandhawa.
- o) Siswa yang keliru membaca aksara Jawa dibetulkan siswa yang menjadi pasangan.

p) Siswa dan guru saling mengoreksi hasil pekerjaan siswa yang dipresentasikan di depan kelas.

(13) Siswa yang benar-benar lancar, maka boleh melanjutkan pada materi berikutnya.

(14) Pada evaluasi akhir bab 1, siswa yang belum lulus dapat mengulang materi evaluasi sampai lancar. Sedangkan bagi yang sudah lulus langsung naik pada bab berikutnya.

H. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Dengan menggunakan produk komik RAJA PANDHAWA ini memiliki beberapa asumsi sebagai berikut :

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

Namun, produk pengembangan komik RAJA PANDHAWA ini ada keterbatasannya, antara lain:

3. Produk yang dikembangkan harus dipraktikkan siswa, diujikan kepada siswa SD di Magelang, maka pelaksanaannya sangat tergantung pada sekolah tempat penelitian.
4. Subjek uji cobanya hanya (satu) sekolah sehingga keefektifannya hanya relevan untuk sekolah yang setara dengan sekolah uji coba tersebut.

Pengembangan media pembelajaran dalam penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian pengembangan model *Borg dan Gall* dimana terbagi menjadi tiga tahapan yaitu tahapan pendahuluan, tahapan pengembangan media dan tahapan pengujian. Tahapan dalam pengembangan hanya dibatasi pada tahap pengembangan media. Media yang dikembangkan hanya untuk satu Kompetensi Dasar (KD) yaitu membaca kalimat huruf Jawa menggunakan *pasangan* huruf Jawa (20 pasangan).

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

H. Keterampilan Membaca Aksara Jawa

5. Pengertian Keterampilan

Keterampilan berasal dari kata dasar terampil. Menurut Soemarjadi (2001:2), disebutkan bahwa keterampilan sama artinya dengan kata kecekatan, Terampil atau kecekatan adalah kepandaian melakukan sesuatu pekerjaan dengan cepat dan benar, akan tetapi dalam arti sempit biasanya keterampilan ditujukan pada kegiatan yang berupa perbuatan.

Menurut Subrata (2000 : 36), keterampilan mengandung beberapa unsur kemampuan, yaitu kemampuan olah pikir (psikis) dan kemampuan olah perbuatan (fisik). Setiap orang tentunya memiliki kemampuan dan keterampilan yang berbeda-beda. Dalam konteks pemerolehan keterampilan berbahasa khususnya keterampilan membaca seseorang akan dikatakan terampil bila selalu melatih keterampilan yang dimilikinya. Melatih keterampilan ini dapat dilakukan sejak dini. Banyak sekali keterampilan yang dihasilkan, misalnya keterampilan membaca cerita, keterampilan membaca puisi, dll.

Dari beberapa pendapat tentang pengertian keterampilan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa keterampilan adalah suatu kemampuan atau kecakapan untuk melakukan sesuatu dengan cepat dan benar melalui latihan secara terus-menerus sehingga membentuk suatu kebiasaan.

6. Pengertian Membaca

Farr (dalam Dalman, 2014:5) mengemukakan, “*reading is the heart of education*” yang artinya membaca merupakan jantung pendidikan. Hal tersebut berkaitan dengan orang yang sering membaca, maka pengetahuan dan wawasannya akan luas. Membaca akan menjadikan pembaca mempunyai pola pikir berkembang. Membaca merupakan jendela dunia, dengan membaca kita memperoleh pengalaman dan pengetahuan. Pengalaman dan pengetahuan yang dimiliki akan mendorong pembaca untuk terus maju dalam segala hal tidak terkecuali dalam dunia pendidikan.

Menurut Rahim (2005:2), membaca merupakan suatu yang rumit yang melibatkan banyak hal, tidak hanya sekedar melafalkan tulisan, tetapi juga melibatkan aktivitas visual, berpikir, psikolinguistik, dan metakognitif. Membaca adalah interaktif. Keterlibatan pembaca dengan teks tergantung pada konteks. Hartati (2006:107) menegaskan bahwa membaca merupakan sebuah proses memahami simbol-simbol verbal yang berupa tulisan yang bermakna.

Menurut Tarigan (2008: 7) membaca adalah proses yang dilakukan serta dipergunakan oleh pembaca untuk memperoleh pesan, yang hendak disampaikan oleh penulis melalui media kata-kata/bahasa tulis. Dalman (2014:7) menyatakan bahwa membaca adalah proses perubahan bentuk lambang/tanda/tulisan menjadi wujud bunyi yang bermakna. Oleh sebab itu, kegiatan membaca ditentukan oleh kegiatan fisik dan mental yang membuat seseorang menginterpretasikan simbol-simbol tulisan dengan aktif dan kritis

sebagai pola komunikasi dengan diri sendiri, agar pembaca dapat menentukan makna tulisan dan memperoleh informasi yang dibutuhkan.

Rahim (2005:2) mengemukakan tiga istilah yang digunakan untuk memberikan komponen dasar proses membaca yaitu *recording*, *decoding* dan *meaning*. *Recording* merujuk pada kata-kata dan kalimat, kemudian diasosiasikan dengan bunyi-bunyinya sesuai dengan sistem tulisan yang digunakan. *Decoding* (penyandian) merujuk pada proses penerjemahan rangkaian grafis ke dalam kata-kata. Proses *decoding* dilakukan untuk menterjemahkan gambar dalam bentuk satu kalimat. *Meaning* merupakan proses memahami makna. Proses *meaning* dilakukan pembaca untuk mengetahui arti dan makna dari kalimat yang dibaca.

Berdasarkan uraian di atas membaca merupakan suatu aktivitas dari fisik dan mental yang bertujuan memahami tulisan dalam bentuk-bentuk simbol atau rangkaian grafis guna memperoleh pesan yang bermakna. Pada saat membaca seseorang hendaknya dapat menanggapi tulisan dengan pemahaman yang tepat sehingga pembaca dapat memperoleh informasi sesuai yang disampaikan penulis kepada pembaca. Kegiatan membaca mempunyai tiga komponen yaitu *reading*, *decoding*, dan *meaning*.

d. Tujuan Membaca

Setiap kegiatan yang dilakukan manusia pasti memiliki tujuan. Begitu pula dengan membaca. Membaca bukan hanya sekedar membaca, akan tetapi memiliki tujuan yang hendak dicapai. Prasetyono (2008: 60) menjelaskan tujuan aktivitas membaca antara lain:

- 4) Membaca sebagai suatu kesenangan tidak melibatkan proses pemikiran yang rumit. Aktivitas ini biasanya dilakukan untuk mengisi waktu. Aktivitas yang termasuk dalam kategori ini adalah membaca novel, surat kabar, majalah, atau komik.
- 5) Membaca untuk meningkatkan pengetahuan dan wawasan, seperti membaca buku pelajaran atau buku ilmiah.
- 6) Membaca untuk dapat melakukan suatu pekerjaan atau profesi. Misalnya untuk dapat melakukan suatu pekerjaan atau profesi. Misalnya, membaca buku keterampilan teknis atau buku pengetahuan umum (ilmiah populer).

Sedangkan menurut Tarigan (2008:9), tujuan utama dalam membaca adalah untuk mencari serta memperoleh informasi, mencakup isi, memahami makna bacaan. Beberapa tujuan membaca yang penting yaitu:

- a) membaca untuk memperoleh perincian-perincian atau fakta-fakta;
- b) membaca untuk memperoleh ide-ide utama;
- c) membaca untuk mengetahui urutan atau susunan, organisasi cerita;
- d) membaca untuk menyimpulkan;
- e) membaca untuk mengelompokkan atau mengklasifikasikan;
- f) membaca untuk menilai atau mengevaluasi; dan
- g) membaca untuk memperbandingkan atau mempertentangkan (Anderson dalam Tarigan, 2008: 10-11).

Dari beberapa pendapat ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa setiap kegiatan membaca memiliki tujuan, yang paling utama yaitu memperoleh informasi dengan cara memahami makna bacaan, dan memiliki tujuan

yang lain yang disesuaikan dengan kepentingan pembacanya, seperti memperoleh kesenangan, membaca untuk menemukan fakta, membaca untuk menjawab pertanyaan, dan masih banyak yang lainnya. Untuk membaca aksara Jawa disekolah dasar tujuannya antara lain menimbulkan kesenangan siswa akan aksara Jawa, menyempurnakan membaca nyaring yang dikaitkan dengan keterampilan membaca aksara Jawa yang mencakup aspek kelancaran, ketepatan pelafalan, serta untuk memperoleh informasi dari bacaan beraksara Jawa.

e. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Keterampilan Membaca

Menurut Lamb dan Arnold dalam Rahim (2005: 16-30), keterampilan membaca dipengaruhi oleh:

4) Faktor Fisiologis

Faktor fisiologis mencakup kesehatan fisik, pertimbangan neurologis dan jenis kelamin. Kelelahan juga merupakan kondisi yang tidak menguntungkan bagi anak untuk belajar membaca. Gangguan pada alat bicara, alat pendengaran, dan alat penglihatan juga dapat memperlambat kemajuan belajar membaca. Meskipun tidak memiliki gangguan pada alat penglihatan, beberapa anak mengalami kesukaran belajar membaca. Hal ini dapat terjadi karena belum berkembangnya kemampuan dalam membedakan simbol-simbol cetakan seperti huruf-huruf, angka-angka dan kata-kata. Dalam aksara Jawa biasanya anak sukar membedakan huruf tertentu karena bentuknya yang mirip.

Misalnya: *na* (n) dan *ka* (k)
sa (s) dan *da* (f)
ha (a) dan *la* (l)

5) Faktor Intelektual

Intelegensi sering didefinisikan sebagai kemampuan menyesuaikan diri dengan lingkungan atau belajar dari pengalaman Super dan Cites (dalam Dalyono, 2009: 183). Dalam kaitannya dengan membaca, Ehansky, Muehl dan Forrell telah meneliti bahwa terdapat hubungan positif (tetapi rendah) antara kecerdasan yang diindikasikan oleh IQ dengan rata-rata peningkatan remedial membaca (Rahim, 2005: 17). Meskipun demikian, faktor mengajar guru, prosedur, dan kemampuan guru juga turut mempengaruhi keterampilan membaca anak.

6) Faktor Lingkungan

Faktor lingkungan yang mempengaruhi keterampilan membaca siswa:

- a) Latar belakang dan pengalaman siswa di rumah
- b) Faktor sosial ekonomi keluarga siswa. Keluarga yang harmonis, orang tua yang gemar membaca, memiliki koleksi buku, menghargai membaca, dan senang membacakan cerita kepada anak umumnya menghasilkan anak yang senang membaca.

4) Faktor Psikologis

Faktor psikologis yang mempengaruhi keterampilan membaca:

- a) Motivasi

Mneurut Crawley dan Mountain (dalam Rahim, 2005: 20), motivasi ialah sesuatu yang mendorong seseorang belajar atau melakukan suatu kegiatan. Untuk menumbuhkan motivasi siswa membaca, cara paling penting adalah dengan memberikan model membaca yang menyenangkan dan memperlihatkan antusias guru dalam mengajar.

b) Minat

Minat baca merupakan keinginan yang kuat disertai usaha-usaha seseorang untuk membaca (Rahim, 2005: 28). Seorang guru harus berusaha memotivasi siswanya untuk membaca. Siswa yang motivasi membacanya tinggi, akan mempunyai minat yang tinggi pula terhadap kegiatan membaca.

c) Kematangan sosio dan emosi serta penyesuaian diri

Aspek kematangan emosi dan sosial meliputi tiga aspek yaitu stabilitas emosi, kepercayaan diri, dan kemampuan berpartisipasi dalam kelompok. Siswa yang mampu mengontrol emosinya akan lebih mudah memusatkan perhatian pada teks yang dibacanya. Siswa yang memiliki kepercayaan diri akan mampu mengerjakan tugas yang diberikan dan tidak bergantung kepada guru serta dapat bekerja sama dengan kelompoknya.

Keberhasilan pembelajaran membaca aksara Jawa dipengaruhi oleh faktor-faktor tersebut. Oleh sebab itu, dalam melaksanakan pembelajaran, seorang guru harus mampu memahami kondisi

fisiologis siswa (sedang sakit, kelelahan, atau memiliki gangguan alat bicara), perbedaan individu khususnya kemampuan intelektual antarsiswa, *background* siswa di rumah (ada dan tidaknya buku-buku penunjang, latar budayanya, serta dukungan orang tua, motivasi dan minat siswa yang hendaknya disesuaikan dengan kematangan sosio dan emosi serta penyesuaian diri siswa kelas V SD yang berada pada tahap operasional konkrit.

Keberhasilan pembelajaran membaca aksara Jawa dipengaruhi oleh faktor-faktor tersebut. Oleh sebab itu, dalam melaksanakan pembelajaran, seorang guru harus mampu memahami kondisi fisiologis siswa (sedang sakit, kelelahan, atau memiliki gangguan alat bicara), perbedaan individu khususnya kemampuan intelektual antarsiswa, *background* siswa di rumah (ada dan tidaknya buku-buku penunjang, latar budayanya, serta dukungan orang tua), motivasi dan minat siswa yang hendaknya disesuaikan dengan kematangan sosio dan emosi serta penyesuaian diri siswa kelas V SD yang berada pada tahap operasional konkrit.

f. Aspek-Aspek Membaca

Menurut Tarigan (2008: 12-13), secara garis besar terdapat dua aspek penting dalam membaca yaitu:

3) Keterampilan Mekanis

Keterampilan mekanis merupakan aspek membaca yang dianggap berada pada urutan yang lebih rendah. Aspek keterampilan mekanis mencakup pengenalan huruf, pengenalan unsur-unsur linguistik,

pengenalan hubungan pola ejaan dan bunyi, dan kecepatan membaca ke taraf lambat. Untuk mencapai tujuan yang terkandung dalam keterampilan mekanis, aktivitas yang sesuai adalah membaca nyaring dan membaca suara.

4) Keterampilan Pemahaman

Keterampilan pemahaman merupakan aspek membaca yang berada pada urutan yang lebih tinggi. Aspek keterampilan pemahaman mencakup memahami pengertian sederhana, memahami signifikansi atau makna, evaluasi atau penilaian, dan kecepatan membaca yang fleksibel. Aktivitas yang sesuai untuk mencapai tujuan yang terkandung dalam keterampilan pemahaman adalah membaca dalam hati, baik membaca ekstensif maupun membaca intensif.

Pembelajaran aksara Jawa dalam penelitian ini memfokuskan pada keterampilan mekanis melalui kegiatan membaca nyaring. Membaca nyaring merupakan proses melisankan menggunakan suara, intonasi, tekanan secara tepat, serta pemahaman makna bacaan oleh pembaca. Dalam membaca nyaring, selain penglihatan dan ingatan, juga turut aktif *auditory memory* (ingatan pendengaran) dan *motor memory* (ingatan yang bersangkutan paut dengan otot-otot). Moulton (dalam Tarigan, 2008: 23).

7. Pengertian Keterampilan Membaca

Keterampilan berbahasa (*language skills*) dalam kurikulum sekolah biasanya mencakup empat segi yaitu keterampilan menyimak atau mendengarkan (*listening skills*), keterampilan berbicara (*speaking skills*), keterampilan membaca (*reading skills*), dan keterampilan menulis (*writing skills*) (Tarigan, 2008: 1).

Setiap keterampilan erat sekali hubungannya dengan ketiga keterampilan lainnya. Dalam memperoleh keterampilan berbahasa, biasanya melalui suatu hubungan yang teratur, mula-mula pada masa kecil belajar menyimak atau mendengarkan bahasa, kemudian berbicara. Sesudah itu belajar membaca dan menulis. Menyimak dan berbicara dipelajari sebelum memasuki sekolah, sedangkan membaca dan menulis dipelajari di sekolah. Keempat keterampilan tersebut pada dasarnya merupakan satu kesatuan, merupakan *catur tunggal* (Dawson (et al), 1963: 27 dalam Tarigan, 2008: 1).

Tarigan (2008: 7) berpendapat bahwa, membaca adalah suatu proses yang dilakukan serta dipergunakan pembaca untuk memperoleh pesan, yang hendak disampaikan oleh penulis melalui media kata-kata atau bahasa tulis. Tarigan (2008: 8) juga mengartikan membaca sebagai suatu metode yang digunakan untuk komunikasi dengan diri sendiri dan dengan orang lain untuk mengomunikasikan makna yang terkandung atau tersirat pada lambang-lambang tertulis.

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (2010: 83), membaca adalah melihat serta memahami isi dari apa yang tertulis (dengan melisankan atau

hanya di dalam hati). Membaca juga dapat pula berarti mengeja atau melafalkan apa yang tertulis.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas maka dapat disimpulkan bahwa keterampilan membaca merupakan suatu aktivitas atau kegiatan yang dilakukan untuk memperoleh pesan, arti, atau informasi yang hendak disampaikan penulis kepada pembaca melalui media tulisan, dengan melibatkan indera penglihatan, baik dengan cara melisankan ataupun membaca dalam hati. Dengan membaca, wawasan pengetahuan dan kecerdasan seseorang semakin bertambah luas. Dalam penelitian ini keterampilan membaca yang dimaksud ialah aktivitas membaca aksara Jawa atau tulisan beraksara Jawa yang menggunakan *sandhangan* dan *pasangan*, untuk memperoleh pesan yang terkandung dalam tulisan tersebut.

8. Pengertian Aksara Jawa

Aksara Jawa merupakan aksara atau huruf yang dimiliki oleh masyarakat Jawa terutama Jawa Tengah. Masyarakat harus melestarikan aksara Jawa karena aksara Jawa merupakan warisan budaya yang tidak ternilai harganya. Berbeda dengan huruf latin, huruf Jawa atau aksara Jawa bersifat silabis atau kesuku kataan, tiap huruf mewakili satu suku kata. Adapun perangkat aksara Jawa yaitu *dentawyanjana*, *pasangan*, *sandhangan*, *pada angka*, *huruf murda*, *huruf rekaan* dan *huruf suara*.

Hadiprijono (2013:1) menjelaskan bahwa *carakan* atau abjad Jawa mempunyai urutan dari aksara “*ha*” sampai dengan aksara “*nga*” yang

berjumlah 20 huruf. Aksara Jawa yang berjumlah 20 disebut juga dengan aksara *nglegena* atau aksara yang berdiri sendiri tanpa *sandhangan*.

a. Aksara *Nglegena* dan *Pasangan*

Aksara Jawa merupakan salah satu peninggalan budaya yang tak ternilai harganya. Bentuk aksara dan seni pembuatannya pun menjadi suatu peninggalan yang patut untuk dilestarikan. Lestari (2009:152) mengemukakan secara garis besar, aksara Jawa *nglegena* adalah sebagai berikut.

“Aksara nglegena tegese aksara kang isih mudha utawa durung nganggo sandhangan. Aksara nglegena cacahé ana rong puluh. Aksara legena uga diarani Dentawyanjana. Tembung denta tegese untu lan wyanjana tegese aksara. Dadi teges salugune tembung Dentawyanjana yaiku aksara untu. Ananging aksara Dentawyanjana lumrahe ditegesi carakan yaitu urutan-urutane aksara Jawa wiwit saka (ha) tekan (nga)”.

Berdasarkan pendapat tersebut dapat diartikan sebagai aksara *nglegena* merupakan aksara yang masih murni atau belum menggunakan *sandhangan*. Aksara *nglegena* berjumlah dua puluh. Aksara *nglegena* juga dinamakan *dentawyanjana*. Kata *denta* artinya gigi dan *wyanjana* artinya aksara. Jadi, arti sebenarnya kata *dentawyanjana* yaitu aksara suara gigi. Namun, pada umumnya *dentawyanjana* diartikan sebagai urutan aksara Jawa yang dimulai dari aksara *nglegena* “ha” hingga “nga”. Adapun bentuk aksara Jawa sebagai berikut :

Tabel 1
Aksara Nglegena dan Pasangan

Aksara Nglegena	Aksara Pasangan		
a n c r k	N	C	R
ha na ca ra ka	K		
f t s w l			
da ta sa wa la		T S	W
p d j y v	L		
pa dha ja ya nya			
m g b q z	D	J	Y
ma ga ba tha nga	V		
	1	G	B
	Q	Z	

b. *Aksara Sandhangan*

Darusuprpta (2002:18) memaparkan bahwa *sandhangan* ialah tanda diakritik yang dipakai sebagai pengubah bunyi di dalam tulisan Jawa. Di dalam tulisan Jawa, aksara yang tidak mendapat *sandhangan* diucapkan sebagai gabungan antara konsonan dan vokal a.

Lestari (2009:153) mengemukakan bahwa secara garis besar *sandhangan* aksara Jawa adalah sebagai berikut.

“Aksara nglegena ing pangetrapane diuwuhi sandhangan. Sandhangan aksara yaitu tetenger kang dienggo ngowahi utawa muwuhi unineng aksara utawa pasangan. Sandhangan ana telung warna, yaiku sandhangan swara, sandhangan panyigeg wanda, lan sandhangan wyanjana utawa pambukaning”.

Berdasarkan pendapat tersebut, dapat diartikan sebagai aksara *nglegena* pada penerapannya diberi dengan *sandhangan*. *Sandhangan* merupakan tanda yang digunakan untuk mengubah atau memberi suara pada aksara atau *pasangan*. Macam-macam *sandhangan* dibedakan menjadi tiga (Mulyadi, 2002 :11) yaitu:

- 1) *Sandhangan Baku Swara* merupakan *sandhangan* bunyi vokal yang berfungsi pengubah bunyi pengucapan huruf Jawa yang semula gabungan bunyi suatu konsonan dengan vokal “a” menjadi vokal lain. Contoh sandhangerannya adalah *wulu, suku, taling, taling-tarung dan pepet*.
- 2) *Sandhangan Panyigeg Wanda* merupakan *sandhangan* tanda penutup suku kata. Contoh sandhangerannya adalah *cecak, layar, dan wignyan*.
- 3) *Sandhangan Wyanjana* merupakan *sandhangan* penanda gugus konsonan sehingga membentuk bunyi rangkap. Contoh sandhangerannya adalah *cakra, keret, dan pengkal*.

Tabel 2
Aksara Sandhangan

NAMA SANDHANGAN	AKSARA JAWA	KET.	NAMA SANDHANGA N	AKSARA JAWA	KET.
<i>Wulu</i>	i	Tanda vokal i	<i>Wignyan</i>	h	Tanda ganti konsonan h
<i>Suku</i>	u	Tanda vokal u	<i>Cecak</i>	=	Tanda ganti konsonan ng
<i>Taling</i>	[	Tanda vokal é	<i>Pangkon</i>	\	Tanda penghilang vokal
<i>Pepet</i>	e	Tanda vokal e	<i>Pengkal</i>	-	Tanda ganti konsonan ya
<i>Taling tarung</i>	[o	Tanda vokal o	<i>Cakra</i>	]	Tanda ganti konsonan ra
<i>Layar</i>	/	Tanda ganti konsonan r	<i>Cakra Keret</i>	}	Tanda ganti konsonan re

Tabel 3
Tanda Baca

TANDA BACA	AKSARA JAWA	KETERANGAN
<i>Adeg-adeq</i>	?	Tanda Awal kalimat
<i>Pada lungsi</i>	.	Tanda titik
<i>Pada lingsa</i>	,	Tanda koma

Tabel 4
Angka Jawa

ANGKA JAWA						
0	1	2	3	4	5	
0	1	2	3	4	5	
	6	7	8	9		
	6	7	8	9		

Tabel 5
Aksara Murda

HURUF MURDA								
!	@	#	\$	%	^	&	*	
na	ka	ta	sa	pa	nya	ga	ba	

Tabel 6
Aksara Swara

HURUF SWARA					
A	I	U	E	O	
A	I	U	E	O	

d. Materi Aksara Jawa Siswa Kelas Lima

Bahasa Jawa merupakan salah satu muok dalam struktur kurikulum di tingkat pendidikan SD/MI, SMP/MTs, dan SMA/MA/SMK, bahkan di

Provinsi Jawa Tengah menjadi mulok wajib bagi semua jenjang pendidikan.

Materi membaca yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah tentang membaca aksara Jawa baik kata, kalimat dan teks yang mengandung *pasangan ha* sampai dengan *nga* (20 *pasangan*).

Berikut ini adalah kompetensi inti, kompetensi dasar dan indikator-indikator yang harus dicapai siswa kelas lima dalam pembelajaran bahasa Jawa:

3) Kompetensi Inti (KI)

Kompetensi inti adalah kualitas yang harus dimiliki peserta didik yang diperoleh melalui pembelajaran yang diorganisasikan dalam proses pembelajaran aktif. Kompetensi inti merupakan istilah yang dipakai dalam Kurikulum 2013. Kompetensi Inti pembelajaran bahasa Jawa kelas lima adalah sebagai berikut :

5. Menerima, menghargai dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.
6. Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, percaya diri dan cinta tanah air dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, tetangga dan guru
7. Memahami pengetahuan faktual dan konseptual dengan cara mengamati dan mencoba (mendengar, melihat, membaca) serta menanya berdasarkan rasa ingin tahu secara kritis tentang dirinya,

makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, sekolah dan tempat bermain.

8. Menyajikan pengetahuan faktual dan konseptual 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) Kompetensi Dasar dan Indikator

Kompetensi dasar merupakan gambaran umum tentang apa yang dapat dilakukan siswa dan rincian yang lebih terurai tentang apa yang diharapkan dari siswa yang digambarkan dalam indikator hasil belajar. Kompetensi dasar dikembangkan dengan memerhatikan siswa dan mata pelajaran yang akan diajarkan pada saat kegiatan belajar mengajar. Sedangkan, indikator adalah perilaku yang menunjukkan ketercapaian kompetensi dasar tertentu. Berikut ini kompetensi dasar dan indikator pembelajaran bahasa Jawa kelas lima kurikulum 2013 :

Tabel 7
Kompetensi Dasar dan Indikator
Pembelajaran Bahasa Jawa Kurikulum 2013

Kompetensi Dasar		Indikator	
1.1	Menerima dan bangga akan anugerah Tuhan Yang Maha Esa berupa Bahasa Jawa sebagai bahasa Ibu.	1.1.1	Menunjukkan sikap menerima anugerah Tuhan Yang Maha Esa berupa bahasa Jawa sebagai bahasa Ibu.

Tabel 8
Lanjutan

Kompetensi Dasar		Indikator	

1.2 Mensyukuri anugerah Tuhan Yang Maha Esa berupa bahasa Jawa sebagai jati diri, sarana mendekatkan diri kepada Sang Pencipta, menghormati dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.	1.2.1 Menunjukkan sikap mensyukuri anugerah Tuhan Yang Maha Esa berupa bahasa Jawa sebagai jati diri bangsa.
2.1 Menunjukkan perilaku bertanggung jawab, santun dan percaya diri dalam mengungkapkan keinginan dan menyampaikan tanggapan saran dan pendapat dari suatu permasalahan dengan ragam bahasa yang sesuai menggunakan bahasa Jawa.	4.1.1 Menunjukkan sikap santun dan percaya diri dalam mengungkapkan pendapat dan keinginan menggunakan bahasa Jawa dalam memahami 20 <i>pasangan</i> huruf Jawa. 2.1.2 Menunjukkan sikap berbahasa yang santun yang ditunjukkan dengan ketepatan Ungguh-ungguh dalam memahami 20 <i>pasangan</i> huruf Jawa. 2.1.3 Menunjukkan sikap dan perilaku yang mencerminkan kepribadian Jawa dalam membaca dan menulis kata dan kalimat dengan menggunakan huruf Jawa menggunakan pasangan huruf Jawa (20 <i>pasangan</i>).
6.1 Memahami pasangan huruf Jawa (20 <i>pasangan</i>)	<i>Kognitif</i> 3.4.1 Mengenali dan mengamati pasangan dalam huruf Jawa dari <i>ha</i> sampai dengan <i>nga</i> . 3.4.2 Membaca kata-kata berhuruf Jawa yang mengandung pasangan <i>ha</i> sampai dengan <i>nga</i> . 3.4.3 Menulis kata-kata berhuruf Jawa yang mengandung pasangan <i>ha</i> sampai dengan <i>nga</i> .
4.4 Membaca dan menulis kalimat huruf Jawa menggunakan pasangan huruf Jawa (20 <i>pasangan</i>)	<i>Psikomotorik</i> . 4.4.1 Membaca kalimat sederhana berhuruf Jawa yang mengandung pasangan <i>ha</i> sampai dengan <i>nga</i> . 4.4.2 Menulis kalimat sederhana berhuruf Jawa yang mengandung pasangan <i>ha</i> sampai dengan <i>nga</i> . 4.4.3 Membaca teks berhuruf Jawa yang mengandung pasangan <i>ha</i> sampai dengan <i>nga</i> .

6. Pengertian Keterampilan Membaca Aksara Jawa

Membaca merupakan salah satu dari empat aspek keterampilan berbahasa. Secara sederhana membaca dapat diartikan sebagai aktivitas untuk menangkap informasi bacaan baik yang tersurat maupun tersirat dalam bentuk pemahaman bacaan (Abbas, 2006: 102). Tarigan (2008: 7)

berpendapat bahwa membaca adalah suatu proses yang dilakukan serta dipergunakan oleh pembaca untuk memperoleh pesan yang hendak disampaikan oleh penulis melalui media kata-kata/bahasa tulis.

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

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

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

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

Keterampilan membaca aksara Jawa merupakan kemampuan seseorang untuk menemukan dan mengkomunikasikan makna, pesan, atau informasi melalui media tulisan aksara Jawa seefektif mungkin. Indikator keterampilan membaca aksara Jawa yaitu :

- j. Melafalkan atau membaca aksara Jawa dengan intonasi yang tepat.
- k. Ketepatan siswa dalam melafalkan tulisan aksara Jawa
- l. Kelancaran dalam membaca aksara Jawa
- m. Volume suara
- n. Penguasaan aksara Jawa bunyi pasangan dengan mengenal hubungan antara simbol dengan dan makna.
- o. Jeda
- p. Mengikuti rangkaian tulisan yang tersusun secara linier
- q. Mengikuti rangkaian tulisan aksara Jawa secara runtut sesuai dengan tata letak huruf dan pasangannya.
- r. Menjawab pertanyaan-pertanyaan atau latihan tentang kata dan kalimat aksara Jawa.

Iskandarwassaid dan Sunendar (2013: 245) mengemukakan bahwa keterampilan membaca merupakan suatu keterampilan yang sangat unik serta berperan penting bagi pengembangan pengetahuan, dan sebagai alat komunikasi bagi kehidupan manusia. Dikatakan unik karena tidak semua manusia yang terampil membaca dapat mengaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari sehingga tidak dapat mengembangkannya untuk memberdayakan dirinya. Dikatakan penting bagi pengembangan pengetahuan karena transfer

ilmu pengetahuan paling banyak dilakukan melalui membaca. Dikatakan sebagai alat komunikasi bagi kehidupan manusia karena melalui membaca seseorang dapat menyampaikan informasi yang belum diketahui orang lain.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa keterampilan membaca aksara Jawa merupakan kemampuan dalam memahami suatu bacaan beraksara Jawa yang harus dikuasai siswa dalam berbahasa Jawa dan menemukan makna yang terkandung melalui media tulisan aksara Jawa seefektif mungkin guna mencapai tujuan pembelajaran.

I. Media Komik RAJA PANDHAWA

3. Hakekat Media dalam Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa Latin *medius* secara harfiah berarti “tengah”, “perantara”, atau “pengantar”. Dalam bahasa Arab, media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Media adalah pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan, dengan demikian media merupakan wahana penyalur informasi atau penyalur pesan.

Dalam proses komunikasi tersebut terjadi proses saling tukar informasi maupun pesan, bisa dalam bentuk pengetahuan, ide, gagasan, keahlian, *skill* dan pengalaman. Maka, pembelajaran merupakan suatu proses komunikasi yang melibatkan guru dan siswa dengan materi pembelajaran sebagai pesan yang hendak disampaikan dengan orientasi pada ketercapaian suatu tujuan pendidikan. Untuk mencapai suatu tujuan tertentu, maka pesan dalam pembelajaran harus dapat diterima oleh siswa. Akan tetapi terkadang dalam

pembelajaran siswa kurang mampu menyerap pelajaran yang diberikan guru secara efektif dan efisien.

Salah satu cara untuk mengatasi kekurangan tersebut adalah penggunaan media dalam pembelajaran. Kedudukan media dalam pembelajaran sebagai perantara agar pesan dalam pembelajaran dapat tersampaikan kepada siswa secara efektif dan efisien. Dengan optimalisasi penggunaan media, pembelajaran dapat berlangsung dan mencapai hasil optimal (Musfiqon, 2012: 36).

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima pesan (Sadiman, 2015:7). Pembelajaran di dalam kelas merupakan suatu kegiatan komunikasi yang dilakukan secara timbal balik antara siswa dan guru, dengan informasi yang ingin disampaikan berupa materi pelajaran.

Dari berbagai pendapat diatas, dapat ditarik kesimpulan bahwa media pembelajaran adalah sarana yang digunakan sebagai perantara untuk menyampaikan pesan berupa materi pembelajaran kepada siswa secara optimal guna mencapai tujuan pembelajaran. Media pembelajaran membantu guru menjelaskan materi pembelajaran yang sulit dijelaskan secara verbal serta memberikan pengalaman konkret pada peserta didik. Materi pembelajaran akan lebih mudah dan jelas dengan menggunakan media pembelajaran.

Media sebagai salah satu komponen pembelajaran bukan sekedar sebagai alat bantu mengajar melainkan bagian integral dari pembelajaran. Antara

materi, guru, strategi, media dan siswa menjadi rangkaian mutual yang saling mempengaruhi sesuai kedudukan masing-masing dalam pembelajaran.

4. Klasifikasi Media Pembelajaran

Munadi (2013: 54-57) mengelompokkan media dalam pembelajaran dalam empat kelompok besar berdasarkan keterlibatan indera, yaitu:

- e. Media Audio, adalah media yang hanya melibatkan indera pendengaran dan hanya mampu memanipulasi kemampuan suara semata.
- f. Media Visual, adalah media yang hanya melibatkan indera penglihatan.
- g. Media Audio-visual adalah media yang melibatkan indera penglihatan dan pendengaran sekaligus dalam satu proses
- h. Multimedia, melibatkan berbagai indera dalam sebuah proses pembelajaran.

Media komik yang dikembangkan berdasarkan keterlibatan indranya, media komik termasuk media visual. Media komik yang dikembangkan akan dicetak dalam bentuk buku.

4. Fungsi Media Pembelajaran

Menurut Rowntree dalam Rohani (2013: 7) media pendidikan memiliki fungsi sebagai berikut:

- g. Membangkitkan motivasi belajar
- h. Mengulang apa yang telah dipelajari
- i. Menyediakan stimulus belajar
- j. Mengaktifkan respon peserta didik
- k. Memberikan balikan dengan segera

l. Menggalakkan latihan yang serasi

Manfaat utama penggunaan media adalah mempermudah siswa memahami materi. Penggunaan media pembelajaran yang tepat akan berimplikasi positif terhadap kualitas proses belajar mengajar.

Manfaat-manfaat tersebut akan tercapai apabila guru menggunakan media yang tepat dalam pembelajaran. Tidak semua media sesuai digunakan dalam kondisi kelas tertentu. Guru harus selektif memilih media dengan menelaah kondisi yang ada dalam kelas.

10. Prinsip dan Kriteria Memilih Media Pembelajaran

Pemilihan media merujuk pada tiga prinsip utama, yakni: (1) prinsip efektifitas dan efisiensi, (2) prinsip relevansi, dan (3) prinsip produktifitas (Musfiqon, 2012: 116-118). Berikut ini diuraikan mengenai prinsip-prinsip tersebut secara lebih rinci.

d. Prinsip efektifitas dan efisiensi

Efektifitas dalam konteks pembelajaran adalah tingkat ketercapaian tujuan pembelajaran setelah dilakukan proses belajar mengajar. Pembelajaran dikatakan efektif apabila semua tujuan pembelajaran tercapai.

e. Prinsip relevansi

Prinsip ini merujuk pada kesesuaian antara media dengan materi pelajaran. Relevansi terbagi dalam dua macam. Pertama, relevansi ke dalam yaitu pemilihan media pembelajaran yang mempertimbangkan kesesuaian dan sinkronisasi antara tujuan, isi, strategi, dan evaluasi

pembelajaran. Selain itu, relevansi ke dalam juga mempertimbangkan pesan, guru, siswa dan desain

media. Kedua, relevansi ke luar yakni pemilihan media yang mempertimbangkan kesesuaian dengan perkembangan masyarakat. Media yang dipilih disesuaikan dengan konteks kehidupan anak didik yang sehari-hari dilihat, didengar dan dialami.

f. Prinsip Produktifitas

Produktifitas dalam pembelajaran dimaksudkan sebagai pencapaian tujuan pembelajaran secara optimal dengan memanfaatkan sumber daya yang ada. Media pembelajaran dikatakan produktif apabila media yang digunakan dalam pembelajaran bisa menghasilkan dan mencapai target lebih bagus dan banyak. Penggunaan media pembelajaran sangat bergantung pada tujuan yang ingin dicapai dari proses pembelajaran, bahan atau materi yang akan diajarkan, kemudahan memperoleh media serta kemampuan guru menggunakan media. Guru harus mengerti dan memahami media yang akan digunakan, mampu menggunakan media tersebut untuk menunjang proses pengajaran di kelas, serta mampu menilai efektivitas penggunaan suatu media bagi proses pengajaran. Guru harus memilih media yang tepat dengan memperhatikan berbagai kriteria.

11.Faktor-faktor dalam Pengembangan Media Pembelajaran

Dalam melakukan pengembangan media, terdapat faktor-faktor yang harus diperhatikan. Menurut Kasmadi (dalam Rohani, 1997: 30-33) menyatakan bahwa dalam memilih media instruksional edukatif, perlu mempertimbangkan empat hal: produksi, peserta didik, isi, dan guru.

e. Pertimbangan Produksi

- 5) *Availability* (tersedianya bahan); media akan efektif dalam penggunaannya apabila tersedia bahan dan berada pada sistem yang tepat.
- 6) *Cost* (harga); harga yang tinggi tidak menjamin penyusunannya menjadi tepat, demikian sebaliknya tanpa biaya juga tidak akan berhasil, artinya tujuan tidak akan berhasil.
- 7) *Physical condition* (kondisi fisik); misalnya ukuran, bentuk, dan warna menarik akan lebih efektif.
- 8) *Emotional impact* ; media memiliki nilai estetika sehingga lebih menarik bagi siswa dan dapat menumbuhkan motivasi belajar.

f. Pertimbangan Peserta Didik

- 4) *Student characteristics* (karakter peserta didik); pemilihan media harus mempertimbangkan karakter peserta didik meliputi masalah tingkat kematangan peserta didik secara komperhensif. Ada tiga hal yang berkenaan dengan karakteristik siswa (Munadi, 2013: 187-189), yaitu:
 - d) Keadaan yang berkenaan dengan kemampuan awal siswa (*prerequisite skills*), yakni kemampuan yang merupakan hasil dari berbagai pengalaman masing-masing siswa.

- e) Karakteristik yang berhubungan dengan latar belakang, lingkungan hidup dan status sosial (*sociocultural*).
 - f) Karakteristik yang berkenaan dengan perbedaan-perbedaan kepribadian.
- 5) *Student relevance* (sesuai dengan peserta didik); bahan yang relevan memberi nilai positif dalam mencapai tujuan belajar, pengaruhnya akan meningkatkan pengalaman peserta didik, pengembangan pola pikir, analisis pelajaran, hingga dapat menceritakan kembali.
- 6) *Student involvement* (keterlibatan peserta didik); media dapat memberikan kemampuan peserta didik dan keterlibatan peserta didik secara fisik dan mental.
- g. Pertimbangan Isi
- 4) *Curiculair-relevance*; penggunaan media harus sesuai dengan isi kurikulum, tujuan harus jelas, perlu perencanaan yang baik.
 - 5) *Content-soundness*; materi yang terkandung dalam media dipilih yang cocok dan up to date.
 - 6) *Content-presentation*; cara penyajian harus benar disamping kesesuaian isi materi dalam media.
- h. Pertimbangan Guru
- 3) *Teacher-utilization*, kemanfaatan media harus dipertimbangkan, hal-hal berikut sebagai bahan pertimbangan:

- d) Digunakan untuk kepentingan individu atau kelompok.
 - e) Digunakan media tunggal atau multimedia .
 - f) Yang lebih penting berorientasi pada tujuan .
- 4) *Teacher Peace of Mind*, media yang digunakan mampu memecahkan problem, maka perlu dilakukan *review* dan observasi bahan-bahan sebelum digunakan.

12. Kualitas Perangkat Pembelajaran

Pada penelitian pengembangan, hasil pengembangan dapat berupa *prototype* model atau perangkat pembelajaran/ media pembelajaran. Untuk memperoleh hasil pengembangan yang berkualitas diperlukan penilaian. Untuk menentukan kualitas hasil pengembangan model dan perangkat pembelajaran diperlukan tiga kriteria: kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan. Ketiga kriteria ini mengacu pada kriteria kualitas hasil penelitian pengembangan yang dikemukakan oleh Akker (2010) dan kriteria kualitas produk yang dikemukakan oleh Nieveen (2011).

Akker (2010:11) dan Nieveen (2009:128) menyatakan bahwa dalam penelitian pengembangan model pembelajaran perlu kriteria kualitas yaitu kevalidan (*validity*), kepraktisan (*practically*), dan keefektifan (*effectiveness*).

Nieveen (2009:127) menyatakan:

“We have been referring to quality of educational products from the perspective of developing learning materials. However, we consider the three quality aspects (validity, practically and effectiveness) also to be applicable to a much wider array of educational product.”

Pengembangan model pembelajaran dan perangkat pembelajaran dapat mengacu pada teori-teori yang dikemukakan para ahli pendidikan di atas.

Berikut disajikan indikator untuk menentukan kualitas penelitian pengembangan model pembelajaran (juga perangkat pembelajaran) yang meliputi tiga aspek: validitas, kepraktisan, dan keefektifan sebagai berikut.

a. Kevalidan

Validitas dalam penelitian pengembangan meliputi validitas isi dan validitas konstruk. Akker (2010:10) menyatakan:

“Validity refers to the extent that design of the intervention is based on state-of-the art knowledge („content validity“) and that the various components of the intervention are consistently linked to each other („construct validity“).”

Artinya validitas mengacu pada tingkat desain intervensi yang didasarkan pada pengetahuan *state-of-the art* dan berbagai macam komponen dari intervensi berkaitan satu dengan lainnya (validitas konstruk). Sejauh mana kualitas produk dikatakan valid adalah dilihat dari keterkaitannya, tujuan pengembangan produk itu sendiri harus benar-benar dipertimbangkan. Komponen-komponen yang melandasi pembuatan produk harus sesuai (validitas isi) dan sejauh mana seluruh komponen itu saling terkait (validitas konstruk). Kriteria kevalidan produk pembelajaran bila menggambarkan kurikulum harapan atau *intended* yakni kombinasi antara ideal dan formal.

Suparman (1996: 212) menyatakan bahwa idealnya seorang pengembang perangkat pembelajaran perlu melakukan pemeriksaan ulang kepada para ahli (validator: khususnya mengenai ketepatan isi, materi pelajaran, kesesuaiannya dengan tujuan pembelajaran, design fisik dan lain-lain).

b. Kepraktisan

Menurut Nieveen(1999: 127) aspek kepraktisan dari material dilihat dari apakah guru dan siswa dapat menggunakan material tersebut dengan mudah.

Berdasarkan definisi kepraktisan dari Nieveen, maka media pembelajaran yang dikembangkan peneliti dikatakan praktis jika para validator menyatakan bahwa model pembelajaran yang dikembangkan dapat digunakan di lapangan dengan sedikit revisi atau tanpa revisi yang telah diisi pada lembar validasi tes serta mendapatkan respon kuat atau sangat kuat dari guru dan siswa mengenai kemudahan media tersebut.

c. Keefektifan

Reigeluth (2010) berpendapat bahwa aspek yang paling penting dalam keefektifan adalah untuk mengetahui tingkat atau derajat penerapan teori atau model dalam suatu situasi tertentu.

Tingkat keefektifan ini menurut Mager, biasanya dinyatakan dengan suatu skala numerik yang didasarkan pada kriteria tertentu (Reigeluth, 2010). Berkaitan dengan keefektifan dalam penelitian pengembangan, Akker (2010:10) menyatakan:

“Effectiveness refer to the extent that the experiences and outcomes with the intervention are consistent with the intended aims.” Artinya, keefektifan mengacu pada tingkatan bahwa pengalaman dan hasil intervensi konsisten dengan tujuan yang dimaksud. Pengembangan media pembelajaran, dapat diketahui bahwa Nieveen (1999:128) mengukur

tingkat keefektifan dilihat dari tingkat penghargaan siswa dalam mengikuti sebuah pembelajaran tersebut.

Berdasarkan definisi keefektifan dari Nieveen, maka media pembelajaran yang dikembangkan peneliti dikatakan efektif dilihat dari komponen-komponen antara lain: kesesuaian media pembelajaran dengan tujuan pembelajaran serta aktivitas siswa mengenai keefektifan tes.

Menurut Nieveen (2011:94) penelitian pengembangan perangkat pembelajaran seharusnya memenuhi tiga kriteria. Namun biasanya setiap proses pengembangan berkonsentrasi pada satu atau dua kriteria yang ditunjukkan pada tabel di bawah ini :

Tabel 9
Kriteria Kualitas Perangkat Pembelajaran

Kriteria	Keterangan
Valid	
c) Relevan (validitas isi)	c) Ada kebutuhan untuk intervensi dan
d) Konsisten (validitas konstruk)	desainnya didasarkan pada ketentuan pengetahuan ilmiah
	d) Intervensi dirancang logis
Efektif	c) Penggunaan intervensi diharapkan menghasilkan hasil yang diinginkan
	d) Penggunaan intervensi menghasilkan hasil yang diinginkan

Berdasarkan Tabel 9, maka hasil pengembangan komik RAJA PANDHAWA untuk peningkatan keterampilan membaca aksara Jawa kelas lima dikatakan berkualitas baik jika memenuhi dari kriteria tersebut yaitu valid dan efektif (Nieveen, 2011:94).

13. Pengertian Komik

Komik adalah bentuk sajian cerita dengan seri gambar yang lucu (Daryanto,2013:128). Kemudian menurut Masdiono (dalam Mediawati, 2011:70) komik merupakan susunan gambar bercerita dan memberikan pesan-pesan pembacanya.

McCloud (2002:9) mengemukakan definisi dari komik adalah gambar yang berjajar dalam urutan yang disengaja, bertujuan untuk menyatakan informasi atau menghasilkan respon estetik dari pembaca.

Sedangkan Sudjana dan Rivai (2010: 64) mengemukakan bahwa komik adalah bentuk kartun yang mengungkapkan karakter dan memerankan suatu cerita dalam urutan yang erat dihubungkan dengan gambar dan dirancang untuk memberikan hiburan kepada para pembaca.

Dari beberapa pengertian di atas maka dapat disimpulkan bahwa komik merupakan media yang menggabungkan antara gambar dan tulisan dengan urutan cerita yang dapat menarik perhatian pembaca serta mudah untuk dipahami.

a. 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 dipandang 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 adalah sebagai berikut :

1) 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.

2) 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.

3) 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.

c) 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.

d) Komik buku

Komik buku adalah komik yang dikemas dalam bentuk buku. Menurut Vogel (dalam 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.

b. Kriteria Komik yang Baik

Menurut Sudjana dan Rivai (2002: 68), peranan pokok komik sebagai media pembelajaran adalah kemampuannya dalam menciptakan 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) :

4) 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 130 gram*.

5) Garis

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

6) Tekstur

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

7) 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 :

- a) pemilihan warna khusus;
- b) nilai warna, yakni tingkat ketebalan dan ketipisan; dan
- c) 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.

- a) Karakter adalah semua tokoh yang ada dalam komik, karakter sama halnya dengan penokohan yang telah dijelaskan di atas.
- b) Frame adalah ruangan yang membatasi adegan cerita yang satu dengan yang lain.
- c) Balon kata adalah ruangan bagi percakapan yang diucapkan oleh para karakter.
- d) Narasi adalah merupakan kalimat penjelas yang dikemukakan oleh komikus.
- e) 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.
- f) 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.

- g) Judul cerita biasanya diambil dari tema cerita yang diangkat. Ukuran huruf pada judul dibuat huruf capital dengan ukuran besar dan mencolok sehingga menarik perhatian dan mudah ditangkap oleh pembaca.
- h) *Credit* adalah keterangan tentang pengarang komik tersebut seperti penulis skenario, penggambar dan sebagainya.
- i) *Indica* adalah keterangan tentang penerbit maupun percetakan lengkap dengan waktu terbit dan pemegang hak cipta.
- j) Panel berfungsi sebagai ruang tempat diletakkannya gambar-gambar sehingga akan tercipta suatu alur cerita yang ingin disampaikan kepada pembaca. Agar komik dapat tampil menarik dan sesuai alur, maka peralihan antara satu panel dengan yang panel yang lain harus mampu menuntun alur cerita yang dibawa.
- k) *Gang* adalah ruang atau jarak yang menjembatani antara satu panel dengan panel lainnya.

c. Klasifikasi komik

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

1) Komik wayang

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

2) Komik silat

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

3) Komik humor

Komik humor adalah komik yang bertujuan untuk membuat pembaca

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

4) Komik remaja

Komik remaja adalah komik yang menampilkan kehidupan anak muda Indonesia masa kini. Cerita dalam komik ini biasanya berisi tentang kisah roman.

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

1) *Children story*

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

5) *Teen story*

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

karakter yang ada kebanyakan remaja yang disesuaikan dengan gaya cerita remaja.

6) *Adult story*

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

Media komik RAJA PANDHAWA dibuat dengan segmentasi *children story*. Terlihat dari tubuh karakter yang proporsional namun tetap terlihat menyenangkan karena diberi efek lucu. Gaya ini sangat sesuai untuk segmentasi pembaca usia SD.

Jika dilihat dari segi cerita, komik RAJA PANDHAWA termasuk dalam komik wayang. Hal ini karena cerita yang digunakan adalah cerita kehidupan sehari-hari dengan pemeran adalah tokoh wayang Pandhawa yang dibuat kartun. Ditunjukkan dengan beberapa karakter khayalan yang muncul dalam cerita, alur cerita juga dibuat sederhana sehingga tidak membingungkan pembaca.

d. Kelebihan dan kelemahan Komik

1) Kelebihan Komik

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

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

3) Kelemahan Komik

Media komik disamping memiliki kelebihan juga memiliki kelemahan dan keterbatasan kemampuan dalam hal-hal tertentu. Menurut Trimio (1997:22) kelemahan media komik antara lain:

- a) Kemudahan orang membaca komik membuat malas membaca sehingga menyebabkan penolakan-penolakan atas buku-buku yang tidak bergambar.

- b) Ditinjau dari segi bahasa komik menggunakan kata-kata kotor atau kalimat-kalimat yang kurang dapat dipertanggungjawabkan.
- c) Banyak aksi-aksi yang menonjolkan kekerasan atau tingkah laku yang *perverved*
- d) Banyak adegan percintaan yang menonjol.

14. Pandhawa

Menurut Marwanto (2000:1-2) menyatakan bahwa wayang merupakan kekayaan budaya yang bernilai tinggi. Dalam wayang, berbagai macam bentuk kesenian seperti seni sastra, seni suara, seni musik, dan seni rupa digabungkan menjadi satu sehingga tercipta sebuah pertunjukan yang indah, menarik, dan padat makna. Bagi orang Jawa, wayang merupakan cermin dari sifat dan kelakuan manusia. Diperkirakan seni pewayangan dibawa masuk oleh pedagang India.

Namun, kejeniusan lokal dan kebudayaan yang ada sebelum agama Hindu menyebar, bersatu dengan perkembangan seni pertunjukan yang masuk memberi warna tersendiri pada seni pertunjukan di Indonesia. Sampai saat ini, catatan awal yang bisa didapat tentang pertunjukan wayang berasal dari Prasasti Balitung di Abad ke 4 yang berbunyi *si Galigi mawayang*. Ketika agama Hindu masuk ke Indonesia dan menyesuaikan kebudayaan yang sudah ada, seni pertunjukan ini menjadi media efektif menyebarkan agama Hindu. Pertunjukan wayang menggunakan cerita Ramayana dan Mahabharata.

Demikian juga saat masuknya Islam, ketika pertunjukan yang menampilkan “Tuhan” atau “Dewa” dalam wujud manusia dilarang, munculah boneka wayang yang terbuat dari kulit sapi, dimana saat pertunjukan yang ditonton hanyalah bayangannya saja. Sasminto (2006:6) mengemukakan bahwa legenda Mahabharata identik dengan tokoh pewayangan Pandhawa dan Kurawa.

Pandhawa itu sendiri berasal dari bahasa sansakerta secara harfiah berarti anak Pandu yaitu salah satu Raja Hastinapura dalam wiracarita Mahabharata. Dengan demikian, maka Pandhawa merupakan putra mahkota kerajaan tersebut..

Menurut Marwanto (2000: 24-28) , adapun tokoh pewayangan Pandawa diantaranya; Raden Puntadewa, Raden Werkudara, Raden Arjuna, Raden Nakula dan Raden Sadewa.

a. Yudhistira/Puntadewa



Gambar 1
Wayang Yudhistira Asli dan Wayang Versi Kartun

Ciri-ciri Yudhistira/ Puntadewa memiliki rambut yang membulat (gelungan) adalah Karakter dari Yudistira ini mempunyai sifat yang sangat bijaksana, ia tidak mempunyai musuh, dan hamper tidak pernah melakukan perbuatan dusta selama hidupnya. Mempunyai moral yang

tinggi, suka memberikan maaf dan selalu memberi ampun musuh yang sudah tidak berdaya dan menyerah. Dia memiliki sifat lain seperti adil, jujur, sabar, percayadiri, dan taat dalam beragama.

b. Bima/Werkudara



Gambar 2
Wayang Bima Asli dan Wayang Versi Kartun

Ciri-ciri Bima/ Werkudara memiliki kepala bulat dan hidung yang besar, biasanya memiliki jarak kaki yang lebar (*mbegagah*) Karakter dari seorang Bima adalah sangat kuat dalam hal bertarung, lengannya panjang, tubuhnya tinggi besar dan berwajah paling sangar dibanding saudara-saudaranya. Ia berwatak teguh, gagah berani, tabah dan jujur. Ia merupakan seorang yang kasar dan menakutkan jika berhadapan dengan musuh, sangat tidak suka basa-basi, berhati lembut, berpendirian teguh, dan tidak pernah menjilat ludah sendiri.

c. Arjuna/Janaka

Ciri-ciri Arjuna/Janaka memiliki badan kurus dan kepala melihat ke bawah (*ndengkluk*) sebagaimana karakternya yang sederhana tidak sombong. Arjuna mempunyai kemahiran dalam ilmu memanah sehingga oleh Drona, dianggap sebagai ksatria terbaik.



Gambar 3
Wayang Arjuna Asli dan Wayang Versi Kartun

Ia sangat mahir dalam ilmu perang dan senjata panah, sehingga menjadi tumpuan para Pandawa saat perang besar di Kurukshetra. Karakter Arjuna adalah ia mempunyai sifat yang pandai, cerdas, pendiam, lemah lembut, sopan santun, berani, suka menolong yang lemah dan pastinya dia adalah seorang yang sangat tampan dan gagah.

d. Nakula dan Sadewa

Ciri-ciri Nakula dan Sadewa memiliki bentuk karakter yang sama, hal itu dikarenakan mereka berdua adalah anak kembar. Hanya saja biasanya karakter Nakula berwarna lebih gelap dari Sadewa, namun ada pula yang menggambarkan mereka berdua benar-benar kembar atau tidak ada bedanya. Ciri-ciri Nakula dan Sadewa memiliki kepala yang lebih mendongak ke atas dari pada kepala Arjuna dan juga memiliki kalung yang panjang sampai kepakaianya.

Nakula merupakan ksatria yang sangat tangguh dan sangat mahir dalam memainkan senjata pedang. Dropadi pernah berkata kalau Nakula adalah pria paling tampan di dunia dan ksatria berpedang yang tangguh. Karakter dari Nakula adalah seorang yang sangat jujur, setia, taat kepada orang tua, tahu akan balas budi, dan sangat pandai menjaga rahasia



Gambar 4
Wayang Nakula Asli dan Wayang Versi Kartun



Gambar 5
Wayang Sadewa Asli dan Wayang Versi Kartun

Sedangkan, Sadewa merupakan seorang yang sangat ahli dibidang ilmu astronomi. Ia sangat rajin dan bijaksana. Karakter dari Sadewa adalah sama dengan kakaknya yaitu Nakula, mempunyai watak yang taat kepada orang tua, jujur, setia, tahu balas budi, dan dapat menjaga rahasia.

15. Pengertian Media Komik RAJA PANDHAWA

Media komik RAJA PANDHAWA adalah media pembelajaran buku komik berukuran A5 dengan teks aksara Jawa. Komik RAJA PANDHAWA adalah gambar yang diurutkan sehingga membentuk alur cerita menggunakan teks aksara Jawa. Media komik RAJA PANDHAWA mengangkat cerita kehidupan sehari-hari dengan pesan moral yang dapat diambil. Komik RAJA PANDHAWA menggunakan tokoh komik yaitu wayang Pandhawa kartun.

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

- k. Media berbentuk buku komik cetak dengan gambar manual tangan dan *frame* gambar berwarna.
- l. Hasil produk berupa buku komik cetak dengan ukuran A5 (14,8 x 21 cm).
- m. Kertas yang digunakan untuk sampul adalah kertas *ivory 230 gram glossy* dan kertas untuk isi komik adalah kertas *art paper 150 gram*, komik kemudian *finishing banding*.
- n. Komik berisi cerita berkarakter yang mengandung nasehat.
- o. Ilustrasi komik menggunakan tokoh kartun wayang Pandhawa.
- p. Font yang digunakan dalam komik menggunakan font *hanacaraka*, *KBASitchInTimes*, *Bradley Hand ITC*, *Asparagus Sprouts*, *A little sunshine*, *Balloon*, *Brush Script MT*, *Brush Script Std*, *Calibri*, *Bookman Old Style*, *Book Antiqua*, *Adobe Garamond Pro Bold*, *Berlin Sans FB Demi*, *Britannic Bold*, dan *Henny Penny*.
- q. Komik terdiri dari *cover*, daftar isi, kata pengantar, petunjuk penggunaan, kompetensi belajar yang akan dikuasai siswa, asal-usul aksara Jawa, pengenalan aksara Jawa, pengenalan *sandhangan* dan *pasangan* aksara Jawa, pengenalan kata dan kalimat aksara Jawa, pengenalan tokoh-tokoh wayang dalam cerita komik, cerita komik dengan tulisan aksara Jawa, dan soal latihan membaca aksara Jawa.

- r. Penggunaan bahasa dalam komik dipilih kosakata sederhana dalam bentuk aksara Jawa berupa kalimat-kalimat pendek dalam dialog sesuai kompetensi yang akan dicapai siswa.
- s. Petunjuk Penggunaan Media Komik RAJA PANDHAWA dijelaskan secara lengkap.
- t. Komik dapat diperbanyak sesuai kebutuhan

Berdasarkan pernyataan di atas, komik RAJA PANDHAWA adalah media alternatif dalam pembelajaran aksara Jawa dalam upaya meningkatkan keterampilan membaca aksara Jawa dengan menyajikan bacaan dalam bentuk komik bertuliskan aksara Jawa secara menarik dengan menggunakan tokoh kartun wayang Pandhawa.

J. Karakteristik Siswa Kelas Lima Sekolah Dasar

Masa usia sekolah dasar kelas V sebagai masa kanak-kanak akhir yang berlangsung dari usia sepuluh tahun hingga kira-kira usia sebelas tahun atau dua belas tahun. Karakteristik utama siswa sekolah dasar kelas V adalah mereka menampilkan perbedaan-perbedaan individual dalam banyak segi dan bidang, di antaranya, perbedaan dalam intelegensi, kemampuan dalam kognitif dan bahasa, perkembangan kepribadian dan perkembangan fisik anak.

Menurut Piaget (Izzati, dkk. 2008: 119) pada fase ini siswa berada pada masa operasional konkret yaitu konsep yang semula samar-samar sekarang lebih konkret, mampu memecahkan masalah-masalah yang aktual, dan mampu berfikir logis. Siswa mulai memahami jarak, hubungan antara sebab dan akibat

yang ditimbulkan, kemampuan mengelompokkan benda berdasarkan kriteria tertentu, dan menghitung. Siswa mampu mengklasifikasikan dan mengurutkan suatu benda berdasarkan ciri-ciri suatu objek.

Selain itu siswa pada fase ini senang membaca buku, ketika belum mampu membaca, siswa cenderung melihat-lihat gambar pada buku, namun ketika sudah mampu membaca siswa akan membaca sendiri dengan senang hati. Dari berbagai pendapat di atas, dapat dipahami bahwa siswa kelas V berada pada masa operasional konkret, sehingga siswa sudah bisa berfikir logis. Pada usia ini siswa memiliki rasa keingintahuan dan semangat belajar yang tinggi. Siswa juga senang membaca buku, melihat gambar, dan sudah mampu untuk membaca. Komik RAJA PANDHAWA sangat cocok dengan karakteristik siswa kelas V karena komik aksara Jawa didesain dengan gambar dan warna yang menarik.

K. Pengembangan Media Komik RAJA PANDHAWA Untuk Peningkatan Keterampilan Membaca Aksara Jawa Siswa Kelas V SD

Keterampilan membaca aksara Jawa merupakan salah satu keterampilan yang harus dikuasai siswa dalam pembelajaran Bahasa Jawa. Menurut Hadiyandkk (2014:1), keterampilan membaca aksara Jawa merupakan kemampuan seseorang dalam mengartikan atau membaca aksara Jawa dalam bentuk lisan sehingga arti dari aksara Jawa tersebut dapat dipahami. Aspek utama dalam keterampilan membaca aksara Jawa adalah ketepatan siswa dalam menyuarakan bunyi aksara Jawa, kelancaran siswa dalam membaca, dan intonasi yang baik tanpa terputus atau jeda. Pentingnya pembelajaran membaca aksara Jawa adalah

siswa secara langsung ikut melestarikan dan menjaga kebudayaan Jawa ditengah-tengah berkembangnya budaya asing.

Penyampaian materi dalam pembelajaran aksara Jawa dilakukan dengan memanfaatkan media visual agar siswa tertarik dan memiliki motivasi untuk mempelajari aksara Jawa yang dianggap sulit. Guru akan lebih optimal dalam pelaksanaan pembelajaran dengan memaparkan materi sekaligus mengoperasikan media yang digunakan. Hal ini bertujuan agar konsep tentang aksara Jawa dapat tersampaikan kepada siswa.

Penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat meningkatkan efisiensi dan efektifitas dalam proses pembelajaran. Media komik RAJA PANDHAWA dibuat sebagai salah satu inovasi dalam pendidikan bertujuan agar pembelajaran aksara Jawa lebih menarik sehingga dapat meningkatkan keterampilan siswa dalam membaca aksara Jawa. Media komik RAJA PANDHAWA tidak hanya digunakan guru saat mengajar, tetapi siswa dapat belajar di rumah menggunakan komik tersebut. Hal tersebut sejalan dengan Sadiman, dkk (2012:10) yang mengatakan bahwa media tidak hanya digunakan oleh guru, tetapi yang lebih penting dapat digunakan oleh siswa. Pengembangan media komik ini disajikan menggunakan peran tokoh pandhawa kartun dengan cerita kehidupan sehari-hari yang dapat diambil nasehatnya menggunakan tulisan aksara Jawa. Komik RAJA PANDHAWA sangat cocok dengan siswa kelas V karena komik aksara Jawa didesain dengan gambar dan warna yang menarik.

L. Penelitian Terdahulu yang Relevan

1. *“Pengembangan Media Kijank (Komik Indonesia, Jawa, Dan Aksara Jawa)*

Pembelajaran Bahasa Jawa Kelas 5 Sekolah Dasar “ oleh Nurhasanah, dkk pada tahun 2014. Sesuai dengan uji kelayakan media pembelajaran yaitu tahap pertama validasi desain media pembelajaran oleh ahli media pembelajaran menunjukkan presentase 84,6% dengan kriteria valid. Kemudian dilanjutkan dengan validasi dengan ahli materi pembelajaran bahasa Jawa kelas 5 Sekolah Dasar menunjukkan kriteria sangat valid 94%. Tahap berikutnya yaitu validasi ahli bidang studi yang menunjukkan kriteria sangat valid yaitu 98%. Kedua uji coba kelompok besar maupun kelompok kecil memperoleh hasil yang sangat valid atau sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran bahasa Jawa kelas 5 Sekolah Dasar. Jadi, dapat disimpulkan media Kijank sangat layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran karena memenuhi kriteria kevalidan.

2. *“Pengembangan Komik Sebagai Media Pembelajaran Akuntansi Pada Kompetensi Dasar Persamaan Dasar Akuntansi Untuk Siswa SMA Kelas XI” oleh Indriana Mei Listiyani dan Ani Widayati pada tahun 2012.* Ahli materi dengan jumlah 131,11 atau sebesar 87,54% (sangat baik), skor penilaian ahli media jumlah 105,50 atau sebesar 92% (sangat baik) dan skor penilaian oleh praktisi pembelajaran dengan jumlah 169 atau sebesar 99,39% (sangat baik). Pada ujicoba lapangan pembelajaran dengan menggunakan komik akuntansi, berhasil meningkatkan rata-rata nilai test siswa dari 51,88 menjadi 92,5.

Dengan demikian, dapat disimpulkan media pembelajaran berbentuk komik ini sangat layak digunakan untuk pembelajaran akuntansi di SMA Kelas XI.

3. *“Meningkatkan Keterampilan Membaca Aksara Jawa Melalui Media Kartu Aksara Jawa” oleh Fitrianto Dwi dkk tahun 2013.* Kartu Aksara Jawa dapat meningkatkan keterampilan membaca aksara Jawa pada siswa kelas III SDN Sampangan No.26 dengan ketercapaian indikator kinerja sebesar 93% siswa yang mencapai KKM. Oleh karena itu, dalam penelitian tindakan kelas ini dicukupkan pada siklus II karena data nilai yang didapat dalam penelitian sudah melebihi dari indikator ketercapaian penelitian yang telah ditetapkan yaitu sebesar 85%. Maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan media Kartu Aksara Jawa dapat meningkatkan keterampilan membaca aksara Jawa siswa kelas III SDN Sampangan No.26 tahun pelajaran 2013- /2014.

Berdasarkan penelitian yang relevan diatas penulis tertarik untuk meneliti mengenai pengembangan media komik RAJA PANDHAWA pada keterampilan membaca aksara Jawa di SDIT Ihsanul Fikri. Dalam penelitian di atas melalui media komik dapat meningkatkan keterampilan membaca aksara Jawa.

F. Kerangka Pemikiran

Membaca aksara Jawa adalah kompetensi yang harus dicapai siswa dalam materi pembelajaran bahasa Jawa. Kenyataan di lapangan, siswa tidak dilatih menguasai konsep membaca aksara Jawa. Apabila siswa dibiasakan dilatih membaca aksara Jawa dengan media/ metode yang inovatif diharapkan dapat

meningkatkan keterampilan membaca aksara Jawa. Media pembelajaran komik RAJA PANDHAWA yang dirancang diuji kevalidan dan keefektifan dilakukan dengan mengamati keterampilan membaca huruf Jawa dan aktivitas siswa selama proses pembelajaran.

Kerangka pemikiran dari penelitian ini dapat digambarkan melalui diagram berikut ini:



Diagram 6
Kerangka Pemikiran

G. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan kajian teori dan kerangka berpikir di atas, maka penelitian ini mengajukan hipotesis sebagai berikut:

4. Karakteristik media pembelajaran komik RAJA PANDHAWA dapat meningkatkan keterampilan membaca aksara Jawa pada siswa kelas V.

5. Hasil pengembangan media komik RAJA PANDHAWA valid untuk meningkatkan keterampilan membaca aksara Jawa pada siswa kelas V.
6. Hasil pengembangan media komik RAJA PANDHAWA efektif untuk meningkatkan keterampilan membaca aksara Jawa pada siswa kelas V.

BAB III

METODE PENELITIAN

F. Desain Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (*Research and Development*) merupakan jenis penelitian yang berorientasi pada produk. Menurut Borg dan Gall (dalam Dwiyo, 2014:5) penelitian pengembangan pada dasarnya terdiri dari dua tujuan utama, yaitu mengembangkan produk dan menguji keefektifan produk dalam mencapai tujuan. Metode penelitian ini untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji efektivitas produk agar dapat diterapkan secara luas.

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan dengan tujuan menghasilkan media pembelajaran yang valid dan efektif. Produk yang akan dikembangkan dan diuji kevalidan dan keefektivitasannya dalam penelitian ini adalah media komik aksara Jawa untuk kelas V SD beserta seluruh perangkat pembelajaran (RPP) dan instrumen penelitian yang terkait media komik tersebut dalam pelaksanaan pembelajaran bahasa Jawa pada pokok bahasan membaca aksara Jawa untuk siswa kelas V di SDIT Ihsanul Fikri Kota Magelang.

Pengembangan dilaksanakan secara simultan artinya jika dalam proses pengembangan terdapat aspek-aspek yang direvisi, maka secara serentak dilakukan pula revisi terhadap aspek-aspek yang bersesuaian pada perangkat dan instrumen. Aktivitas uji coba, analisis dan revisi mungkin dilakukan lebih dari satu kali sampai diperoleh *prototype final* media pembelajaran yang memenuhi syarat kevalidan dan keefektifan.

Penelitian ini difokuskan pada pengembangan media komik RAJA PANDHAWA terhadap peningkatan keterampilan membaca aksara Jawa pada kelas V SDIT Ihsanul Fikri Kota Magelang.

Variabel pokok yang telah ditetapkan, penelitian ini akan menggunakan metode penelitian dan pengembangan atau “*research and development*”.

Menurut Borg and Gall (1989 : 784) ada sepuluh langkah dalam penelitian dan pengembangan yaitu *Research and Information Collecting, Planning, Develop preliminary form product, Preliminary field testing, Main product revision, main field testing, operational product revision, operational field testing, final revisi product, dissemination and implementation*.

Menurut Borg dan Gall (dalam Sukmadinata, 2013:169-170) mengembangkan tahap penelitian dalam sepuluh langkah, yaitu: studi pendahuluan, perencanaan, pengembangan produk awal, uji coba lapangan awal, revisi produk utama, uji coba lapangan utama, revisi produk operasional, uji coba lapangan operasional, revisi produk akhir dan desiminasi dan implementasi. Namun, dalam penelitian ini, peneliti hanya sampai pada tahap kesembilan saja tidak sampai desiminasi dan implementasi karena keterbatasan waktu dan biaya peneliti dalam melaksanakan tahap tersebut. Adapun modifikasi tahapan penelitian pengembangan yang dilakukan (Sukmadinata, 2013:184) membagi 3 tahapan penelitian pengembangan yaitu tahap pendahuluan, tahap pengembangan media dan tahap pengujian media.

Desain penelitian untuk uji coba skala luas menggunakan desain eksperimen dengan kelompok kontrol *pretest-posttest*. Adapun desain penelitian pada uji coba skala luas pada Tabel 10 seperti di bawah ini:

Tabel 10
Desain Penelitian

Kelas	Pre Test	Perlakuan	Post Test
Eksperimen	O1	X	O2
Kontrol	O3	-	O4

Keterangan :

O1 : Test awal (*Pre test*) Kelas Eksperimen

O2 : Tes akhir (*Post test*) Kelas Eksperimen

O3 : Test awal (*Pre test*) Kelas Kontrol

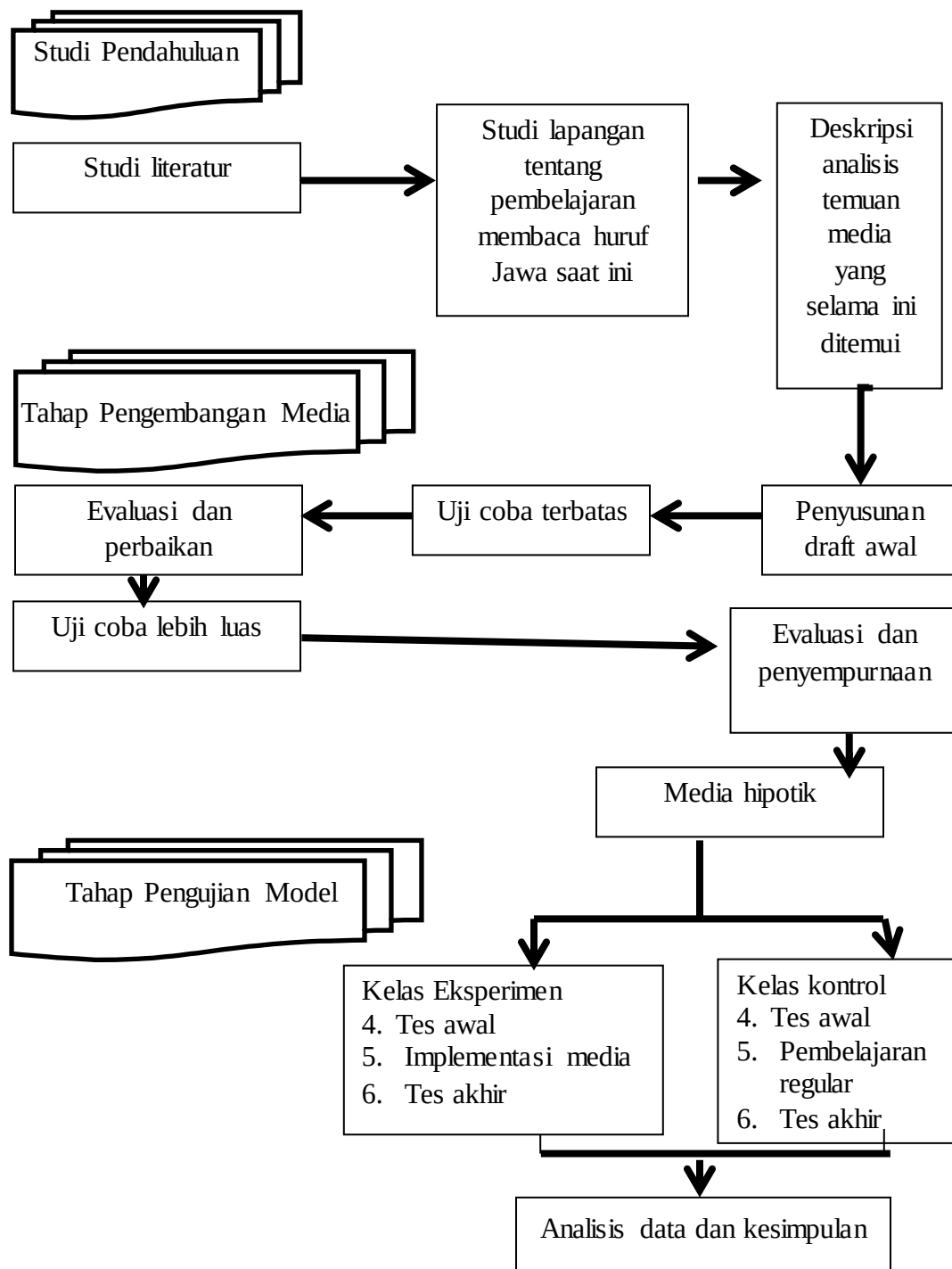
O4 : Tes akhir (*Post test*) Kelas Kontrol

X : Media Pembelajaran Komik Raja Pandhawa

G. Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian dan pengembangan merupakan langkah-langkah yang dilakukan oleh peneliti dalam membuat produk. Prosedur pengembangan yang dilakukan Penelitian ini difokuskan pada pengembangan media pembelajaran berupa komik RAJA PANDHAWA yang difokuskan terhadap peningkatan keterampilan membaca aksara Jawa pada kelas V di SDIT Ihsanul Fikri Kota Magelang.

Adapun modifikasi tahapan penelitian pengembangan (Sukmadinata, 2016:184) yang dilakukan dengan membagi 3 tahapan penelitian pengembangan yaitu tahap pendahuluan, tahap pengembangan media dan tahap pengujian media.



Gambar 7
Kerangka Penelitian dan Pengembangan Borg dan Gall yang Dimodifikasi
(Sugiyono, 2016:434)

Uraian secara rinci dari masing-masing langkah penelitian dan pengembangan adalah sebagai berikut :

4. Tahap Pendahuluan

b. Penelitian dan pengumpulan informasi

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

Langkah-langkah untuk mengumpulkan informasi adalah dengan analisis kebutuhan berupa:

5) Analisis kurikulum dan karakteristik mata pelajaran

Pembelajaran bahasa Jawa terdiri dari beberapa standar kompetensi diantaranya mendengarkan, berbicara, membaca, menulis, dan apresiasi sastra. Kemampuan membaca dalam pembelajaran Bahasa Jawa ada dua macam, yaitu: membaca bacaan Bahasa Jawa berhuruf latin dan membaca bacaan bahasa Jawa berhuruf Jawa. Aksara Jawa merupakan materi wajib mata pelajaran bahasa Jawa. Membaca huruf Jawa diajarkan mulai kelas III Sekolah Dasar dan diharapkan untuk kelas-

kelas berikutnya yaitu kelas IV,V dan VI siswa telah mampu membaca bacaan Jawa berhuruf Jawa. Membaca kata berhuruf Jawa yang menggunakan sandhangan merupakan salah satu Kompetensi Dasar (KD) yang terdapat dalam kurikulum bahasa Jawa di Sekolah Dasar (SD).

6) Analisis karakteristik siswa

Analisis ini bertujuan untuk mengetahui karakteristik siswa, tingkat kemampuan siswa dan pengetahuan awal siswa terutama dalam membaca aksara Jawa dan sebagai pembandingan antara pembelajaran saat ini dengan pembelajaran yang dilakukan setelah adanya media komik aksara Jawa. Identifikasi karakteristik siswa dilakukan dengan pemberian angket tentang identitas siswa, hobi, kegiatan sehari-hari dan pendapat siswa tentang pelajaran aksara Jawa.

7) Analisis kebutuhan siswa dan guru terhadap media pembelajaran

Pengembangan komik aksara Jawa ini dilatar belakangi minat terhadap pembelajaran bahasa Jawa terutama keterampilan membaca aksara Jawa yang rendah sehingga siswa kurang antusias mengikuti pembelajaran. Oleh karena itu, perlu kiranya pembelajaran keterampilan membaca aksara Jawa didampingi dengan media yang menarik minat siswa.

Hasil wawancara yang diperoleh bahwa dalam pembelajaran bahasa Jawa siswa mengalami kesulitan pada materi aksara Jawa. Dalam pembelajaran, guru masih belum menggunakan media yang

menarik. Sarana dan prasarana di sekolah juga masih kurang untuk mendukung proses pembelajaran bahasa Jawa yang lebih efektif.

Kebutuhan dalam pembelajaran bahasa Jawa ialah media pembelajaran yang menarik agar siswa tertarik belajar aksara Jawa.

8) Analisis Tugas

Analisa tugas dilakukan dengan membuat desain pembelajaran untuk materi membaca aksara Jawa yang memuat kegiatan tatap muka, tugas terstruktur dan tugas mandiri terstruktur.

c. Perencanaan

Dalam tahapan perencanaan ini langkah awalnya adalah identifikasi kemampuan-kemampuan yang diperlukan dalam pelaksanaan penelitian, membuat rumusan tujuan yang akan dicapai, membuat desain atau langkah-langkah penelitian serta merencanakan kemungkinan pengujian dalam lingkungan terbatas.

Tujuan pembelajaran aksara Jawa kelas V adalah mengenalkan *aksara nglegena, pasangan*, dan *sandhangan* kemudian diaplikasikan dalam kata dan kalimat sederhana. Berdasarkan pada tujuan pembelajaran tersebut, maka media komik aksara Jawa disesuaikan dengan materi *aksara nglegena, pasangan*, dan *sandhangan*.

Pada langkah ini dilakukan penyusunan dan perancangan media pembelajaran dan perangkat pembelajaran beserta instrumen-instrumennya. Penyusunan instrumen adalah tindak lanjut dari penyusunan perangkat pembelajaran.

4) Penyusunan Media Komik RAJA PANDHAWA

Pengembangan media untuk pembelajaran, menurut Riyana (2007: 142) memiliki 3 tahapan yaitu, tahap pra produksi, produksi dan pasca produksi. Ketiga tahapan tersebut adalah sebagai berikut:

a) Pra Produksi

Berpegang pada data hasil analisis kebutuhan siswa dan hasil wawancara dan pengamatan, peneliti selanjutnya membuat perencanaan produk. Produk yang akan dikembangkan yaitu media komik Raja Pandhawa. Pertama, peneliti merumuskan tujuan yang akan dicapai siswa melalui penggunaan media tersebut. Setelah tujuan dirumuskan, peneliti melakukan tinjauan materi khususnya dalam pembelajaran membaca aksara Jawa kelas V SD semester 2 difokuskan kepada mengenalkan *aksara nglegena*, *pasangan*, dan *sandhangan* kemudian dipraktekan dalam kata dan kalimat sederhana .

Tahap pra produksi, meliputi kegiatan persiapan alat produksi, yaitu seperangkat computer, *scanner* , buku gambar ukuran A4, pensil *faber castle* , penggaris, cat air, *crayon*, pensil warna dan spidol warna *snowman*.

Kegiatan perencanaan produk selanjutnya ialah menentukan komponen komik dan membuat rancangan desain media komik RAJA PANDHAWA. Pra produksi merupakan kegiatan-kegiatan awal sebelum kegiatan inti berupa pencetakan *prototype* komik

dilaksanakan. Kegiatan ini menghasilkan desain media komik aksara Jawa yang dimulai dari menentukan ide cerita, menyusun karakter tokoh, membuat sinopsis cerita, membuat skenario, *story board*, sketsa gambar, proses komputer dan pencetakan komik yang akan dijadikan media pembelajaran. Selanjutnya adalah identifikasi program komik. Identifikasi program komik merupakan kelanjutan beberapa analisa yang dilakukan terhadap kegiatan produksi media komik RAJA PANDHAWA meliputi identifikasi kebutuhan, materi, situasi, penugasan.

b) Produksi

Tahap produksi, meliputi merealisasikan komik sesuai naskah. Gambar yang sudah di scan dalam bentuk format *JPEG* kemudian di edit menggunakan *Microsoft Publisher 2013*. Proses editnya adalah pemberian balon kata yang dilengkapi dengan tulisan aksara Jawa dengan karakter tokoh Pandhawa Lima, pewarnaan, teks, pemotongan dan pemberian bingkai. Selanjutnya, proses pencetakan.

c) Pasca Produksi

Tahap pasca produksi meliputi kegiatan *me-review*, apakah ada kesalahan serta ada kekurangan dalam media yang dibuat. Pada kegiatan pasca produksi sebuah media komik, dilakukan kegiatan *editing*. Proses editing merupakan kegiatan menggabungkan gambar, latar, warna, narasi dan lain-lain.

5) Penyusunan Perangkat Pembelajaran

Penyusunan perangkat pembelajaran yang meliputi Silabus, Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), materi ajar, Lembar Kerja Siswa (LKS) dan perangkat penilaian hasil belajar. Kegiatan yang dilakukan antara lain pemilihan format model pembelajaran yang digunakan dalam mendukung media komik RAJA PANDHAWA.

3) Penyusunan Instrumen Penelitian

Instrumen yang dikembangkan dapat dijabarkan pada Tabel 11 di bawah ini :

Tabel 11
Instrumen Penelitian

No	Kualitas	Instrumen yang digunakan	Perangkat pendukung pelaksanaan
1.	Kevalidan	(3) Instrumen Penilaian Validasi Media pembelajaran	(4) Instrumen Penilaian LKS (Lembar Kerja Siswa)
		(4) Instrumen Penilaian Kevalidan RPP	(5) Instrumen Penilaian Materi Ajar
			(6) Instrumen penilaian THB

Setiap instrumen dikonsultasikan dengan dosen pembimbing kemudian divalidasi oleh validator. Setiap instrumen terdiri atas dua bagian petunjuk penskoran dan lembar penilaian (dengan rentang penilaian 1 sampai dengan nilai 4) menggunakan skala Likert.

5. Tahap Pengembangan Produk

f. Pengembangan Produk Awal

Tahap ini dilakukan melalui kegiatan antara lain menyiapkan media komik RAJA PANDHAWA, perangkat pembelajaran yang mendukung pembelajaran dan instrumen penelitian. Penelitian ini menggunakan

validasi ahli yaitu 2 dosen dan 2 guru bahasa Jawa sebagai validator. Peran validator adalah memberi masukan kepada peneliti tentang media pembelajaran yang sedang dikembangkan.

Validasi bertujuan untuk mengetahui apakah *prototype* produk yang dihasilkan layak, menarik dan cocok digunakan dalam proses pembelajaran. Validasi yang dilakukan terhadap *prototype* produk ialah validasi materi dan validasi media. Peneliti melakukan revisi terhadap validasi yang dilakukan oleh validator kemudian peneliti mempersiapkan dalam melakukan *real teaching*.

g. Uji Coba Terbatas

Langkah ini dilakukan dengan mengujicobakan produk awal yang telah dikembangkan. Pada saat uji coba terbatas dilakukan terhadap siswa berjumlah 6 orang dengan kategori intelektual tinggi, sedang dan rendah . Siswa diminta membaca komik dan melakukan penilaian terhadap komik tersebut. Tujuan untuk mendapatkan evaluasi kualitatif produk awal yang dikembangkan.

h. Revisi Produk I

Langkah ini dilakukan untuk revisi terhadap produk awal yang telah dikembangkan berdasarkan temuan-temuan dan masukan saat uji coba terbatas.

i. Uji Coba Lebih luas

Uji coba lebih luas dilakukan terhadap produk awal yang telah direvisi. Tahap ini dilakukan melalui penilaian siswa terhadap uji

pemakaian komik RAJA PANDHAWA. Uji coba dilakukan pada 12 siswa . Dalam uji coba kelompok kecil ini siswa menggunakan produk dengan arahan. Pada tahap ini juga dilakukan analisa kuantitatif terhadap data yang diperoleh setelah uji coba dilakukan berupa penilaian komik dan tes. Data yang diperoleh berupa penilaian angket, komentar, dan saran siswa kemudian disusun dan dianalisis untuk dilakukan revisi produk.

j. Revisi Produk II

Tahap penyempurnaan produk utama berdasarkan temuan-temuan pada uji coba lebih luas untuk mendapatkan produk operasional.

6. Tahap Pengujian

Pengujian media menggunakan *experimental design*. Hal yang paling penting yang ingin ditemukan dalam tahap pengujian media ini adalah pengaruh media komik RAJA PANDHAWA terhadap peningkatan keterampilan membaca aksara Jawa kelas V SDIT Ihsanul Fikri Kota Magelang.

b. Uji coba lapangan (*field trial*)

Uji coba lapangan dilakukan pada 30 siswa. Dalam uji coba lapangan ini siswa menggunakan produk dengan arahan. Siswa mengisi angket yang telah disiapkan.

Pada tahap ini juga dilakukan uji eksperimen terhadap media yang telah disusun, dimana hasil awal dan akhir dalam kelompok eksperimen akan dibandingkan dengan kelompok kontrol untuk melihat efektifitas

media. Pada saat itu juga dilakukan observasi dan angket untuk melihat proses pelaksanaan uji eksperimen. Siswa mengisi angket yang telah disiapkan. Data yang diperoleh yang berupa penilaian angket, komentar, dan saran siswa kemudian disusun dan dianalisis untuk dilakukan revisi akhir.

6) Revisi Akhir

Setelah dilakukan uji coba lapangan kemudian media direvisi berdasarkan data yang diperoleh saat uji coba lapangan. Jika tidak terdapat masukan dan revisi maka komik aksara Jawa dapat digunakan pihak sekolah dalam proses pembelajaran selanjutnya.

H. Subjek Penelitian

Dalam menetapkan subjek penelitian pada masing-masing tahapan uji coba, penulis mengacu pada prosedur penelitian pengembangan, sehingga subjek ditetapkan sesuai dengan kebutuhan pada masing-masing tahapan penelitian dengan. Lokasi penelitian di SDIT Ihsanul Fikri Kota Magelang. Subjek penelitian ini terbagi menjadi 6 yaitu:

7. Subjek yang digunakan pada tahap analisis kebutuhan adalah siswa kelas V C SDIT Ihsanul Fikri Kota Magelang 25 orang dan 2 guru SDIT Ihsanul Fikri Kota Magelang.
8. Subjek validasi ahli adalah subyek validasi ahli (*expert judgement*) ditetapkan dengan ahli materi dan ahli media dengan kualifikasi minimal pendidikan tingkat Strata 2 (S2) dan 2 guru Bahasa Jawa.

9. Subjek uji coba terbatas adalah siswa kelas V D SDIT Ihsanul Fikri Kota Magelang sejumlah 6 orang anak. Ditetapkan menggunakan teknik *purposive sampling*. Menurut Sugiyono (2001: 61) menyatakan bahwa *purposive sampling* adalah teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu.
10. Subjek uji pemakaian produk adalah siswa kelas V D SDIT Ihsanul Fikri Kota Magelang sejumlah 12 orang anak. Ditetapkan menggunakan teknik *purposive sampling*. Menurut Sugiyono (2001: 61) menyatakan bahwa *purposive sampling* adalah teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu.
11. Subjek kelas kontrol adalah siswa kelas V A SDIT Ihsanul Fikri Kota Magelang sejumlah 30 orang anak. Ditetapkan menggunakan *sampling jenuh*. Menurut Sugiyono (2001: 61) *sampling jenuh* adalah teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel. Istilah lain sampel jenuh adalah sensus, dimana semua anggota populasi dijadikan sampel.
12. Subjek kelas eksperimen adalah siswa kelas V C SDIT Ihsanul Fikri Kota Magelang sejumlah 30 orang anak. Ditetapkan menggunakan *sampling jenuh*. Menurut Sugiyono (2001: 61) *sampling jenuh* adalah teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel. Istilah lain sampel jenuh adalah sensus, dimana semua anggota populasi dijadikan sampel.

I. Instrumen dan Teknik Pengumpulan Data

Instrumen penelitian merupakan alat yang digunakan dalam mengumpulkan data sebagai suatu bagian penting dalam penelitian (Mahmud, 2011: 165) seperti yang disajikan pada Tabel 13 berikut ini :

Tabel 12
Instrumen dan Teknik Pengumpulan Data

No	Tahapan Penelitian	Jenis Data	Teknik Pengumpulan Data	Instrumen Pengumpulan Data
1.	Pendahuluan (pengumpulan informasi)	Analisis Kebutuhan Siswa dan guru	Angket tertutup dan terbuka	Lembar angket
2.	Pengembangan Produk	Validasi media komik RAJA PANDHAWA	Angket validasi	Lembar validasi
		Validasi perangkat pembelajaran	Angket validasi	Lembar validasi
3.	Uji Coba	Hasil belajar membaca huruf aksara Jawa	Tes	Lembar soal tes untuk siswa
		Keterampilan membaca huruf Jawa	Observasi	Lembar observasi keterampilan membaca huruf Jawa siswa
		Penilaian Aspek Religius dan Afektif	Observasi	Lembar observasi
		Penilaian komik Raja Pandhawa	Angket	Lembar angket

3. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen untuk pengembangan media pembelajaran komik RAJA PANDHAWA terdiri dari lembar validasi, lembar pengamatan dan soal tes.

e. Lembar Validasi

Lembar validasi digunakan untuk mengetahui media pembelajaran dan perangkat pembelajaran yang telah dirancang valid atau tidak. Lembar

validasi pada penelitian ini terdiri dari unsur-unsur media pembelajaran dan perangkat pembelajaran.

6) Lembar Validasi Komik Aksara Jawa

Adapun kisi-kisi instrumen pengumpulan data sebagai berikut:

Tabel 13
Kisi-kisi Instrumen Penilaian Validasi
Komik RAJA PANDHAWA (desain media)

Aspek	Jumlah Butir	Nomor Butir
Tulisan	7	1,2,3,4,5,6,7
Gambar	2	8,9
Penampilan	3	10,11,12
<i>Availability</i>	2	13,14
<i>Cost</i>	1	15
<i>Physical Condition</i> (kondisi fisik)	3	16,17,18
<i>Emotional impact</i>	2	19,20
Unsur-unsur Komik	2	21,22
Prinsip visual komik	4	23,24,25,26
Relevansi	1	27
Kemudahan	2	28,29
Pembelajaran	3	30,31,32

Tabel 14
Kisi-kisi Instrumen Penilaian Validasi
Komik RAJA PANDHAWA (materi)

Aspek	Jumlah Butir	Nomor Butir
Pembelajaran	6	1,2,3,4,5,6
Materi	9	7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15.

7) Lembar Validasi RPP

Adapun kisi-kisi instrumen pengumpulan data sebagai berikut:

Tabel 15
Kisi-kisi Instrumen Penilaian Validasi RPP

Aspek	Jumlah Butir	Nomor Butir
Kesesuaian SK,KD, Indikator dan alokasi waktu	4	1,2,3,4
Tujuan pembelajaran	4	5,6,7,8
Pengembangan Materi Ajar dan Bahan Ajar	3	9,10,11

Tabel 16
Lanjutan

Aspek	Jumlah Butir	Nomor Butir
Metode Pembelajaran	3	12,13,14
Langkah pembelajaran	10	15,16,17,18,19, 20,21,22,23,24
Sumber pembelajaran	4	25,26,27,28
Penilaian	3	29,30,31

Lembar validasi rencana pelaksanaan pembelajaran digunakan untuk memvalidasi RPP yang telah dikembangkan. Aspek pada RPP meliputi : a) kelengkapan RPP, b) perencanaan rumusan tujuan, c) perencanaan pengelolaan kelas, d) indikator, e) kegiatan pembelajaran, f) perencanaan penggunaan media dan sumber belajar, g) perencanaan penilaian, h) penggunaan bahasa Indonesia yang baik dan benar.

8) Lembar Validasi Lembar Kerja Siswa

Adapun kisi-kisi instrumen pengumpulan data sebagai berikut:

Tabel 17
Kisi-kisi Instrumen Penilaian Validasi LKS

Aspek	Jumlah Butir	Nomor Butir
LKS sesuai materi dan media pembelajaran Komik Aksara Jawa Pandhawa	1	1
Identitas satuan pendidikan LKS yang jelas.	1	2
Terdapat kompetensi inti sesuai RPP.	1	3
Terdapat kompetensi dasar sesuai RPP.	1	4
Terdapat indikator sesuai RPP.	1	5
Petunjuk belajar tertulis dengan jelas.	1	6
Terdapat sumber belajar dan penulisan sesuai dengan kaidah yang benar.	1	7
Terdapat petunjuk penggunaan media komik aksara Jawa Pandhawa.	1	8
Terdapat lembar kerja siswa.	1	9
Terdapat kunci jawaban LKS	1	10
Pedoman penskoran yang jelas.	1	11

9) Lembar Validasi Materi Ajar

Adapun kisi-kisi instrumen pengumpulan data sebagai berikut:

Tabel 18
Kisi-kisi Instrumen Penilaian Validasi Materi Ajar

Aspek	Jumlah Butir	Nomor Butir
Materi pembelajaran sesuai silabus.	1	1
Identitas satuan pendidikan materi ajar yang jelas.	1	2
Terdapat kompetensi inti sesuai RPP.	1	3
Terdapat kompetensi dasar sesuai RPP.	1	4
Terdapat indikator sesuai RPP.	1	5
Petunjuk belajar tertulis dengan jelas.	1	6
Terdapat sumber belajar dan penulisan sesuai dengan kaidah yang benar.	1	7
Terdapat pendidikan karakter bangsa sesuai RPP.	1	8
Materi ajar komunikatif.	1	9
Terdapat aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik dalam materi pembelajaran	1	10

10) Lembar Validasi THB (Tes Hasil Belajar)

Adapun kisi-kisi instrumen pengumpulan data sebagai berikut:

Tabel 19
Kisi-kisi Instrumen Penilaian Validasi THB

Aspek	Jumlah Butir	Nomor Butir
Format THB	7	1,2,3,4,5,6,7
Isi THB	4	8,9,10,11
Bahasan dan tulisan	4	12,13,14,15
Manfaat/ kegunaan THB	3	16,17,18
Kesesuaian teknik penilaian	3	19,20,21
Kelengkapan instrumen	3	22,23,24
Kesesuaian isi	3	25,26,27
Konstruksi Soal	3	28,29,30

f. Lembar Pengamatan

Lembar pengamatan digunakan untuk memperoleh data tentang keefektifan media pembelajaran yang dikembangkan. Lembar pengamatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar pengamatan keterampilan membaca huruf jawa dan lembar pengamatan aktivitas siswa.

Lembar keterampilan siswa digunakan untuk mengamati keterampilan siswa membaca aksara Jawa menggunakan media pembelajaran .

Adapun kisi-kisi instrumen pengumpulan data sebagai berikut:

Tabel 20
Kisi-kisi Instrumen Penilaian Tes Unjuk Kerja
Membaca Aksara Jawa

Aspek	Jumlah Butir	Nomor Butir
Intonasi baik dan benar	1	1
Kelancaran membaca aksara Jawa	1	2
Ketepatan pelafalan aksara Jawa	1	3
Volume suara	1	4
Penguasaan aksara Jawa pasangan <i>ha-nga</i>	1	5
Jeda	1	6

Tabel 21
Kisi-kisi Instrumen Penilaian Aspek Religius dan Afektif

Aspek	Jumlah Butir	Nomor Butir
Sikap spiritual	6	1, 2, 3, 4, 5, 6
Mendengar dengan penuh pemahaman pada saat pembelajaran.	1	1
Santun dalam bertanya dengan bahasa yang baik dan benar pada saat pembelajaran	1	2
Membantu teman yang mengalami kesulitan.	1	3
Menyumbang ide pada saat berdiskusi	1	4
Tanggung jawab mengikuti pembelajaran dan mengerjakan tugas	1	1

g. Tes

Tes hasil belajar sangat dibutuhkan untuk mengukur hasil. Dalam penelitian ini tes hasil belajar siswa berupa tes membaca aksara Jawa. Dalam penelitian ini teknik tes dilakukan untuk dalam *pretest* dan *posttest*. Tujuannya untuk mengukur perbedaan penggunaan media komik RAJA PANDHAWA dengan tidak menggunakan media. Tes hasil kerja membaca aksara Jawa digunakan untuk mengetahui apakah penggunaan

media komik RAJA PANDHAWA dapat meningkatkan hasil belajar membaca aksara Jawa pada siswa kelas V SDIT Ihsanul Fikri.

Tabel 22
Kisi-kisi Instrumen Penilaian Kognitif

Aspek	Jumlah Butir	Nomor Butir
Melalui pengamatan, siswa dapat menyebutkan bentuk pangkon dan sandhangan huruf Jawa dan mengetahui cara penggunaannya dengan tepat.(C1)	18	1
Melalui diskusi pasangan, siswa dapat menguraikan kalimat berhuruf Jawa dengan sandhangan tanpa pasangan dengan benar.(C2)	19	1
Melalui pengamatan, siswa dapat menyebutkan bentuk pasangan huruf Jawa dan mengetahui cara penggunaannya dengan tepat.(C1)	1,2,16	3
Melalui kegiatan bertanya jawab, siswa dapat melengkapi kalimat berhuruf Jawa sederhana yang mengandung pasangan dan sandhangan dengan benar.(C3)	3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14,17	12
Melalui kegiatan diskusi pasangan, siswa dapat membuat geguritan berhuruf Jawa yang mengandung pasangan dan sandhangan dengan benar. (C6)	15,20	3

h. Angket

Angket yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah angket langsung dengan tipe pilihan. Angket dibagikan kepada responden secara langsung untuk diisi secara mandiri. Angket akan diberikan kepada siswa yang ada dalam uji coba. Angket yang diperuntukkan bagi siswa diberikan saat uji coba digunakan untuk mengetahui kekurangan produk dari segi tampilan dan isi media. Adapun kisi-kisi instrumen pengumpulan data sebagai berikut:

Tabel 23
Kisi-kisi Instrumen Penilaian Angket Oleh Siswa

Aspek	Jumlah Butir	N omor Butir
Materi		
Kejelasan kompetensi belajar	1	1
Keruntutan penyampaian materi	1	2
Kemenarikan penyampaian materi	1	3
Kemudahan memahami materi	1	4
Kebermanfaatan materi	1	5
Cerita		
Kejelasan alur cerita	1	6
Kemenarikan cerita	1	7
Kemudahan memahami cerita	1	8
Ketepatan penggunaan bahasa	1	9
Media		
Kejelasan petunjuk penggunaan media Media	1	10
pembelajaran dapat memotivasi siswa	1	11
Kemudahan penggunaan	1	12
Kejelasan jenis dan ukuran huruf	1	13
Kualitas gambar	1	14
Kemenarikan tampilan	1	15

Selain itu dibutuhkan juga angket untuk menyusun data analisis kebutuhan guru dan siswa.

Tabel 24
Kisi-kisi Instrumen Angket Kebutuhan Siswa

Aspek	Jumlah Butir	Nomor Butir
Gaya belajar	2	9,10
Metode Pembelajaran	1	11
Media Pembelajaran	8	1,2,3,4,5, 6,7,8

Tabel 25
Kisi-kisi Instrumen Angket Kebutuhan Guru

Aspek	Jumlah Butir	Nomor Butir
Metode Pembelajaran	1	1
Media Pembelajaran	2	2, 3, 4, 5,6, 7, 8, 9, 10, 11, 12

4. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode validasi, tes, dan observasi.

b. Metode Validasi

Metode ini digunakan untuk memvalidasi media pembelajaran beserta perangkat pendukung melalui lembar validasi. Lembar validasi berisi tentang aspek-aspek perangkat pembelajaran yang harus diisi oleh validator dengan cara memberi tanda check list (✓) pada kolom yang sesuai.

b. Metode Tes

Metode ini digunakan untuk mendapat data yang berupa nilai tes keterampilan membaca aksara Jawa.

d. Metode Observasi

Metode ini digunakan untuk mengobservasi penggunaan media pembelajaran melalui aktivitas siswa dan keterampilan membaca aksara Jawa menggunakan media komik RAJA PANDHAWA di kelas.

J. Metode Analisis Data

Untuk keperluan menguji kebenaran hipotesis dalam suatu penelitian, diperlukan analisis data menggunakan teknik tertentu. Sesuai dengan tujuan utama penelitian ini adalah untuk menghasilkan media pembelajaran yang valid, efektif dan praktis maka analisis data dalam penelitian ini dilakukan dengan analisis untuk memperbaiki atau merevisi media pembelajaran menjadi draft final. Dalam penelitian ini teknik analisis data dijelaskan pada analisis data dan

analisis data penelitian meliputi analisis data validasi, kepraktisan dan keefektifan.

5. Analisis Data

b. Analisis Uji Coba Soal Tes

Setelah instrumen disusun, kemudian diujicobakan untuk dianalisis validitas, reliabilitas, tingkat kesukaran dan daya pembeda soal.

5) Uji Validitas Soal Tes

Validitas tes harus sesuai dengan kriterium. Tes bentuk pilihan ganda, kesejajaran tes dengan kriterium menggunakan teknik korelasi biserial (Arikunto, 2009).

$$r_{pbis} = \frac{M_p - M_t}{S_t} \sqrt{\frac{p}{q}}$$

Keterangan :

M_p = rata-rata skor total yang menjawab benar pada butir soal

M_t = rata-rata skor total

S_t = standar deviasi skor total

P = proporsi siswa yang menjawab benar pada butir soal

q = proporsi siswa yang menjawab salah pada butir soal

Cara menentukan tingkat validitas instrumen suatu item adalah dengan mengkorelasikan hasil koefisien r dengan taraf signifikan 5 % atau taraf kepercayaan 95 %.

Kriteria koefisien korelasi validitas :

$0,000 < r \leq 0,200$ = sangat rendah

$0,200 < r \leq 0,400$ = rendah

$0,400 < r \leq 0,600$ = cukup

$0,600 < r \leq 0,800$ = tinggi

$0,800 < r \leq 1,000$ = sangat tinggi

6) Analisis Reliabilitas Tes

Reliabilitas menunjukkan bahwa suatu tes cukup dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpul data karena tes tersebut sudah baik. Menurut Arikunto (2008 : 100) reliabilitas dapat dicari dengan rumus Kuder Richardson 20 (KR-20).

$$r_{11} = \left[\frac{n}{n-1} \right] \left[\frac{S^2 - \sum pq}{S^2} \right]$$

Keterangan :

r_{11} = reliabilitas tes secara keseluruhan

p = proporsi objek yang menjawab tes dengan benar

q = proporsi objek yang menjawab tes dengan salah ($q = 1-p$)

$\sum pq$ = jumlah hasil perkalian $p.q$

n = banyaknya item

S = standar deviasi tes

Kriteria : untuk mengetahui tingkat reliabilitas dapat menggunakan interval di bawah ini :

Reliabilitas sangat tinggi, jika $0,90 < r_{11} \leq 1,00$

Reliabilitas tinggi, jika $0,70 < r_{11} \leq 0,90$

Reliabilitas sedang, jika $0,40 < r_{11} \leq 0,70$

Reliabilitas rendah, jika $0,20 < r_{11} \leq 0,40$

Reliabilitas sangat rendah, jika $0,00 < r_{11} \leq 0,20$

7) Analisis Tingkat Kesukaran Tes

Uji tingkat kesukaran dilakukan untuk mengetahui apakah butir soal tergolong sukar, sedang atau mudah dengan menggunakan rumus (Arikunto, 2006) :

$$P = \frac{B}{J_x}$$

Dengan P adalah indeks kesukaran, B adalah banyaknya siswa yang menjawab soal benar dan JX adalah jumlah seluruh siswa peserta tes. Indeks kemudahan diklasifikasikan pada tabel 26 berikut ini:

Tabel 26 Kriteria Indeks Kesukaran	
P	Klasifikasi
0,00 – 0,30	Soal sukar
0,31 – 0,70	Soal sedang
0,71 – 1,00	Soal mudah

8) Analisis Daya Beda

Daya pembeda soal adalah kemampuan suatu soal untuk membedakan antara siswa yang pandai (berkemampuan tinggi) dengan siswa yang tidak pandai (berkemampuan rendah). Angka yang menunjukkan besarnya daya pembeda disebut indeks diskriminasi (D). Untuk menentukan besarnya daya beda (nilai D) digunakan rumus (Arikunto, 2007 : 211-214) sebagai berikut :

$$D = \frac{B_A}{J_A} - \frac{B_B}{J_B} = P_A - P_B$$

Keterangan :

JA : banyaknya peserta kelompok atas

JB : banyaknya peserta kelompok bawah

BA : banyaknya kelompok atas yang menjawab benar

BB : banyaknya kelompok bawah yang menjawab benar

PA : proporsi peserta kelompok atas yang menjawab benar

PB : proporsi peserta kelompok bawah yang menjawab benar

Klasifikasi daya pembeda :

$D < 0$: semua tidak baik dan harus dibuang

$0,00 \leq D < 0,20$: jelek (*poor*)

$0,20 \leq D < 0,40$: cukup (*satisfactory*)

$0,40 \leq D < 0,70$: baik (*good*)

$0,70 \leq D \leq 1,00$: baik sekali (*excellent*)

Sedangkan untuk mengetahui daya pembeda soal bentuk uraian adalah dengan menggunakan rumus :

$$DP = \frac{\text{Mean kelompok atas} - \text{Mean kelompok bawah}}{\text{Skor maksimal}}$$

Klasifikasi daya pembeda (Crocker dan Algita dalam Depdiknas, 2008 : 12)

$0,40 \leq DP \leq$: soal diterima baik

$0,30 \leq DP <$: soal diterima tapi perlu perbaikan

$0,20 \leq DP < 0,40$: soal diperbaiki

$0,00 \leq P < 0,20$: soal dibuang / tidak dipakai

6. Analisis Terhadap Data Validasi

b. Analisis Data Hasil Validasi Media dan Perangkat Pembelajaran

Teknik analisis data yang digunakan untuk menganalisis data hasil validasi media dan perangkat pembelajaran adalah menggunakan teknik deskriptif kualitatif. Teknik deskriptif kualitatif digunakan untuk menganalisis data dengan mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana mestinya tanpa adanya maksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum atau generalisasi (Sugiyono, 2011 : 208).

Media pembelajaran dan perangkat pembelajaran materi membaca aksara Jawa dinilai oleh validator menggunakan skala 4 (empat), sesuai dengan rubrik dari masing-masing indikator yang telah dibuat oleh peneliti. Perangkat pembelajaran juga dinilai oleh validator. Data yang tertera pada lembar validasi perangkat pembelajaran merupakan penilaian masing-masing validator yang dianalisis berdasarkan rata-rata skor. Rata-rata skor masing-masing perangkat dihitung dengan menjumlah rata-rata skor masing-masing perangkat dibagi dengan aspek yang dinilai pada perangkat tersebut.

$$\text{Rata - rata skor perangkat} = \frac{\text{jumlah rata - rata skor perangkat}}{\text{banyak aspek penilaian}}$$

Kriteria penilaian menggunakan skala 1-4. Adapun deskripsi rata-rata skor dalam Tabel 27 di bawah ini:

Tabel 27
Kriteria Penilaian Kevalidan Media dan Perangkat

No	Skor rata-rata	Kriteria
1.	$1,00 < \text{rata-rata} \leq 1,75$	Tidak baik
2.	$1,76 < \text{rata-rata} \leq 2,50$	Kurang baik
3.	$2,60 < \text{rata-rata} \leq 3,25$	Baik
4.	$3,25 < \text{rata-rata} \leq 4,00$	Baik sekali

(Sudjana, 2002 : 34)

Menurut Sugiyono (2011 : 142 – 144) teknik analisis datanya dilakukan sebagai berikut.

- 4) Mencari jumlah skor kriterium, yaitu 4 kali banyaknya indikator penilaian yang dikembangkan kali 5.4 merupakan skor tertinggi dan 5 merupakan banyaknya validator.
- 5) Membuat rentang interval dari skor kriterium menjadi 4 kategori yaitu baik, kurang baik, baik dan sangat baik.
- 6) Menentukan jumlah skor hasil pengumpulan data.

Menentukan posisi jumlah skor secara kontinum pada interval dan selanjutnya membuat kesimpulan tentang kualitas perangkat. Kriteria Media Pembelajaran dan perangkat pembelajaran materi membaca huruf Jawa dikatakan valid jika masing-masing berada pada kategori baik atau baik sekali.

Penilaian produk berdasarkan angket yang telah diisi oleh tenaga ahli dan praktisi dianalisis untuk mengetahui tingkat kevalidan dari produk yang dikembangkan. Analisis validitas menggunakan Skala Likert dengan langkah-langkah:

- 4) Memberikan skor untuk setiap item jawaban sangat baik (5), baik (4), cukup (3), kurang (2) dan sangat kurang (1).
- 5) Menjumlahkan skor total tiap validator untuk seluruh indikator.
- 6) Pemberian nilai validitas dengan cara menggunakan rumus:

$$P = \frac{f}{N} \times 100 \%$$

Dimana :

P = Nilai akhir

f = Perolehan skor

N = Skor maksimum

Kategori validitas dapat dilihat pada Tabel 28 berikut ini :

Tabel 28
Tabel Kategori Validitas

No	Nilai	Kriteria
1.	$80\% < x \leq 100\%$	Sangat valid
2.	$60\% < x \leq 80 \%$	Valid
3.	$40\% < x \leq 60 \%$	Cukup valid
4.	$20\% < x \leq 40 \%$	Kurang valid
5.	$0\% < x \leq 20 \%$	Tidak valid

Dimodifikasi dari (Riduwan:2009)

7. Analisis Terhadap Data Keefektifan

3) Hasil Belajar Membaca Huruf Jawa

Analisis hasil belajar bertujuan untuk mengetahui tingkat penguasaan materi yang menjadi dasar penentuan tingkat ketuntasan belajar siswa.

f) Uji Ternormalisasi

Analisis belajar siswa diamati melalui nilai tes hasil belajar berupa tes formatif. Adapun target ketuntasan yang ditetapkan dalam penelitian ini adalah nilai rata-rata hasil tes formatif lebih KKM (≥ 75),

siswa dikatakan tuntas bila nilai hasil tes formatif ≥ 75 . Untuk menganalisis peningkatan keterampilan membaca huruf Jawa dan hasil belajar tes formatif siswa menggunakan persentase deskriptif yang diperoleh dari uji N-gain dengan rumus :

$$g = \frac{\text{skor postes} - \text{skor pretes}}{\text{skor ideal} - \text{skor pretes}} \quad (\text{Hake, dalam David})$$

Penentuan kriteria nilai n-gain yang dikemukakan oleh Hake (1999), yaitu : $N\text{-gain} > 0,7$ (N-gain tinggi); $0,3 \leq N\text{-gain} \leq 0,7$ (N-gain sedang); $N\text{-gain} < 0,3$ (N-gain rendah)

g) Uji Normalitas

Uji ini dimaksudkan untuk mengetahui apakah data yang digunakan merupakan data yang berdistribusi normal atau tidak. Menguji normalitas data menggunakan rumus chi-kuadrat (*chi-square*) dari Russefendi (1998 : 294).

$$X^2 = \sum \frac{(f_0 - f_e)^2}{f_e}$$

Dengan : X^2 = khi-kuadrat

f_0 = frekuensi dari yang diamati

f_e = frekuensi yang diharapkan

Langkah berikutnya adalah membandingkan X^2_{hitung} dengan X^2_{tabel} dengan derajat kebebasan (dk) = $J-3$. Dalam hal ini J menyatakan banyaknya kelas interval. Jika $X^2_{\text{hitung}} < X^2_{\text{tabel}}$, maka dapat dikatakan bahwa data tersebut berdistribusi normal.

h) Menguji Homogenitas

Uji ini digunakan untuk menentukan apakah sampel yang diperoleh berasal dari populasi dengan varians yang sama. Tes yang digunakan untuk menghitung homogenitas menggunakan rumus dari Ruseffendi (1998 : 295).

$$F = \frac{S_{\text{besar}}^2}{S_{\text{kecil}}^2} = \frac{S_b^2}{S_k^2}$$

Hipotesis yang akan diuji adalah :

$$H_0 : \sigma_{12} = \sigma_{22}$$

$$H_A : \sigma_{12} \neq \sigma_{22}$$

Dengan :

S_b^2 = variansi terbesar

S_k^2 = variansi terkecil

Kriteria pengujiannya adalah tolak H_0 jika $F_{\text{tabel}} < F_{\text{hitung}}$ dan terima H_0 untuk kondisi lainnya. Dengan dk pembilang = (n1-1) dan dk penyebut = (n2-1) pada taraf signifikansi $\alpha = 0,05$

i) Ketuntasan Belajar Individu

Ketuntasan belajar individu diambil dari rata-rata ketiga aspek sumber penilaian, dengan menggunakan rumus :

$$\text{Nilai} = \frac{F(1) + P(2) + T(3)}{6}$$

Keterangan :

Portofolio (F)=bobot 1

Presentasi (P)=bobot 2

Tes tertulis (T)=bobot 3

Nilai rata-rata tes tertulis siswa dihitung dengan rumus :

$$X = \frac{\sum x}{N} \text{ (Arikunto, 2009)}$$

Keterangan :

X =rata-rata nilai tertulis

$\sum x$ =jumlah nilai yang diperoleh

N =jumlah siswa

Selanjutnya dilakukan uji t pada tes hasil belajar siswa yaitu dengan kriteria ketuntasan minimal 75.

Hipotesis :

$H_0 : \mu \leq 75$ (rata-rata hasil tes kemampuan kognitif siswa tertinggi 75)

$H_1 : \mu > 75$ (rata-rata hasil tes kemampuan kognitif siswa lebih dari 75)

Pengujian menggunakan rumus :

$$t = \frac{x - \mu_0}{s/\sqrt{n}} \text{ (Sugiyono, 2011 : 178)}$$

Keterangan :

T =indeks perbedaan nilai rata-rata *posttest* dan *pretest*

x =nilai rata-rata siswa SD uji coba

μ_0 =nilai rata-rata siswa SD kontrol

S =standar deviasi (simpangan baku)

n =banyaknya siswa

Dengan kriteria pengujian :

H_0 ditolak jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ dengan $dk = n - 1$ dan $\alpha = 5 \%$

Jika $\text{sig} < \alpha$ maka H_0 ditolak dan menerima H_a , artinya hasil belajar siswa lebih dari KKM.

Analisis data menggunakan bantuan SPSS versi 16.

j) Ketuntasan Belajar Klasikal

Selain itu untuk menentukan ketuntasan klasikal kemampuan kognitif siswa digunakan rumus uji proporsi : uji satu pihak. Dengan kriteria ketuntasan secara klasikal adalah 75 % siswa tuntas belajar, berarti $\pi_0 = 75\%$. Hipotesis yang digunakan adalah :

$H_0 : \pi_0 = 75\%$ (persentase siswa yang tuntas belajar sama dengan 75%)

$H_1 : \pi_0 > 75\%$ (persentase siswa yang tuntas belajar lebih dari 75 %)

Rumus yang digunakan :

$$Z = \frac{\frac{x}{n} - \pi_0}{\sqrt{\frac{\pi_0(1-\pi_0)}{n}}} \quad (\text{Sudjana, 2009})$$

Keterangan :

Z = harga Z

π_0 = kriteria ketuntasan klasikal

x = banyaknya siswa yang tuntas belajar

n = banyaknya data

dalam hal ini, tolak H_0 jika $Z \geq Z_{0,5 - \alpha}$ didapat dari daftar normal

baku dengan α : taraf signifikansi = 5 % untuk $Z \geq Z_{0,5 - \alpha}$ H_0 diterima.

4) Aktivitas dan Keterampilan Siswa Dalam Pembelajaran Membaca Aksara

Jawa

Aktivitas siswa dan guru yang diamati digunakan teknik persentase (%), yakni banyaknya frekuensi tiap aktivitas dibagi dengan seluruh aktivitas dikalikan dengan 100 (Trianto, 2011 : 62).

$$\text{Persentase respon} = \frac{A}{B} \times 100$$

Keterangan :

A = jumlah respon siswa atau respon guru atau keterampilan siswa setiap aspek

B = jumlah seluruh siswa atau guru (responden)

Tabel 29
Rambu-rambu Hasil Analisis

Pencapaian Tujuan Pembelajaran	Kualifikasi	Tingkat Keberhasilan Pembelajaran
85 % - 100 %	Sangat Baik (SB)	Berhasil
65 % - 84 %	Baik (B)	Berhasil
55 % - 64 %	Cukup (C)	Tidak berhasil
0 % - 54 %	Kurang (K)	Tidak berhasil

(Aqib, 2009 : 161)

8. Kriteria Keberhasilan Penelitian

Adapun ukuran keberhasilan penelitian ini dinilai melalui

c. Kevalidan media pembelajaran hasil pengembangan

Kevalidan media pembelajaran hasil pengembangan diukur dari hasil validasi ahli (validator) terhadap media pembelajaran yang dikembangkan. Adapun kriteria kevalidan dari masing-masing media pembelajaran yang dikembangkan adalah sebagai berikut :

6) Media pembelajaran $S_a > 3,25$

- | | |
|------------------------|-----------|
| 7) RPP | Sa > 3,25 |
| 8) Materi Ajar | Sa > 3,25 |
| 9) THB | Sa > 3,25 |
| 10) Lembar Kerja Siswa | Sa > 3,25 |

Keterangan : Sa (Skor Akhir) adalah rata-rata nilai hasil penilaian kelima validator terhadap perangkat yang divalidasi.

d. Keefektifan media pembelajaran hasil pengembangan

Pengukuran keefektifan media pembelajaran dilihat dari empat aspek sesuai dengan pendapat Nieveen (1999 : 130), yakni hasil belajar aktivitas siswa dan keterampilan membaca huruf Jawa dengan masing-masing kriteria sebagai berikut.

- | | |
|---------------------------------------|------------------------|
| 4) Skor tes formatif (hasil belajar) | Ti > 75 %
Tk > 85 % |
| 5) Aktivitas siswa dalam pembelajaran | Sa > 3,25 |
| 6) Nilai keterampilan membaca | Sa > 3,25 |

Keterangan : Ti (Ketuntasan Individu) dan Tk (Ketuntasan klasikal) adalah rata-rata hasil tes persentase siswa yang lulus dalam kelas : Sa (Skor Akhir).

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

B. Kesimpulan

Pengembangan komik Raja Pandhawa ini untuk meningkatkan keterampilan membaca aksara Jawa kelas V SDIT IHSANUL FIKRI mengacu model penelitian pengembangan Borg and Gall (dalam Nana Syaodih Sukmadinata, 2016:169-170) yang terdiri dari sepuluh langkah dalam penelitian dan pengembangan, yaitu (1) *Research and Information Collecting*, (2) *Planning*, (3) *Develop preliminary form product*, (4) *Preliminary field testing*, (5) *Main product revision*, (6) *main field testing*, (7) *operational product revision*, (8) *operational field testing*, (9) *final revisi product*, (10) *dessemination and implementation*. Namun, karena keterbatasan waktu dan biaya yang dimiliki oleh peneliti, maka prosedur penelitian pengembangan dibatasi sehingga tidak sepenuhnya menggunakan kesepuluh langkah pengembangan dari Borg & Gall.

Pembatasan yang dilakukan juga dilakukan berdasar pernyataan dari Borg dan Gall (Emzir, 2010: 271) yaitu dalam penelitian tesis dan disertasi disarankan untuk membatasi penelitian dalam skala kecil, termasuk dimungkinkan membatasi langkah penelitian. Langkah atau tahapan tersebut dibatasi dan disesuaikan dengan kebutuhan peneliti. Berikut 3 tahapan yang merupakan modifikasi 10 langkah pengembangan dari Borg and Gall (Sukmadinata, 2016: 184) terdiri dari tahap studi pendahuluan, pengembangan media dan uji media.

Berdasarkan hasil penelitian Pengembangan Media Komik Raja Pandhawa untuk meningkatkan keterampilan membaca aksara Jawa Kelas 5 SDIT Ihsanul Fikri dapat disimpulkan bahwa

1. Media Komik RAJA PANDHAWA pada keterampilan membaca aksara Jawa kelas V SDIT Ihsanul Fikri memiliki karakteristik yaitu memiliki komponen-komponen antara lain adalah (a) cover; (b) daftar isi; (c) kata pengantar; (d) petunjuk penggunaan; (e) kompetensi belajar yang akan dikuasai siswa; (f) asal-usul aksara Jawa; (g) belajar mengingat aksara Jawa Nglegena; (h) belajar mengingat aksara Jawa *sandhangan*; (i) belajar mengingat aksara Jawa pasangan; (j) pengenalan kata dan kalimat aksara Jawa; (k) pengenalan tokoh-tokoh wayang dalam cerita komik dan karakternya; (l) cerita komik dengan tulisan aksara Jawa dari perangan 1-3 dan soal latihan membaca aksara Jawa. Media komik ini menggunakan tokoh kartun wayang Pandhawa kartun dengan karakteristiknya dan di setiap akhir bagian komik dibaca terdapat nasehat yang dapat diambil hikmahnya.
2. Media Komik Raja Pandhawa pada keterampilan membaca aksara Jawa kelas V SDIT Ihsanul Fikri yang dikembangkan valid, skor validasi ahli untuk media pembelajaran aspek materi dan pembelajaran sebesar 84,89 (sangat valid) sedangkan validasi media aspek desain sebesar 89,82% (sangat valid), validasi Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) sebesar 88,54% (sangat valid), mater ajar sebesar 89,06 %(valid), Lembar Kerja Siswa (LKS) sebesar 90,90% (sangat valid), dan Tes Hasil Belajar (THB)

sebesar 85,88% (sangat valid). Hal ini, menunjukkan bahwa media komik RAJA PANDHAWA dan perangkat pembelajaran yang mendukung media komik RAJA PANDHAWA adalah sangat valid dan layak digunakan sebagai pedoman dalam pelaksanaan pembelajaran membaca aksara Jawa di dalam kelas

3. Pengembangan Media Komik RAJA PANDHAWA pada keterampilan membaca aksara Jawa kelas V SDIT Ihsanul Fikri yang dikembangkan efektif, hasil analisis aktivitas siswa selama berlangsungnya pembelajaran dengan menggunakan media komik Raja Pandhawa pada sub pokok membaca aksara Jawa menunjukkan bahwa siswa sudah terlibat aktif dalam proses pembelajaran baik individu maupun kelompok.

Rata-rata hasil belajar siswa kelompok yang menggunakan media komik RAJA PANDHAWA sebesar 91 dinyatakan berbeda secara signifikan dengan kriteria ketuntasan minimal sebesar 75, terlihat adanya perbedaan yang signifikan rata-rata dari pembelajaran yang menggunakan media komik RAJA PANDHAWA dengan dan pembelajaran yang menggunakan media konvensional. Ditunjukkan, H_0 di tolak dan H_a diterima dengan taraf signifikansi $posttest\ 0,000 < 0,05$. Keterampilan membaca aksara Jawa meningkat sebesar 20% dengan rata-rata nilai *pretest* dengan skor 59% sedangkan rata-rata nilai *posttest* sebesar 79%.

B. Saran

1. Bagi lembaga pendidikan sekolah dasar
 - a. Pengembangan lanjutan sangat diperlukan dengan kerjasama dengan pihak sekolah, yaitu mengembangkan media komik aksara Jawa yang digunakan oleh kelas III, IV dan kelas VI.
2. Bagi pendidik sekolah dasar
 - a. Media komik RAJA PANDHAWA bisa digunakan sebagai rujukan dan inspirasi bagi guru untuk mengembangkan media pembelajaran serupa yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran di sekolah.
3. Bagi peneliti
 - a. Hasil pengembangan komik RAJA PANDHAWA dapat digunakan sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan keterampilan membaca aksara Jawa dengan menambahkan cerita komik yang lebih banyak agar keterampilan siswa mengenai membaca aksara Jawa semakin baik.
 - b. Hasil pengembangan komik Raja Pandhawa dapat dijadikan motivasi penelitian lain dalam rangka untuk meningkatkan keterampilan menulis aksara Jawa dengan inovasi model lain.

DAFTAR PUSTAKA

- Abbas, Saleh. 2006. *Pembelajaran Bahasa Indonesia Yang Efektif Disekolah Dasar*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional
- Ahmad Rofi'uddin dan Darmiyati Zuhdi. 2001. *Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia di Kelas Tinggi*. Malang: Universitas Negeri Malang.
- Ahmad Rohani. 1997. *Media Instruksional Edukatif*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Aji, P.S., & Suparman. 2013. "Pengaruh pembelajaran menggunakan macromedia flash 8 pokok bahasan internet pada mata pembelajaran TIK terhadap Prestasi belajar siswa kelas XI IPA SMAN 6 Purworejo". *Jurnal Pendidikan Teknik Informatika*, 1
- Arif S. Sadiman, dkk. 2011. *Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta : PT. Raja Grafindo Persada
- Arikunto, Suharsimi. 2011. *Penelitian Tindakan Untuk Guru, Kepala Sekolah dan Pengawas*. Yogyakarta: Aditya Media.
- Arikunto, Suharsimi dkk. 2015. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta : PT Bumi Aksara
- Aqib, Zainal. 2015. *Model-Model, Media, dan Strategi Pembelajaran Kontekstual (Inovatif)*. Bandung: Yrama Widya.
- Azhar Arsyad. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajagrafindo Persada
- Burhan Nurgiyantoro. 2005. *Sastra Anak*. Yogyakarta: Gajah Mada University Press.
- _____. 2009. *Penilaian dalam Pengajaran Bahasa dan Sastra*. Yogyakarta: BPFE.
- Bonneff, Marcell. 2001. *Komik Indonesia*. Penerjemah: Rahayu S. Hidayat. Jakarta: KPG (Kepustakaan Populer Gramedia).
- Cheppy Riyana. 2007. *Pedoman Pengembangan Media Video*. Jakarta: P3AI UPI
- Dalman. 2014. *Keterampilan Membaca, Ed. 1, Cet.2*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Dalyono. 2009. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta

- Darusuprpta, dkk. 2002. *Pedoman Penulisan Aksara Jawa*. Yogyakarta: Yayasan Pustaka Nusantara.
- Depdiknas. 2007. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Dwi Sunar , Prasetyono.2008. *Rahasia Gemar Membaca pada Anak Sejak Dini*. Yogyakarta: DIVA Press.
- E. Slavin, Robert. 2010. *Cooperative learning Teori, Riset dan Praktik*. Bandung: Penerbit Nusa Media
- Farida, Rahim.2005. *Pengajaran Membaca di Sekolah Dasar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Gatot Sasminto. 2006. *Babad Pandhawa*. Surakarta: Cendrawasih
- Gumelar, M.S. 2011. *Comic Making*. Jakarta: PT Indeks
- Hadiyah, Fitrianto, dan Jenni. 2014. Meningkatkan Keterampilan Membaca Aksara Jawa Melalui Media Kartu Aksara Jawa. *Jurnal Pendidikan Bahasa Jawa Indonesia*. Vol.3, No. 1.Hlm.1
- Hadiwirodarsono. 2010. *Belajar Membaca dan Menulis Aksara Jawa*. Solo: Kharisma
- Hadiprijono. 2013. *Trampil Maca lan Nulis Aksara Jawa*. Yogyakarta: Kanisius
- Hartati, Tatat. 2006. *Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia di Kelas Rendah*. UPI PRESS. Bandung.
- Hopkins, David. 2011. *Panduan Guru: Penelitian Tindakan Kelas*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Huda, Miftahul. 2011. *Cooperative Learning Metode, Teknik, Struktur dan /Model Penerapan*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Iskandarwassaid, dan Dadang Sunendar.2013. *Strategi Pembelajaran Bahasa*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. 2013. Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 67 Tahun 2013 tentang Kerangka Dasar dan Struktur Kurikulum Sekolah dasar/Madrasah Ibtidaiyah. Jakarta: Kemendikbud
- Lestari, Endang Dwi. 2009. *Kawruh Sapala Basa*. Solo: Intan Pariwara.

- Listiyani, Indriani Mei dan Ani Widayati.2012. “Pengembangan Komik Sebagai Media Pembelajaran Akuntansi Pada Kompetensi Dasar Persamaan Dasar Akuntansi Untuk Siswa Sma Kelas XI”. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*. 2(X).Hlm.80-94
- McCloud, Scott. 2002. *Understanding Comic*.(Alih Bahasa: S. Kinanti). Jakarta: KPG (Kepustakaan Populer Gramedia)
- Mahmud. (2011). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Pustaka Setia
- Marwanto. 2000. *Apresiasi Wayang*.Surakarta: Cendrawasih.
- Masdiono, Toni.2007.14 *Jurus Membuat Komik*. Jakarta:Kreatif Media
- Mulyadi, C.2002. *Pandai Baca Tulis Huruf Jawa*.Yogyakarta: Cipta Muya.
- Mulyanta & M. Marlon Leong. (2009). *Tutorial Membangun Multimedia Interaktif Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Universitas Atma Jaya.
- Munadi, Y, 2008. *Media Pembelajaran*, Jakarta: Gaung Persada Press.
- Musfiqon. 2012. *Pengembangan Media dan Sumber Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Prestasi Pustakaraya.
- Nana Sudjana & Ahmad Rifai. 2011. *Media Pembelajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo
- Nieveen, N.1999. *Prototyping to reach product quality*. London: Kluwer Academic Publisher.
- Nurhasanah dkk. 2014. “Pengembangan Media Kijank (Komik Indonesia, Jawa, Dan Aksara Jawa) Pembelajaran Bahasa Jawa Kelas 5 Sekolah Dasar”. *Jurnal Pemikiran dan Pengembangan SD*. 4 (I). Hlm. 267-273
- Perda Provinsi Jawa Tengah Nomor 9 Tahun 2012 tentang Bahasa, Sastra, dan Aksara Jawa yang diikuti terbitnya Pergub Nomor 57 Tahun 2013 menyebutkan bahwa Kurikulum Muatan Lokal Jawa Tengah
- Permendiknas. Nomor 22 Tahun 2006. *Standar Isi*. Jakarta
- Putro Widoyoko, Eko.2014. *Evaluasi Program Pembelajaran: Panduan Praktis Bagi Pendidik dan Calon Pendidik*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Poerwanti dkk.2008. *Assesment Pembelajaran SD*. Jakarta :Depdiknas

- Rahim, Farida.2005. *Pengajaran Membaca di Sekolah Dasar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Riduwan. 2009. *Belajar Mudah Penelitian Untuk Guru, Karyawan dan Peneliti Pemula*. Bandung : Alfabeta.
- Reigeluth, C.M & Chellman, A.C. 2009. *Instructional-Design Theories and Models Volume III, Building a Common Knowledge Base*. Taylor & Francis. New York.
- Republik Indonesia. *Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta: Depdiknas.
- Republik Indonesia. 2006. *Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 22 Tahun 2006 tentang Standar Isi*. Jakarta:Depdiknas
- Rita Eka Izzati, dkk. 2008. *Perkembangan Peserta Didik*. Yogyakarta: UNY Press.
- Riyana, Cepi. 2007. *Pedoman Pengembangan Media Video*. Bandung:Program P3AI Universitas Pendidikan Indonesia
- Rohmadi, Muhammad, Lili Hartono. 2011. *Kajian Bahasa, Sastra dan Budaya Jawa: Teori dan Pembelajarannya*.Surakarta: Pelangi Press.
- Ruseffendi.1998. *Statistika Dasar untuk Penelitian Pendidikan*. Bandung: IKIP Bandung Press.
- Sadiman, Arief S, dkk. 2012. *Media Pendidikan : Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Soemarjadi. (2001). *Pendidikan Keterampilan*. Malang: Universitas Negeri Malang
- Subrata. 2000. *Pemantapan Kemampuan Belajar Mengajar*. Jakarta: Depdiknas.
- Sudjana, Nana . 2014. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- _____. 2016. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta
- Sukmadinata, Nana Syaodih. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya
- Suriamiharja, dkk. 1997. *Petunjuk Menulis Praktis*. Jakarta : Depdikbud.

Tarigan, Henry Guntur. 1986. *Menulis sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.

_____. 2008. *Membaca Sebagai Suatu Keterampilan*. Bandung: Angkasa.

Susiani, Lusia. 2006. *Bikin Komik dengan Adobe Illustrator dan Adobe Photoshop*. Yogyakarta : Andi.

Trianto. 2007. *Model-model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivistik*. Jakarta: Prestasi Pustaka

Trimo.1997. *Media Pendidikan*. Jakarta: Depdikbud

Yulianto, N.S. & Pudjiastuti, T. 2001. Aksara. Dlm. Sedyawati, E., Wiryamartana, I.K., Damono, S.D., Adiwimarta, S.S. (pnyt.). *Sastra Jawa Suatu Tinjauan Umum*, hlm. 199-206. Jakarta: Balai Pustaka.