# KOMIK SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN MEMBACA HURUF JAWA PADA SISWA KELAS VII SMP

Suprihati[1], Sucipto Hadi Purnomo[2], Agus Yuwono[3]
Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Jawa, S1
Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang
Email: supkuchiki@gmail.com

*ABSTRACT*

*This study aims to (1) describe the characteristics of students and teachers necessary to read java script using media, (2) to formulate the prototype of Javanese script comic media, and (3) to present the professional result to the Javanese script comics for the seventh grade students of Junior High School. This research use Research and Development (R & D)'s approach. Data collected by observation, interviews, and questionnaires. The result of the research is the creation of comic's product as learning's media of reading Javanesse script in 7th grade students of Junior High School. Dialogue text writing and narrative text in comics, using Javanese script. This comic's media choose the folklore of Mrapen as a story in comics. Learning media such as Javanesse scricpt's comic receive an agreement by the professional of material and media. that assesment agreethe media of Jaavanesse script comic has been qualified and could be usesuch as media in Javanesse language, in particular of Javanesse script in 7th grade Junior High Student.*

***Keywords: comic, media, Java script, Junior High School.***

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk (1) mendeskripsikan karakteristik kebutuhan siswa dan guru terhadapa media pembelajaran membaca aksara Jawa,(2) menyusun prototipe media komik aksara Jawa, dan (3) mengemukakan hasil uji ahli terhadap media komik aksara Jawa untuk siswa kelas VII SMP. Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan pendekatan Research and Development (R&D). Teknik pengumpulan data dengan observasi, wawancara, dan angket. Penelitian yang dihasilkan yaitu terciptanya produk komik sebagai media pembelajaran membaca huruf Jawa pada siswa kelas VII SMP. Penulisan teks dialog dan teks narasi pada komik, menggunakan aksara Jawa. Media komik ini mengangkat cerita rakyat Mrapen sebagai cerita dalam komik. Media Pembelajaran berupa komik aksara Jawa yang dihasilkan telah mendapat validasi dari ahli materi dan ahli media. Penilaian tersebut memberikan hasil bahwa media komik aksara Jawa ini telah memenuhi syarat dan dapat digunakan sebagai media pembelajaran bahasa Jawa, khususnya membaca aksara Jawa pada siswa kelas VII SMP.

**Kata Kunci: komik, media, aksara Jawa, SMP.**

## PENDAHULUAN

Aksara Jawa berupa tulisan tradisional yang digunakan untuk menulisakn hal-hal berkaitan tentang bahasa Jawa. Aksara Jawa dijadikan materi yang wajib diajarkan mulai jenjang SD/MI, SMP/MTS, dan SMP pada setiap pembelajaran bahasa Jawa.

Kurikulum 2013 bahasa Jawa siswa kelas tujuh terdapat kompetensi dasar membaca nyaring teks berhuruf Jawa yang mengharuskan siswa mampu memahami aksara *legena, aksara pasangan, dan aksara sandhangan*.

Berdasarkan pengamatan di SMP Kecamatan Gubug, secara umum siswa kesulitan membaca dan menghafal aksara Jawa. Hal tersebut disebabkan karena penggunaan media konvensional yang digunakan guru. Guru masih menggunakan media papan tulis dalam pembelajaran aksara Jawa. Hal tersebut menyebabkan siswa kurang tertarik membaca aksara Jawa dan bosan dengan pelajaran aksara Jawa.

Jamaris (2014:133) menyatakan bahwa membaca merupakan suatu kegiatan yang bersifat kompleks, karena kegiatan membaca melibatkan kemampuan mengingat simbol-simbol grafis yang berbentuk huruf, mengingat bunyi dari simbol-simbol terbut dan menulis simbol-simbol grafis dalam rangkaian kata dan kalimat yang mengandung makna.

Komik merupakan bahan bacaan yang familiar untuk semua kalangan. Karakteristik komik yang condong pada gambar dan dialog-dialog pendek membuat pembaca tertarik dan penasaran untuk melihat dan membacanya. Komik pada umumnya digunakan untuk hiburan dan pengisi waktu luang. Namun, komik yang dimanfaatkan sebagai media pembelajaran belum terlalu marak digunakan sebagai media pembelajaran bahasa Jawa khususnya di beberapa sekolah Kecamatan Gubug Kabupaten Grobogan.

Dalam upaya menumbuhkan minat siswa untuk membaca aksara Jawa, maka diperlukan inovasi media pembelajaran aksara Jawa yang menarik dan menyenangkan. Inovasi

tersebut berupa media komik aksara Jawa.

Arsyad (2013:1-10) menyatakan bahwa media pembelajaran adalah sarana atau alat bantu untuk memudahkan dalam penyampaian pesan atau informasi pada proses pembelajaran. Pengertian media pembelajaran juga diartikan sebagai alat-alat grafis, photografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.

Menurut Sanaky (2013:5-7) bahwa manfaat media pembelajaran membuat pengajaran lebih menarik Pengajaran lebih menarik perhatian bagi siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar; bahan pengajaran akan lebih luas maknanya, sehingga mudah dipahami siswa, serta memungkinkan siswa menguasai tujuan pengajaran dengan baik; metode pembelaran bervariasi, tidak semata-mata hanya komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata lisan pengajar, siswa tidak bosan, dan pengajar tidak kehabisan tenaga; siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan penjelasan dari pengajar, tetapi siswa juga bisa mengamati, melakukan/ praktik, mendemonstrasikan, atau keterampilan lainnya.

Sudjana dan Rivai (2015:64) menyatakan bahwa komik merupakan jenis media grafis yang dapat mengkombinasikan fakta-fakta dan gagasan-gagasan secara jelas dan kuat melalui perpaduan antara pengungakapan kata-kata dan gambar. Komik bisa didefinikan sebagai suatu bentuk kartun yang mengungkapkan karakter dan memerankan suatu cerita dalam urutan yang erat dihubungkan dengan gambar dan dirancang untuk memberikan hiburan kepada para pembaca. Komik terdiri dari beberapa cerita bersambung, dan ceritanya ringkas, menarik perhatian, dilengkapi dengan aksi, bahkan dalam lembaran surat kabar, dan buku-buku. Komik dibuat lebih hidup, serta diolah dengan pemakaian warna-warna utama secara bebas.

Pembelajaran bahasa kelas tujuh semester ganjil, terdapat kompetensi dasar memahami isi

cerita rakyat. Oleh karena itu, pemilihan cerita pada media komik aksara Jawa pada penelitian ini mengangkat cerita rakyat.

Keunggulan dari media komik aksara Jawa dengan cerita rakyat ini adalah bisa digunakan sebagai alat bantu membaca aksara Jawa tanpa merasa jenuh dengan teks berhuruf Jawa berbentuk paragraf, karena teks berhuruf Jawa pada komik hanya sebatas kata dan kalimat serta dilengkapi dnegan gambar yang menarik. Hal tersebut membuat siswa lebih tertarik Memliki dua manfaat sekaligus, yaitu bisa membaca aksara Jawa dan bisa memahami isi cerita rakyat dalam satu waktu pembelajaran.

Komik yang akan dibuat dilengkapi dengan *aksara legena, pasangan,* dan *sandhangan* dengan maksud membantu siswa ketika kesulitan menemukan suku kata yang tidak diketahui saat membaca percakapan. Harapannya, siswa bisa membaca percakapan berhuruf Jawa dengan benar. Pembacaan yang berulang-ulang siswa sering menemukan suku kata yang sama pada kata selanjutnya tanpa harus melihat lembar panduan lagi, sehingga siswa bisa membaca aksara Jawa dengan lancar dan menikmati alur cerita yang dibaca.

Berdasrkan uraian di atas, akan dilakukan sebuah pengembangan media pada pembelajaraan membaca teks berhuruf Jawa , dengan judul "Komik sebagai Media Pembelajaran Membaca Hururf Jawa pada Kelas VII SMP".

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini yaitu (1) mendeskripsikan kebutuhan siswa dan guru terhadap media pembelajaran bahasa Jawa khususnya memabca aksara Jawa, (2) menyusun prototipe perangkat media komik, dan (3) mengemukakan hasil uji ahli media dan ahli materi untuk siswa kelas VII SMP di Kecamatan Gubug Kabupaten Grobogan.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan *Research and Development* (R&D). Sugiyono (2013:407) menyatakan bahwa terdapat sepuluh langkah penelitian pengembangan, diantaranya (1) potensi dan masalah, (2)

pengumpulan data, (3) desain produk, (4) validasi desain, dan (5) revisi desain produk, (6) uji coba produk, (7) revisi produk, (8) uji coba pemakaian, (9) resvisi produk, dan (10) produksi msasal.

Tujuan penelitian ini disesuaikan dengan kepentingan penelitian yang berkaitan tentang karakteristik *research and development*, yaitu membuat produk tertentu berdasarkan analisis kebutuhan, jadi penelitian ini hanya melakukan hingga tahap ke lima. Kelima langkah tersebut adalah sebagai berikut.

Tahap awal yaitu menganalisis potensi dan masalah di SMP Kecamatan Gubug dan sekitarnya. Potensi yang ada yakni siswa menyukai membaca komik, dan di Kecamatan terdapat cerita rakyat daerah, yaitu Mrapen. Cerita rakyat ini bisa dijadikan bahan materi ajar pembelajaran bahasa Jawa. Masalah yang ditemukan, penggunaan media konvensional membuat siswa malas belajara aksara Jawa, akhirnya siswa tidak hafal aksara Jawa dan kesulitan membaca teks berhuruf Jawa.

Tahap kedua, yaitu Teknik pengumpulan data dengan observasi, wawancara, dan angket. Data yang dihasilkan yaitu data potensi dan masalah, data angket, data uji ahli materi dan grafis/media. Teknik analisis data yang digunakan yatu teknik deskriptif kualitatif.

Tahap ketiga, yaitu Desain produk adalah membuat *prototype* awal media komik aksara Jawa dengan ceriat rakyat Mrapen. Desain dibuat berdasarkan analisis kebutuhan guru dan siswa terhadap media pembelajaran membaca huruf Jawa.

Validasi desain dilakukan oleh ahli media bidang desain grafis dan ahli materi aksara Jawa. Hasil validasi menjadi acuan perbaikan produk yang dihasilkan.

Revisi desain disesuaikan dengan hasil validasi ahli. Produk akhir berupa komik aksara Jawa sebagai media membaca huruf Jawa Kelas VII SMP.

Subjek penelitian ini meliputi guru SMP di Kecamatan Gubug, siswa, ahli media, ahli materi, dan masyarakat. Teknis analisis

penelitian ini menggunakan teknik deskriptif kualitatif.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian pada bab ini meliputi empat hal, yaitu (1) kebutuhan siswa dan guru terhadap media komik aksara Jawa, (2) prototipe terhadap media komik aksara Jawa dan (3) uji ahli terhadap media komik aksara Jawa.

Teknik pengumpulan data dengan observasi, wawancara, dan angket. Data yang dihasilkan yaitu data potensi dan masalah; data angket; data uji ahli materi dan grafis/media. Teknik analisis data yang digunakan yatu teknik deskriptif kualitatif.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan beberapa guru bahasa Jawa SMP di Kecamatan Gubug Kabupaten Grobogan, yaitu guru bahasa Jawa SMP Negeri 1 Gubug, guru bahasa Jawa SMP Negeri 2 Gubug, dan guru bahasa Jawa SMP Negeri 3 Gubug mengatakan bahwa pelaksaan pembelajaran aksara Jawa masih kurang maksimal. Penggunaan media pembelajaran bahasa Jawa, khususnya aksara Jawa hanya menggunakan media papan tulis dan buku paket. Guru mengaku memerlukan bantuan media yang mendukung dalam proses pembelajaran membaca aksara Jawa. Media pembelajaran untuk materi membaca aksara Jawa yang dimaksud adalah media cetak yang penuh gambar dan warna yang dikemas secara inovatif sehingga bisa membuat siswa tertarik membaca aksara Jawa. Media tersebut adalah media komik berbentuk buku berukuran .

Berdasarkan hasil angket yang diberikan kepada siswa di tiga sekolahan khusunya kelas VII SMP ini berjumlah 85 siswa. Dari 66 siswa mengaku menyukai pelajaran aksara Jawa. Namun, 45 dari 85 siswa dari mereka tidak antusias dalam proses pembelajaran materi aksara Jawa dikelas yang disebabkan oleh media yang kurang menarik. Hal tersebut juga dipengaruhi oleh ketidak hafalan siswa terhadap huruf Jawa. Delapan puluh lima siswa mengaku tidak hafal aksara secara keseluruhan, mereka hanya hafal beberapa huruf aksara Jawa. Selain

itu, hal tersebut juga disebabkan oleh penggunaan media yang kurang menarik, karena saat pembelajaran berlangsung guru hanya menggunakan papan tulis dan buku paket saja.

Dilihat dari minat baca siswa terhadap buku bacaan, 74 siswa mengaku lebih tertarik membaca buku komik dibandingkan buku paket, dikarenakan banyak gambar dan sedikit tulisan. Akan tetapi 83 siswa belum pernah membaca komik yang berhuruf Jawa, dan di sekolah juga belum pernah menggunakan komik sebagai media pembelajaran dikelas. Hal tersebut memotivasi peneliti untuk mengembangkan media komik untuk pembelajaran membaca aksara Jawa. Dari 89% siswa tertarik jika komik dijadikan sebagai media pembelajaran aksara Jawa karena komik lebih banyak gambar dan penuh warna.

Tema cerita yang dipilih untuk dijadikan cerita komik sebagai media pembelajaran bahasa Jawa di sekolah adalah cerita rakyat mrapen. Hal tersebut dilihat dari 82 siswa yang memilih cerita rakyat mrapen sebagai cerita komik dibandingkan cerita *manga*. Meskipun 83 siswa mengatakan belum pernah membaca cerita rakyat mrapen, akan tetapi siswa mengaku perlu mengerti akan cerita rakyat daerah sendiri.

Komik yang dikembangkan sebagai media pembelajaran adalah komik yang berwarna. Hal tersebut dilihat dari 71 siswa yang menginginkan komik berwarna dan penuh gambar dibandingkan komik yang hanya berwarna hitam putih. Sesuai kebutuhan pengembangan media komik, 83 siswa memilih komik berukuran 14,8 x 21 cm.

Dilihat dari aspek bahasa yang digunakan siswa sehari-hari terdiri dari dua ragam, yaitu ragam krama dan ragam ngoko. Terdapat 71 siswa mengaku hanya menggunakan ragam bahasa ngoko dibandingkan bahasa krama. Hal tersebut menjadi bahan pertimbangan bahasa yang akan digunakan pada komik.

Dari hasil wawancara dengan siswa kelas VII di tiga sekolah, diperoleh data bahwa siswa sebenarnya suka aksara Jawa. Namun siswa menjadi kurang tertarik karena media yang digunakan hanya buku paket dan papan tulis. Siswa

juga mengaku merasa kesulitan belajar aksara Jawa karena tidak hafal aksara Jawa.

Dari hasil analisis kebutuhan siswa, dapat disimpulkan bahwa kelas VII SMP membutuhkan media pembelajaran yang menarik berupa komik berwarna, penuh gambar, dan berukuran sedang, yaitu 14,8 cm x 21 cm (A5). Siswa memilih cerita rakyat Mrapen sebagai cerita komik untuk mendukung pembelajaran bahasa Jawa. Adanya komik aksara Jawa ini bisa menjadikan pembelajaran bahasa Jawa khusunya materi aksara menjadi lebih menyenangkan.

Hasil analisis kebutuhan dijadikan sebagai acuan untuk membuat prototipe media komik berhuruf Jawa denagn cerita rakyat Mrapen. Ada dua tahap dalam pembuatan prototipe, yaitu tahap perancangan desain dan tahap perancangan bentuk komik.

Perancangan desain isi terdiri atas tiga langkah, yaitu pemilihan materi, pemilihan cerita, dan pembuatan media komik. Materi yang dipilih untuk pmebuatan media komik adalah materi aksara Jawa. Cerita yang digunakan adalah cerita rakyat Mrapen. Pembuatan komik disusun sesuai *storyboard*.

Perancangan bentuk komik yang dibuat adalah komik yang dicetak dalam bentuk buku. Komik berukuran 14,8 cm x 21 cm (A5). Jenis kertas cover komik ini menggunakan kertas ivory laminasi Doff, sedangkan bagian isi menggunakan jenis kertas CTS 150 gram. Sesuai dengan karakteristik komik memang gambar menjadi lebih dominan dibandingkan tulisan. Tulisan yang ada pada komik ini ganya sebatas percakapan dan narasi saja. Penggunaan tulisan pada percakaan dan narasi menggunakan jenis font hanacaraka dengan ukuran 12. Buku komik ini terdiri dari 25 halaman.

Setelah melalui seluruh tahapan tersebut, produk media komik aksara Jawa dengan cerita rakyat Mrapen selesai. Setelah produk selesai, siap untuk diujikan kepada ahli materi dan ahli media untuk mendapatkan perbaikan. Berikutnya melakukan revisi sesuai perbaikan dari ahli materi dan ahli media untuk penyempurnaan media.

Uji validasi oleh ahli media terhadap media komik dilakukan oleh dosen Seni Rupa, Universitas Negeri Semarang yaitu, Bapak Eko Sugiarto, S.Pd., M.Pd. yang memberikan saran perbaikan pada bagian layout untuk menambah beberapa panel, warna dasar komik yang sebelumnya putih diubah menjadi hitam, dan balon udara pada dialog dibuat dengan konsisten yaitu bentuk oval, serta warna papan narasi lebih menyesuaikan dengan warna *background* gambar. Setelah saran perbaikan dilakukan dan di ujikan akhirnya mendapat penilain kategori baik dan menyatakan media komik ini layak digunakan sebagai media pembelajaran.

Uji ahli materi dilakukan oleh dosen Bahasa dan Sastra Jawa, yaitu Bapak Didik Supriyadi, S.Pd. Mendapatkan penilaian baik dan menyatakan komik ini layak digunakan sebagai media pembelajaran bahasa Jawa khususnya aksara Jawa. Penilaian tersebut mendapatkan saran perbaikan agar kualitas media menjadi lebih baik dari sebelumnya.

## SIMPULAN DAN SARAN

Guru dan siswa sangat membutuhkan media komik aksara Jawa berisi cerita akyat Mrapen. Guru dan siswa sangat membutuhkan media yang inovatif dan menarik untuk membantu pembelajaran bahasa Jawa. Kolaborasi antara dua kompetensi dasar, yaitu membaca huruf Jawa dan memahami isi cerita rakyat. Guru dan siswa menginginkan komik berwarna yang dilengkapi materi pokok aksara Jawa. Isi cerita yang dibutuhkan guru dan siswa adalah cerita rakyat mrapen sebagai cerita pada media komik.

*Prototype* media komik berhuruf Jawa dengan tema cerita rakyat mrapen ini berisi terdiri dari tiga bagian, yaitu bagian awal/pembuka, bagian isi, dan bagian akhir/penutup. Bagian awal terdiri atas: Cover depan, soft cover, identitas buku, kompetensi dasar dan indikator, pedoman penggunaan media, materi dasar aksara Jawa. Bagian isi komik beiri cerita rakyat mrapen yang menceritakan kisah perjalanan sunan Kalijaga beserta

rombongan dari kerajaan majapahit menuju Demak. Bagian akhir/penutup terdiri dari: Evaluasi, profil penulis dan sinopsis pada cover belakang. Komik dicetak menggunakan kertas CTS 150 gram dan sampul dicetak menggunakan kertas Ivory Laminasi Doff (Laminasi Doff Cover Book).

Uji ahli terhadap pengembangan media komik aksara Jawa dilakukan oleh ahli materi dan ahli media. Hasil validasi ahli media dan ahli materi menyatakan bahwa media komik yang dihasilkan, layak digunakan sebagai media, dengan beberapa perbaikan pada bagian panel atau layout dan warna *background* sebagai warna dasar komik. Berdasarkan validasi ahli materi ada saran perbaikan pada bagian dialog dan narasi.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dipaparkan, saran terhadap komik mrapen sebagai media membaca huruf Jawa, yaitu (1) perlu dilakukan penelitian lebih lanjut terhadap pengembangan media komik aksara Jawa untuk menambah referensi media pembelajaran membaca huruf Jawa, sehingga media komik aksara Jawa lebih banyak inovasi yang beragam. (2) Perlu diujicobakan pada kelas VII SMP di Kecamatan Gubug dan sekitarnya. (3) Perlu dilakukan penelitian lebih lanjut menyempurnakan dan menguji hasil produk dengan tahap selanjutnya hingga tahap ke sepuluh dari model pengembangan Sugiyono. (4) Media yang dihasilkan bisa diterapkan pada pembelajaran membaca teks berhuruf Jawa pada kelas VII SMP di Kecamatan Gubug.

## DAFTAR PUSTAKA


Arsyad, Azhar. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

Jamaris, Martini. 2014. *Kesulitan Belajar Bagi Anak Usia Dini dan Usia Sekolah*. Bogor: Penerbit Ghalia Indonesia.

Sanaky, Hujair AH. 2013. *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif*. Yogyakarta: Kaukaba Dipantara.

Sudjana, Nana dan Ahmad Rivai. 2015. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo Offset Bandung.

Sugiyono. 2014. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.