



**PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK POPULER
BERAKSARA JAWA UNTUK SISWA SMP KELAS
VII**

SKRIPSI

diajukan untuk memperoleh gelar sarjana pendidikan

Disusun Oleh

Putri Ayu Nisati

2601414103

**FAKULTAS BAHASA DAN SENI
PENDIDIKAN BAHASA DAN SASTRA JAWA
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
TAHUN 2018/2019**

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi dengan judul *Pengembangan media komik populer beraksara Jawa untuk siswa SMP kelas VII* telah disetujui oleh pembimbing untuk diajukan ke Sidang Panitia Ujian Skripsi.

Semarang, 10 Maret 2020

Pembimbing I



Drs Agus Yuwono, M Si MPd

NIP 1968121519930310003



Dipindai dengan CamScanner

PENGESAHAN KELULUSAN

Skripsi yang berjudul *Pengembangan media komik populer beraksara Jawa untuk siswa SMP kelas VII* telah di pertahankan di hadapan sidang panitia ujian skripsi jurusan Bahasa dan Sastra Jawa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang.

Semarang, 9 - Mei - 2020

Panitia Ujian Skripsi

Dr. Hendi Pratama, S.Pd., M.A.
NIP 198505282010121006
Ketua



Dr. Prembayun Miji Lestari, S.S., M.Hum
NIP 197909252008122001
Sekretaris



Dra. Esti Sudi Utami Benedicta A. M.Pd.
NIP 196001041988031003
Penguji I



Mujimin S.Pd., M.Pd.
NIP 196411091994021001
Penguji II



Drs. Agus Yuwono, M.Si., M.Pd.
NIP 196812151993031003
Penguji III/Pembimbing I



Dipindai dengan CamScanner

PERNYATAAN

Saya menyatakan bahwa yang tertulis di dalam skripsi yang berjudul *Pengembangan media komik populer beraksara Jawa untuk siswa SMP kelas VII* adalah hasil karya sendiri, bukan jiplakan dari karya orang lain. Pendapat atau temuan orang lain dikutip berdasarkan kode etik ilmiah.

Semarang, 11-MARET-2020



Putri Ayu Nisati
NIM 2601414103



Dipindai dengan CamScanner

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

Motto:

- Sukses dilakukan dengan niat dan doa.
- Jangan iri dengan orang lain, karena kesuksesan dicapai dengan niat dan usaha pada diri kita masing-masing.
- Tetap semangat dan berusahalah selagi kita masih bisa dan mampu.
- Bekerja keraslah untuk masa depanmu.

Persembahan :

- Orang tua saya tercinta Ibu Sri Nanik dan Alm. Bapak ikhwan Soetrisno.
- Segenap keluarga yang saya sayangi.
- Orang yang slalu suport saya yaitu Iwan nurokhim.
- Almamater saya, Universitas Negeri Semarang.

PRAKATA

Puji syukur ke hadirat Allah SWT yang telah memberi kemudahan dan kelancaran dalam menyelesaikan penulisan skripsi yang berjudul *Pengembangan media komik populer beraksara Jawa untuk siswa SMP kelas VII*.

Penulis menyadari bahwa dalam menyelesaikan penyusunan skripsi ini tidak lepas dari bantuan berbagai pihak. Oleh karena itu, perkenankan penulis mengucapkan terimakasih kepada seluruh pihak di bawah ini:

1. Drs. Agus Yuwono, M.Si., M.Pd. pembimbing yang penuh kesabaran telah memberi arahan, bimbingan, dan saran sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.
2. Esti Sudi Utami., dan Mujimin, S.Pd., M.Pd. dosen penelaah yang telah memberikan saran dan arahan kepada penulis.
3. Mujiyono, S.Pd.,M.Sn dan Drs. Hardyanto, M.Pd dosen penguji ahli materi dan ahli media yang telaah memberikan pengarahan serta koreksi kepada penulis.
4. Segenap Bapak dan Ibu dosen Jurusan Bahasa dan Sastra Jawa yang telah memberikan ilmunya kepada penulis selama masa perkuliahan.
5. Dekan Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan izin untuk menyelesaikan skripsi.
6. Rektor Universitas Negeri Semarang yang telah berkenan memberikan kesempatan untuk menjadi Mahasiswa Universitas Negeri Semarang.
7. Bapak dan Ibu guru serta murid SMP Negeri 1 Boja, MTSN Boja, atas kerjasamanya dalam proses penelitian.
8. keluarga tercinta: Bapak, Ibu, dan seluruh keluarga besar yang senantiasa mendukung dan mendo'akan kelancaran penyusunan skripsi ini.

9. Teman-teman jurusan Bahasa dan Sastra Jawa angkatan 2014, khususnya teman-teman rombel 4 pendidikan bahasa dan sastra Jawa, teman-teman sebimbangan, dan sahabat-sahabat yang tidak dapat saya sebutkan semua, terima kasih atas semangat dan waktu yang telah diberikan sebagai teman diskusi dan motivator saya dan
10. semua pihak yang telah memberikan bantuan, arahan, dan doa dalam penyelesaian skripsi ini yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu.

Atas semua do'a, bimbingan dan motivasi dari semua pihak yang telah membantu penyusunan skripsi ini, semoga Allah SWT senantiasa melimpahkan rahmat dan karunia-Nya. Penulis menyadari dalam penulisan skripsi ini masih banyak kekurangan, sehingga penulis mohon maaf atas sekecil apapun kesalahan. Penulis juga berharap skripsi ini dapat bermanfaat bagi para pembaca.

Semarang, 11 Maret 2020

Penulis

ABSTRAK

Nisati, ayu putri. 2020. “ *Pengembangan Media populer beraksara Jawa s untuk siswa SMP kelas VII*”. Skripsi. Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Jawa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang. Pembimbing I : Drs. Agus Yuwono, M.Si., M.Pd

Kata Kunci : komik populer, beraksara Jawa.

Penelitian ini mengembangkan buku komik populer beraksara Jawa pada pembelajaran membaca aksara Jawa . Tujuan penelitian ini adalah (1) Mendeskripsikan kebutuhan guru dan siswa terhadap media komik sebagai pembelajaran membaca huruf Jawa, (2) mendeskripsikan prototipe komik sebagai media pembelajaran membaca huruf Jawa, (3) mendeskripsikan hasil validasi ahli dan perbaikan prototipe komik sebagai media pembelajaran membaca huruf Jawa. Penelitian ini menggunakan metode *research and development* (r&d) prosedur penelitian yang dilakukan meliputi (1) potensi dan masalah, (2) pengumpulan data, (3) desain produk, (4) validasi produk, dan (5) revisi produk. Hasil penelitian menunjukkan beberapa hal, yaitu (1) guru dan siswa SMP Negeri 1 Boja membutuhkan buku komik populer beraksara Jawa, (2) buku komik populer beraksara Jawa berisikan tentang cerita wayang Ramayana versi kidang kencana, (3) hasil validasi ahli materi mendapat nilai rata-rata 3 dari nilai maksimal 4 yang bermakna buku sesuai dengan kompetensi dasar yang akan dicapai tapi masih ada perbaikan dalam penulisan aksara Jawanya, hasil validasi ahli media mendapat nilai rata-rata 1 dari nilai maksimal 4 yang bermakna desain sesuai dengan alur ceritanya. Dapat disimpulkan bahwa buku komik populer beraksara Jawa ini layak digunakan sebagai media pembelajaran membaca aksara Jawa karena materi dan desain sudah sesuai dengan indikator.

SARI

Nisati, ayu putri. 2020. “ *Pengembangan Media komik populer beraksara Jawa sebagai Media Pembelajaran Membaca Huruf Jawa untuk siswa SMP kelas VII di Boja*”. Skripsi. Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Jawa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang. Pembimbing I : Drs. Agus Yuwono, M.Si., M.Pd
Tembung pangrunut: komik populer, aksara Jawa.

Panaliten iki ngasilake buku komik basa jawa populer kanggo sinau maca aksara Jawa. Objektif panaliten iki yaiku (1) Nggambarake kebutuhan guru lan siswa kanggo media komik minangka sinau maca aksara jawa, (2) ngandharake prototipe komik minangka media pasinaon maca aksara jawa, (3) njlentrehake asil validasi ahli lan perbaiki prototipe komik minangka media pasinaon maca huruf Basa jawa. Panliten iki nggunakake metode Riset lan Pangembangan (R & D) sing ditindakake kalebu (1) potensial lan masalah, (2) pangumpulan data, (3) desain produk, (4) produk validasi, lan (5) revisi produk. Asil nuduhake sawetara perkara, yaiku (1) guru lan siswa SMP Negeri 1 Boja mbutuhake buku komik inspirasi jawa populer, (2) buku-buku komik populer Jawa sing ngemot crita wayang versi kencana Ramayana, (3) asil saka validasi ahli materi nampa gelar rata-rata 3 saka nilai maksimal 4 sing tegese buku sesuai karo kompetensi dhasar sing bakal digayuh nanging isih ana asil paningkatan nulis skrip Jawa, asil validasi ahli media entuk nilai rata-rata 1 saka nilai maksimal 4 sing tegese desain kasebut sesuai karo plot. Bisa dirampungake manawa buku komik basa jawa populer iki digunakake kanggo digunakake minangka media kanggo sinau maca aksara jawa amarga materi lan rancangane sesuai karo indikator.

DAFTAR ISI

PERSETUJUAN PEMBIMBING.....	Error! Bookmark not defined.
PENGESAHAN KELULUSAN.....	Error! Bookmark not defined.
PERNYATAAN	Error! Bookmark not defined.
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	iv
PRAKATA.....	v
ABSTRAK.....	vii
SARI	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	6
1.3 Pembatasan Masalah.....	6
1.4 Rumusan Masalah	7
1.5 Tujuan Penelitian	7
1.6 Manfaat Penelitian	8
BAB II.....	9
KAJIAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORETIS	9
2.1 Kajian Pustaka	9
2.2 Landasan Teoretis	18
BAB III	35
METODE PENELITIAN.....	35
3.1 Desain Penelitian	35
3.2 Data dan Sumber Data	37
3.3 Teknik Pengumpulan Data.....	39
3.4 Instrumen Penelitian	40

3.5 Teknik Analisis Data.....	49
BAB IV	51
HASIL PEMBAHASAN	51
4.1 Hasil Analisis Angket Kebutuhan.....	51
4.2 Prototipe Komik aksara Jawa tentang wayang sebagai Pembelajaran aksara Jawa	56
4.3 Hasil Validasi Ahli Media komik populer beraksara Jawa.....	62
4.4 Hasil revisi komik populer beraksara Jawa.....	66
BAB V	68
PENUTUP	68
5.1 Simpulan	68
5.2 Saran	69
Daftar pustaka	71

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Kisi-kisi Pedoman Observasi	33
Tabel 3.2 Kisi-kisi Angket Kebutuhan Siswa	34
Tabel 3.3 Kisi-kisi Angket Kebutuhan Guru	34
Tabel 3.4 Kisi-kisi Angket Kebutuhan Siswa	36
Tabel 3.5 Kisi-kisi Angket Penilaian Ahli Media	36

DAFTAR GAMBAR

Gambar 4.1 Bagian depan komik.....	59
Gambar 4.2 Bagian isi komik	60
Gambar 4.3 biodata penulis	61
Gambar 4.8 Revisi validasi ahli materi.....	67

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Rekap Hasil Observasi	72
Lampiran 2 Angket Kebutuhan siswa.....	74
Lampiran 3 Angket Validasi Ahli Media.....	80
Lampiran 4 Angket Validasi Ahli Materi.....	84
Lampiran 5 hasil wawancara.....	89
Lampiran 6 angket kebutuhan guru.....	90

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Aksara Jawa memiliki bentuk yang unik, dan memiliki bentuk yang berbeda dari huruf Latin. Aksara Jawa juga jarang digunakan dalam kehidupan sehari-hari. Hal tersebut sesuai dengan pernyataan Koentjaraningrat (1984: 20), penggunaan 2 aksara Jawa dalam kehidupan sehari-hari dapat dikatakan sangat jarang digunakan pada saat ini. Sebagai penghuni pulau Jawa, khususnya masyarakat Jawa Tengah dan DIY diharapkan mengerti tentang aksara Jawa dan bisa membaca serta menulis aksara Jawa. Oleh karena itu, aksara Jawa dicantumkan dalam pelajaran bahasa Jawa.

Berdasarkan Surat Keputusan Gubernur Jawa Tengah Nomor 423.5/5/2010, mata pelajaran muatan lokal bahasa Jawa wajib dilaksanakan pada jenjang pendidikan SD/MI,SMP/MTS,SMA/MA. Kegiatan pembelajaran mengacu pada kurikulum dan kompetensi dasar yang telah disusun oleh tim pengembang kurikulum. Kurikulum bahasa Jawa memuat empat aspek keterampilan berbahasa yaitu; mendengar, berbicara, membaca dan menulis.

Berdasarkan hasil observasi secara umum siswa SMP masih kesulitan membaca dan menghafal aksara Jawa dikarenakan sarana dan prasarana yang mendukung pembelajaran bahasa Jawa di sekolah masih kurang khususnya untuk materi pembelajaran aksara Jawa. Pihak sekolah mengakui bahwa sekolah hanya memiliki satu buku yang biasa digunakan dalam pembelajaran, dan gurunya masih memakai buku untuk bahan pembelajaran. Siswa merasakan sukar dengan mata pelajaran bahasa Jawa pada tepatnya materi pembelajaran aksara Jawa, bagi

mereka materi tersebut sangatlah sulit untuk dipahami. Padahal, berdasarkan kurikulum bahasa Jawa 2013 siswa kelas tujuh diharapkan sudah mampu memahami aksara *legena, pasangan, sandhangan* hingga *aksara angka*.

Berdasarkan hasil pengamatan tersebut, maka diperlukan inovasi media pembelajaran aksara Jawa yang menarik dan kreative. Inovasi tersebut berupa media komik populer aksara Jawa berisi cerita wayang Ramayana yang berbentuk kartun. Pada umumnya cerita dalam komik hanya digunakan sebagai hiburan saja, akan tetapi peneliti akan memanfaatkan komik dengan cerita yang bisa dijadikan sebuah media pembelajaran membaca aksara Jawa.

Ditinjau dari minat baca secara umum, komik termasuk bacaan yang menarik sebagai bahan bacaan, karena bisa dinikmati oleh berbagai kalangan, seperti anak-anak, remaja, sampai dewasa. Selain dari cerita komik yang disampaikan, juga terdapat gambar yang mendukung sesuai adegan dan ekspresi tokoh merupakan salah satu faktor utama yang menarik perhatian para pembaca. Komik lebih menonjolkan gambar untuk membangun alur cerita, maka dari itu gambar lebih dominan dibandingkan dengan tulisan. Secara umum cerita komik bisa memberikan pesan atau amanat bergantung pada sudut pandang pembaca .

Pada kurikulum 2013 mata pelajaran bahasa Jawa kelas VII semester ganjil terdapat kompetensi dasar 4.5 membaca nyaring dan menulis teks satu paragraf berhuruf Jawa, sedangkan semester genap terdapat kompetensi dasar 3.3 menelaah cerita Ramayana.

Kolaborasi antara menelaah cerita Ramayana dengan membaca huruf aksara Jawa ini bisa mendapatkan dua manfaat sekaligus dalam satu pembelajaran sekaligus. Pada saat membaca aksara Jawa, siswa akan berkonsentrasi penuh

untuk membaca bacaan aksara Jawa dan akan memperhatikan setiap kata atau kalimat pada cerita tersebut. Dengan demikian siswa akan paham apa yang dibaca, dan siswa selalu ingat apa yang dibaca dan akhirnya siswa pun akan paham dengan alur cerita yang telah dibaca.

Membaca merupakan salah satu dari empat aspek keterampilan berbahasa, secara sederhana membaca dapat diartikan sebagai aktivitas untuk mendapatkan informasi dari bacaan baik yang tersurat maupun tersirat dalam bentuk pemahaman bacaan (Saleh Abbas, 2006 : 102). Membaca yaitu suatu proses yang dilakukan oleh pembaca untuk memperoleh pesan yang disampaikan oleh penulis melalui media.

Bacaan yang disertai dengan gambar akan lebih mudah untuk menumbuhkan rasa minat baca siswa. Banyaknya gambar yang ada dalam bacaan, maka semakin menarik perhatian anak untuk membacanya. Membaca aksara Jawa memang tidak semudah membaca tulisan latin, membaca aksara Jawa membutuhkan pemahaman khusus yang mengharuskan pembaca untuk hafal setiap aksara seperti aksara *legena*, aksara *pasangan*, maupun aksara *sandhangan*.

Didalam komik terdapat gambar dan tulisan, yakni setiap panel gambar disertai tulisan. Tulisan berupa dialog pendek membuat siswa tidak akan bosan membaca, karena bentuk tulisan tidak berparagraf, melainkan perkata atau perkalimat saja. Oleh karena itu, media komik berhuruf Jawa sesuai dengan penelitian ini diharapkan bisa menjadi media yang tepat untuk solusi tersebut. Komik yang nantinya tersusun dengan cerita yang runtut tentu yang nantinya akan mempermudah pemahaman siswa dalam belajar memahami sebuah cerita dan menangkap pesan yang ada di dalam komik tersebut. Tentunya minat siswa dan

rasa ingin tahunya pun bertambah, karena siswa SMP masih menyukai buku komik dibandingkan novel. Karena bagi mereka membaca komik sangatlah enak dipahami, dan ceritanya seru tidak membosankan.

Cerita wayang Ramayana merupakan salah satu materi pembelajaran bahasa Jawa pada KD menelaah cerita wayang Ramayana. Namun selama ini, materi cerita wayang Ramayana yang disampaikan ke siswa hanya menggunakan teks bacaan saja. Menurut siswa itu sangatlah susah dipahami dan membosankan, karena siswa mengetahui cerita wayang Ramayana dengan menggunakan teks bacaan tersebut. Maka dari itu, perlu diciptakan media komik aksara Jawa yang mengangkat cerita wayang Ramayana untuk pembelajaran bahasa Jawa.

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. Membaca dengan 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.

Berdasarkan penjelasan di atas, peneliti akan melakukan penelitian pada skripsi yang berjudul *Pengembangan Media Komik Populer Beraksara Jawa Untuk Siswa SMP Kelas VII*. Melalui media komik beraksara Jawa ini, siswa akan tertarik untuk membaca dan mempelajari aksara Jawa, sehingga siswa lama-lama bisa menghafal aksara Jawa. Selama ini guru bahasa Jawa di SMP daerah Boja belum pernah menggunakan komik aksara Jawa sebagai media pembelajaran membaca aksara Jawa.

Penelitian pengembangan ini lebih difokuskan pada siswa kelas VII SMP, karena kelas VII terdapat KD menelaah cerita Ramayana dan membaca paragraf aksara Jawa. Hal ini sesuai dengan tujuan pembuatan komik aksara Jawa berisi cerita wayang Ramayana.

Di dalam isi komik memiliki kekuatan ganda karena terdapat gambar dan tulisan, pada setiap panel gambar disertai tulisan. Tulisan berupa dialog pendek membuat siswa tidak akan bosan membaca, karena bentuk tulisan tidak berparagraf, melainkan perkata atau perkalimat. Oleh karena itu, media komik berhuruf Jawa sesuai penelitian ini diharapkan bisa menjadi media yang tepat untuk solusi pada kelas VII SMP NEGERI 1 BOJA. Komik yang nantinya tersusun dengan cerita yang runtut tentu yang nantinya akan mempermudah pemahaman siswa pada saat memahami sebuah cerita dan menangkap pesan yang ada di dalam cerita tersebut.

Cerita wayang Ramayana merupakan salah satu materi pembelajaran bahasa Jawa pada KD menelaah cerita Ramayana. Namun selama ini, materi cerita wayang Ramayana yang disampaikan pada siswa umumnya guru masih menggunakan metode ceramah, sehingga siswa mudah bosan dan tidak paham dengan materi yang disampaikan oleh guru. Dilihat dari permasalahan tersebut, komik aksara Jawa pada penelitian ini akan mengangkat cerita wayang Ramayana, agar siswa bisa memahami cerita wayang Ramayana dan menarik minat baca siswa. Maka dari itu, dibuatlah media komik aksara Jawa yang mengangkat cerita wayang Ramayana untuk pembelajaran bahasa Jawa.

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 isi cerita komik. 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.

Media komik aksara Jawa ini dibuat untuk memudahkan siswa memahami materi aksara Jawa, karena di sekolah guru masih menggunakan media buku. Siswa sulit memahami dan merasa sukar dengan pembelajaran aksara Jawa, jadi dipenelitian ini saya membuat media komik beraksara Jawa supaya siswa bisa memahami materi aksara Jawa dengan menggunakan media tersebut.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas maka dapat diidentifikasi permasalahan yang muncul sebagai berikut :

1. Siswa SMP belum lancar membaca bacaan aksara Jawa.
2. Siswa sukar dengan pembelajaran aksara Jawa.
3. Kurangnya minat belajar membaca aksara Jawa.
4. Media yang digunakan kurang menarik dan kreatif.

1.3 Pembatasan masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka ini difokuskan pada permasalahan:

1. Siswa kurang tertarik membaca bacaan aksara Jawa.

2. Komik beraksara Jawa belum pernah digunakan sebagai media pembelajaran bahasa Jawa pada SMP kelas VII.

1.4 Rumusan masalah

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

1. Bagaimana kebutuhan guru dan siswa terhadap media komik sebagai pembelajaran membaca huruf Jawa?
2. Bagaimana prototipe komik sebagai media pembelajaran membaca huruf Jawa?
3. Bagaimana validasi uji ahli media dan ahli materi terhadap prototipe komik sebagai media pembelajaran membaca huruf Jawa?

1.5 Tujuan penelitian

1. Mendeskripsikan kebutuhan guru dan siswa terhadap media komik sebagai pembelajaran membaca huruf Jawa.
2. Mendeskripsikan prototipe komik sebagai media pembelajaran membaca huruf Jawa.
3. Mendeskripsikan hasil validasi ahli dan perbaikan prototipe komik sebagai media pembelajaran membaca huruf Jawa.

1.6 Manfaat Penelitian

1. Manfaat teoritis untuk mengembangkan media komik aksara Jawa dalam pembelajaran bahasa Jawa kelas VII dan menjadi bahan pertimbangan untuk penelitian selanjutnya.

2. Manfaat praktis

a. Bagi guru, guru dapat memanfaatkan media komik aksara Jawa dalam pembelajaran aksara Jawa. Dan guru juga bisa lebih kreatif lagi untuk membuat media pembelajaran selanjutnya.

b. Bagi siswa melalui media komik aksara Jawa siswa akan mendapatkan pengetahuan mengenai aksara Jawa dan mendapatkan pengalaman baru dalam pembelajaran dan siswa bisa memahami tentang aksara Jawa melalui media komik aksara Jawa.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORETIS

2.1 Kajian Pustaka

Penelitian pengembangan khususnya penelitian tentang media pembelajaran berupa media komik. Terdapat beberapa penelitian pengembangan yang relevan dengan penelitian ini, di antaranya adalah penelitian yang dilakukan oleh Arini, dkk (2017), Biddle, dkk (2015), Fitriyanur (2017), Haryoko dan Purnama (2013), Klau (2014), Mediawati (2011), Nurhasanah dkk (2014), Prasetyadi (2015), Rohman, dkk (2013), Sariroh (2016), Setyawan (2015), Wahyu dan Haryanto (2016), Zahra (2016).

Arini, dkk (2017) dalam penelitian yang berjudul *The Use of Comic As a Learning Aid to Improve Learning Interest of Slow Learner Student* memiliki tujuan menguji penggunaan komik sebagai alat bantu pembelajaran untuk meningkatkan minat belajar siswa yang belajarnya lambat/keterlambatan berfikir. Subjek penelitian yang dilakukan adalah anak SD Wiropaten di kota Surakarta. Pengumpulan data pada penelitian yang dilakukan dengan teknik observasi dan kuisioner. Hasil penelitian tersebut menyatakan bahwa penggunaan komik sebagai alat bantu pembelajaran dapat meningkatkan minat belajar siswa keterlambatan berfikir pada kelas V SD Surakarta.

Pada penelitian ini dengan penelitian ini dengan penelitian Arini terdapat persamaan dan perbedaan. Persamaan penelitian yang dilakukan Arini dengan penelitian ini terletak pada penggunaan komik sebagai media pembelajaran. Namun ada perbedaan dengan penelitian ini, yaitu pada sasaran penelitian.

Penelitian yang dilakukan Arini dilakukan pada kelas V SD, sedangkan pada penelitian ini dilakukan pada kelas VII SMP.

Penelitian yang dilakukan Biddle, dkk (2015) yang berjudul *The Role of Instructional Design in Persuasion: A Comics Approach for Improving Cyber Security* ini fokus pada komik yang digunakan sebagai alat untuk meningkatkan cyber security dalam desain intruksional. Penelitian ini merancang dan mengembangkan serial komik interaktif yang disebut *Secure Comics*. Hasil penggunaan komik menunjukkan bahwa komik dapat meningkatkan pemahaman tentang perilaku positif dalam mengatur keamanan.

Pada penelitian ini dengan penelitian Biddle terdapat persamaan dan perbedaan. Persamaan penelitian Biddle, dkk dengan penelitian ini terletak pada produk yang dikembangkan, yaitu komik. Bedanya penelitian pengembangan komik yang dilakukan oleh Biddle ini memanfaatkan komik untuk meningkatkan tingkat keamanan pada desain instruksional, sedangkan komik yang dikembangkan oleh peneliti adalah komik yang digunakan sebagai media pembelajaran.

Fitrianur (2017) melakukan penelitian dengan judul *Pengembangan Buku Panduan Berbasis Media Komik Materi Teks Percakapan pada Siswa Kelas V SDN Beringin 02 Semarang* ini menghasilkan produk berupa komik yang layak dan efektif digunakan sebagai media pembelajaran membaca teks percakapan. Penelitian ini menggunakan metode penelitian *Research and Development (R&D)*. Penilaian ahli media produk komik ini mencapai persentase 95,60% dan penilaian ahli materi kebahasaan mencapai persentase 86,10%.

Pada penelitian ini dengan penelitian Fitrianur terdapat persamaan dan perbedaan. Kesamaan penelitian yang dilakukan Fitrianur dengan penelitian ini adalah sama-sama menggunakan komik sebagai media pembelajaran membaca. Sedangkan perbedaan terletak pada target sasaran. Penelitian Fitrianur subjeknya adalah siswa kelas V SD dan materi pembelajaran serta komik yang dikembangkan Fitrianur ini adalah materi teks percakapan.

Haryoko dan Purnama (2013) melakukan penelitian yang berjudul "*Pembuatan Media Pembelajaran Aksara Jawa Pada Sekolah Dasar Negeri 02 Gunan Wonogiri Kelas VI*". Penelitian ini menghasilkan media aksara Jawa berbasis *flas* untuk siswa kelas VI sekolah dasar, Haryoko mengatakan bahwa pembelajaran bahasa Jawa membutuhkan suatu perangkat pembelajaran yang dapat menarik minat siswa untuk pembelajaran tersebut. Pada penelitian ini terdapat persamaan dan perbedaan, persamaannya adalah pada materi yang diambil dan jenis penelitian. Penelitian Haryoko dan penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan, sedangkan materi yang sama adalah materi aksara Jawa. Perbedaannya terdapat pada media yang dikembangkan dan sasaran penelitian. Penelitian Haryoko mengembangkan media aksara Jawa berbasis *flash*, sedangkan penelitian ini mengembangkan media visual berupa komik.

Klau (2014) dalam penelitian yang berjudul *Using Comic Strips to Improve The Speaking Skill Of Grade VIII Students Of SMP N 15 Yogyakarta In The Academic Year Of 2013/2014*. Penelitian tentang penggunaan komik strip tersebut bertujuan untuk meningkatkan keterampilan berbicara pada siswa kelas VIII SMP. Jenis penelitian Klau adalah jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK).

Tindakan yang diimplementasikan dalam penelitian tersebut adalah penggunaan komik dalam proses pembelajaran khususnya keterampilan berbicara.

Pada penelitian ini dengan penelitian Klau terdapat persamaan dan perbedaan. Kesamaan penelitian Klau dengan penelitian ini terletak pada penggunaan komik sebagai media pembelajaran, dan sasaran yang dituju yaitu siswa SMP. Namun ada beberapa perbedaan pada penelitian tersebut, yaitu pada jenis penelitian, tujuan khusus pembuatan komik, yaitu untuk meningkatkan kemampuan keterampilan berbicara pada siswa SMP. Jenis penelitian yang dilakukan Klau adalah jenis penelitian PTK, sedangkan penelitian ini adalah jenis penelitian Pengembangan.

Mediawati (2011) dalam penelitian yang berjudul *Pembelajaran Akuntansi Melalui Media Komik untuk Meningkatkan Prestasi Mahasiswa*, penelitian yang bertujuan untuk mengukur pengaruh media komik akuntansi terhadap hasil belajar mahasiswa. Jenis penelitian ini adalah penelitian PTK (Peningkatan Tindakan Kelas). Sasaran dalam penelitian ini adalah mahasiswa akuntansi. Media komik yang digunakan adalah komik tentang akuntansi keuangan. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen dengan *the randomized pretest-posttestcontrol grup design* (rancangan tes awal-akhir akhir kelompok kontrol sample acak). Penelitian penggunaan media komik akuntansi yang dilakukan Mediawati tersebut mendapatkan respon dan dapat peningkatan prestasi yang baik bagi mahasiswa.

Pada penelitian ini dengan penelitian Mediawati terdapat kesamaan dan perbedaan. Kesamaan penelitian ini terletak pada penggunaan media komik sebagai pembelajaran. Akan tetapi yang membedakan dengan penelitian

Mediawati adalah jenis penelitian, isi komik dan sasaran yang dituju. Jenis penelitian yang dilakukan oleh Mediawati adalah jenis penelitian Peningkatan Tindakan Kelas (PTK). Komik yang dibuat Mediawati berisi komik tentang pembelajaran akuntansi. Sasaran media komik akuntansi yang dibuat Mediawati ditujukan untuk mahasiswa akuntansi. Sedangkan perbedaan pada penelitian ini dengan penelitian Mediawati terdapat pada subjek penelitian dengan materi yang digunakan, subjek penelitian pada penelitian Mediawati adalah mahasiswa sedangkan penelitian ini adalah siswa kelas VII. Materi yang digunakan oleh Mediawati dalam penelitiannya adalah akuntansi sedangkan penelitian ini adalah materi aksara Jawa.

Nurhasanah, dkk (2014) dalam penelitian yang berjudul Pengembangan Media KIJANK (Komik Indonesia, Jawa, dan Aksara Jawa) Pembelajaran Bahasa Jawa Kelas V Sekolah Dasar, meneliti tentang pembuatan media komik dengan dua bahasa dan satu aksara Jawa. Media komik ini ditujukan untuk siswa kelas V SD untuk pembelajaran bahasa Jawa yang bertujuan untuk mempermudah membaca aksara Jawa. Jenis penelitian Nurhasanah ini adalah jenis penelitian pengembangan. Penelitian ini menghasilkan suatu produk berupa media pembelajaran bahasa Jawa, yaitu KIJANK dengan materi yang dikembangkan adalah kalimat berhuruf Jawa yang menggunakan sandhangan panyigeg wanda yang meliputi wigyan, layar, cecek, dan pangku.

Pada penelitian ini dengan penelitian Nurhasanah terdapat persamaan dan perbedaan. Kesamaan penelitian Nurhasanah dengan penelitian ini terletak pada jenis penelitian, yaitu penelitian pengembangan media komik aksara Jawa. Komik KIJANK sebagai media pembelajaran bahasa Jawa pada materi membaca

aksara Jawa. Akan tetapi, komik aksara Jawa tersebut ditujukan pada siswa SD kelas V dengan tingkat materi aksara Jawa hanya sampai pada tingkat tataran aksara Legena. Oleh karena itu, penelitian ini akan membuat pembaharuan sebuah media komik bergenre cerita wayang yang ditujukan untuk siswa SMP/ sederajat dengan materi aksara Jawa dengan tingkat materi lanjut, yaitu sampai tataran aksara Pasangan dan sandhangan, agar bisa menambah pengetahuan lebih dan tidak hanya mengerti aksara legena saja. Isi komik juga bercerita tentang cerita wayang supaya siswa bisa memahami dan tidak bosan untuk membaca cerita wayang dengan menggunakan media komik aksara Jawa. Perbedaan antara penelitian ini dengan penelitiann Nurhasanah adalah pada isi media komiknya, penelitian Nurhasanah media komiknya menggunakan dua bahasa dan satu aksara Jawa sedangkan penelitian ini media komiknya menggunakan satu bahasa dan 3 aksara.

Prasetyadi (2015) dalam penelitian yang berjudul *Using Comics to Encourage VIII G Students' Motivation in Reading English Texts in SMP Negeri 2 Yogyakarta*. Tujuan dari penelitian komik tersebut adalah untuk mendorong motivasi siswa dalam pembelajaran bahasa Inggris khususnya membaca teks bahasa Inggris untuk siswa kelas VIII SMP.

Pada penelitian ini dengan penelitian Prasetyadi terdapat persamaan dan perbedaan. Kesamaan penelitian yang dilakukan Prasetyadi dengan penelitian terletak pada penggunaan komik sebagai media pembelajaran khususnya membaca untuk siswa tingkat SMP. Namun yang membedakan adalah komik yang dibuat Prasetyadi ini komik bahasa Inggris karena disesuaikan dengan mata

pelajaran, sedangkan komik yang peneliti kembangkan adalah komik aksara Jawa untuk KD membaca huruf Jawa.

Rohman, dkk (2013) melakukan penelitian yang berjudul “Peningkatan Keterampilan Membaca dan Menulis Aksara Jawa Melalui Permainan Kartu Huruf”. Tujuan dari penelitiannya yaitu untuk meningkatkan keterampilan membaca dan menulis aksara Jawa melalui kartu huruf. Hasilnya dari penelitiannya menunjukkan bahwa pembelajaran melalui permainan kartu huruf dapat meningkatkan keterampilan membaca dan menulis aksara Jawa. Berdasarkan hasil dari penelitian tersebut maka dapat disimpulkan pembelajaran yang menggunakan media yang tepat dan sesuai dengan materi akan meningkatkan hasil belajar siswa dan minat siswa ketika pembelajaran berlangsung,

Terdapat persamaan antara penelitian ini dengan penelitian Rohman. Persamaan penelitian Rohman dengan penelitian ini yaitu pada materi yang digunakan berupa aksara Jawa. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian Rohman yaitu pada jenis penelitian dan subjek penelitian. Penelitian Rohman termasuk jenis penelitian tindakan kelas, sedangkan penelitian ini jenis penelitian pengembangan yang mengembangkan media komik populer beraksara Jawa. Subjek penelitian Rohman adalah siswa kelas tiga dekolah dasar, sedangkan penelitian ini subjek penelitiannya adalah siswa smp kelas tujuh.

Sariroh (2016) melakukan penelitian berjudul “Pengembangan Media Tali Andha Aksara Jawa untuk Meningkatkan Keterampilan membaca Siswa Kelas V SD”. Penelitian yang dilakukan oleh Sariroh terdapat persamaan dan perbedaan

dengan penelitian ini. Persamaan dengan penelitian ini terletak pada materi yang digunakan yaitu aksara Jawa. Perbedaan dengan penelitian ini terletak pada subjek penelitian dan media yang dihasilkan. Media yang dihasilkan berbeda, penelitian Sariroh menghasilkan media tali andha aksara Jawa, sedangkan penelitian ini menghasilkan media komik populer beraksara Jawa dan sasaran subjek yang digunakan oleh Sariroh yaitu siswa SD kelas V sedangkan penelitian ini sasaran subjek yang digunakan yaitu siswa SMP kelas VII. Kelebihan dari penelitian Ismatius yaitu media yang dihasilkan dapat menarik siswa.

Setyawan (2015) dalam penelitian yang berjudul Pengembangan Media Komik aksara Jawa dalam Pembelajaran Bahasa Jawa di Kelas V SD Negeri Bawang Kecamatan Pakis Kabupaten Magelang, memiliki tujuan untuk menghasilkan media komik aksara Jawa yang layak digunakan sebagai media alternatif pembelajaran bahasa Jawa di SD Negeri Bawang Kecamatan Pakis Kabupaten Magelang. Jenis penelitian yang digunakan adalah jenis penelitian pengembangan dengan model yang dikembangkan oleh Borg dan Gall. Penelitian ini dilakukan melalui langkah: studi pendahuluan, perencanaan, pengembangan produk media dan validasi, uji coba satu-satu, uji coba kelompok kecil, uji coba lapangan, dan penyempurnaan produk. Instrumen yang digunakan peneliti dalam mengumpulkan data adalah dengan pedoman wawancara, pedoman observasi, dan angket. Dalam penelitian tersebut, peneliti membuat media komik bergenre cerita pewayangan. Hal itu disesuaikan dengan kurikulum bahasa Jawa khususnya kelas V pada kompetensi dasar “mendengarkan cerita tokoh wayang”. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa hasil validasi, ahli materi dan uji coba lapangan mendapat skor baik. Dari hasil uji coba tersebut, media komik

aksara Jawa dicetak dalam bentuk buku layak untuk digunakan dalam pembelajaran bahasa Jawa.

Kesamaan penelitian Setyawan dengan penelitian ini terletak pada objek yang dikaji, yaitu media komik aksara Jawa sebagai pembelajaran bahasa Jawa. Adapun perbedaan penelitian ini terletak pada objek sasaran dan genre cerita yang digunakan. Setiawan melakukan penelitian pengembangan media komik bergenre cerita peawayangan untuk siswa SD kelas V, sedangkan penelitian yang akan diteliti berjudul pengembangan media komik bergenre cerita wayang `untuk siswa SMP kelas tujuh. Hal ini karen akan peneliti menyesuaikan dengan kompetensi dasar yang terdapat pada kurikulum bahasa Jawa.

Wahyu dan Haryanto (2016) dengan artikel yang berjudul *Pengembangan Media Komik Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Dan Keterampilan Membaca Pemahaman Siswa Kelas IV*, jurnal ini menggunakan model pengembangan Borg & Gall. Jurnal ini menjelaskan tentang meningkatkan motivasi belajar siswa dalam mempelajari bahasa Indonesia dan keterampilan membaca pemahaman. Jurnal ini menggunakan media komik karena, Menurut ahli materi dan media pembelajaran produk media komik ini berkategori baik dan mendapat peningkatan nilai pretest terhadap *posttest* motivasi belajar bahasa Indonesia dan keterampilan membaca pemahaman antara kelas kontrol dan kelas eksperimen. Dan dari hasil penelitian ini media komik pembelajaran berpengaruh positif dan signifikan terhadap motivasi belajar bahasa Indonesia dan keterampilan membaca pemahaman siswa. Persamaan jurnal tersebut dengan penelitian ini terletak pada media yang digunakan. Sedangkan perbedaannya terletak pada kompetensinya. Jurnal tersebut bertujuan untuk memotivasi siswa dalam belajar bahasa Indonesia

dan kompetensi yang diambil itu untuk meningkatkan keterampilan membaca pemahaman siswa kelas IV. Kelebihannya yaitu media komik juga dapat digunakan untuk pembelajaran yang lainnya. Adapun kekurangannya yaitu tujuan dari jurnal tersebut sudah banyak digunakan oleh peneliti lain.

Zahra (2016) dalam penelitian yang berjudul *The Effect English Comic on The Students' Vocabulary Achievement at Second Years Students of SMP Negeri 10 Kendari*, bertujuan untuk menyelidiki pengaruh komik berbahasa Inggris terhadap prestasi kosakata siswa. Komik yang dibuat berbahasa Inggris dengan tujuan meningkatkan perbendaharaan kosakata siswa setelah membaca komik tersebut. Penelitian tersebut menggunakan desain penelitian eksperimen yang terdiri dari kelas eksperimen (kelas dengan media komik) dan kelas kontrol (tidak menggunakan media komik). Sampel penelitian tersebut memilih siswa kelas tiga dan empat SMP Negeri 10 Kendari. Penelitian tersebut mendapat hasil bahwa penggunaan media komik bahasa Inggris telah meningkatkan prestasi kosakata siswa.

Pada penelitian ini dengan penelitian Zahra terdapat persamaan dan perbedaan. Kesamaan penelitian yang dilakukan Zahra dengan penelitian ini adalah penggunaan komik sebagai media pembelajaran, dan sampel penelitiannya sama-sama tingkat SMP. Namun ada perbedaan antara penelitian Zahra dengan penelitian ini, yaitu jenis penelitian dan isi dan bahasa komik.

2.2 Landasan Teoretis

Landasan Teoretis ini membahas mengenai pengertian media pembelajaran, fungsi dan manfaat media pembelajaran, karakter media

pembelajaran, kriteria media pembelajaran, teori membaca, pengertian komik populer.

2.2.1. Pengertian Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa Latin dan merupakan bentuk jamak dari kata medium, yang secara harfiah dapat diartikan sebagai perantara atau pengantar. Menurut Gagne (Arief S dkk, 2009: 6) media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsangnya untuk belajar. Sedangkan menurut Gerlach dan Ely (Arsyad, 2007: 3) media jika dipahami secara garis besar merupakan manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Djamarah dan Zain (2010: 121) mengemukakan bahwa media adalah alat bantu apa saja yang dapat dijadikan sebagai penyalur pesan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Berdasarkan uraian di atas dapat dipahami bahwa media pembelajaran merupakan semua yang mengandung pesan atau informasi dan digunakan sebagai penyalur pesan dalam proses pembelajaran untuk membantu siswa memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap serta merangsang siswa untuk belajar. Media pembelajaran memiliki peranan penting dalam proses pembelajaran, salah satunya adalah membantu siswa untuk memperoleh gambaran nyata tentang suatu konsep yang abstrak, sehingga akan mempermudah siswa untuk menerima pesan yang disampaikan. Dalam hal ini media pembelajaran yang dikembangkan adalah media komik aksara Jawa. Menggunakan media komik aksara Jawa diharapkan memudahkan siswa untuk memahami materi aksara Jawa. Menggunakan media pembelajaran yang menarik juga akan menarik minat siswa untuk belajar.

Dari beberapa pendapat para ahli mengenai media, dapat disimpulkan bahwa pengertian media adalah sarana perantara dalam proses pembelajaran yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan yang mengandung materi intruksional dan dapat merangsang siswa untuk belajar sehingga tercapailah suatu pembelajaran yang kondusif. Media pembelajaran digunakan oleh guru ketika mengajar untuk membantu memperjelas materi pembelajaran yang disampaikan kepada siswa. Proses pembelajaran yang berhasil tidak terlepas dari penggunaan media pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran yang sesuai akan membantu siswa untuk memahami pembelajaran yang sedang berlangsung.

2.2.2. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran

Media pembelajaran memiliki banyak fungsi dan manfaat bagi kelancaran proses pembelajaran. Menurut Levie and Lantz (Arsyad 2007:16) media pembelajaran memiliki empat fungsi, diantaranya fungsi atensi, fungsi afektif, fungsi kognitif, dan fungsi kompensatoris. Fungsi atensi, yaitu menarik perhatian dan mengarahkan perhatian siswa agar berkonsentrasi terhadap pelajaran yang disampaikan melalui media visual yang ditampilkan. Siswa kadang tidak tertarik pada mata pelajaran yang tidak disukai. Media pembelajaran akan menarik perhatian siswa sehingga siswa akan tertarik pada pembelajaran tersebut. Fungsi afektif terlihat ketika siswa afektif menggunakan media pembelajaran. Misalnya ketika siswa mempelajari sebuah cerita bergambar, seperti fabel, komik, atau cerita rakyat. Dengan adanya penggambaran dalam bentuk visual, maka emosi siswa akan lebih tergugah. Fungsi kognitif, Media pembelajaran akan memperlancar siswa dalam memahami materi. Ingatan siswa terhadap informasi yang disampaikan juga akan bertahan lebih lama. Fungsi kompensatoris adalah

membantu siswa yang memiliki kekurangan dalam memahami pelajaran yang disampaikan secara teks atau verbal. Sehingga perbedaan gaya belajar setiap individu akan terakomodasi. Arief S,dkk (2012:17) menjelaskan bahwa media pembelajaran memiliki beberapa fungsi. Fungsi-fungsi tersebut adalah sebagai berikut. a. Memperjelas penyampaian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalistis atau hanya berupa kata-kata yang ditulis kedalam teks atau disampaikan secara lisan saja. b. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan kemampuan indra. Misalnya untuk menyampaikan materi tentang sejarah kemerdekaan yang telah terjadi pada masa lalu sehingga tidak mungkin untuk ditunjukkan pada saat pembelajaran kecuali dengan menggunakan media. c. Penggunaan media pembelajaran secara tepat dan bervariasi dapat meningkatkan antusias siswa dalam mengikuti proses pembelajaran. d. Perbedaan pada setiap individu siswa, baik berupa pengalaman, latar belakang, dan lingkungan yang berbeda sedangkan kurikulum yang digunakan sama, tentu akan menyulitkan guru. Masalah ini dapat diatasi dengan media pembelajaran, yaitu dengan kemampuan media untuk memberikan perangsang yang sama, menyamakan pengalaman, dan menyamakan persepsi.

Sukiman (2012:44) menyatakan bahwa manfaat media untuk pembelajaran yaitu (1) media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga memperlancar proses pembelajaran dan meningkatkan proses hasil belajar, (2) media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih bagus antara peserta didik dan lingkungannya, kemungkinan peserta didik untuk belajar sendiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya, dan (3) media pembelajaran

dapat mengatasi keterbatasan indera ruang dan waktu. Sanaky (2013:42) menyatakan bahwa manfaat media pembelajaran yaitu (1) lebih menarik perhatian, (2) menumbuhkan motivasi belajar, (3) bahan pembelajaran lebih terstruktur, logis, dan jelas, (4) metode pembelajaran dapat bervariasi, (5) menyenangkan dan tidak membosankan, dan (6) peserta didik banyak melakukan kegiatan belajar

Berdasarkan pendapat para ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa manfaat media dalam proses pembelajaran yaitu mempermudah dalam menyampaikan informasi atau materi pembelajaran dan menciptakan pembelajaran yang menarik sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai, dan tidak membuat siswa merasakan kebosanan ketika pembelajaran berlangsung.

2.2.3. Karakter media pembelajaran

Ada beberapa jenis media pembelajaran yang biasa digunakan dalam proses pengajaran. Sudjana dan Rivai (2011:27-214) mengklasifikasikan media pembelajaran menjadi empat golongan utama, yaitu media grafis, media tiga dimensi, media proyeksi dan penggunaan lingkungan sekitar. Djamarah dan Zain (2010:124-126) menjelaskan bahwa media dapat diklasifikasikan berdasarkan jenis, daya liput, bahan, serta cara pembuatannya. Berdasarkan jenisnya, media dibagi kedalam media auditif, visual, dan audio visual. Berdasarkan daya liput, media dibagi kedalam media dengan daya liput luas dan serentak, media dengan daya liput yang terbatas ruang dan tempat, serta media untuk pengajaran individual. Berdasarkan bahan pembuatannya media dibagi kedalam media sederhana dan media kompleks. Kempt & Dayton (Arsyad 2013: 39) mengelompokkan media ke dalam delapan jenis, yaitu (1) media cetakan, (2)

media pajang, (3) *overhead transparencies*, (OHP), (4) rekaman *audiotape*, (5) seri slide dan film *strip*, (6) penyajian *multi image*, (7) rekaman video dan film hidup, dan (8) komputer. Sedangkan Lehsin, Pollock & Reigeluth mengklasifikasikan media kedalam lima kelompok, yaitu (1) media berbasis manusia, (2) media berbasis cetak, (3) media berbasis komputer, (4) media berbasis audio-visual, (5) media berbasis komputer (Arsyad 2013: 38). Media komik aksara Jawa masuk ke dalam jenis media cetakan. Media ini dicetak *full colour* pada kertas ivory 260. Berdasarkan daya liput, media komik aksara Jawa termasuk jenis terbatas ruang dan tempat. Setiap satu siswa harus menggunakan satu komik agar siswa fokus saat pembelajaran.

2.2.4. Kriteria Media Pembelajaran

Pemilihan media pembelajaran harus melalui berbagai pertimbangan. Pertimbangan pada pemilihan media pembelajaran adalah terpenuhinya kebutuhan dan tercapainya tujuan pembelajaran. Jika tidak sesuai dengan kebutuhan dan tujuan maka media tersebut tidak bisa digunakan. Rudi Susilana dan Cepi Riyana (2008: 69-72) mengemukakan beberapa kriteria dalam pemilihan sebuah media pembelajaran yaitu sebagai berikut. a. Kesesuaian dengan tujuan Perlu dikaji tujuan pembelajaran apa yang ingin dicapai dalam suatu kegiatan pembelajaran. Dari kajian tersebut dianalisis media apa yang cocok untuk mencapai tujuan pembelajaran. Media juga harus sesuai dengan kompetensi inti, kompetensi dasar, dan indikator. b. Kesesuaian dengan materi pembelajaran Bahan ajar atau kajian yang akan diajarkan pada proses pembelajaran tersebut harus sesuai. Hal lain yang harus dipertimbangkan adalah sejauh mana kedalaman materi yang akan diajarkan, sehingga dapat dipertimbangkan media apa yang cocok untuk

menyampaikan materi tersebut. c. Kesesuaian dengan karakteristik pembelajaran atau siswa Sifat dan ciri-ciri media harus sesuai dengan karakteristik siswa. Kondisi siswa secara fisik harus diperhatikan terutama keberfungsian alat indera yang dimilikinya. Selain itu, hal yang harus diperhatikan adalah kemampuan awal siswa, budaya, dan kebiasaan siswa.

Kesesuaian dengan teori Pemilihan media harus didasarkan atas kesesuaian dengan teori. Media yang dipilih bukan karena fanatisme guru terhadap suatu media yang dianggap paling disukai dan paling bagus. Pemilihan media merupakan bagian penting dari keseluruhan proses pembelajaran, yang fungsinya untuk meningkatkan efisien dan efektivitas pembelajaran. e. Kesesuaian dengan gaya belajar siswa Aktivitas pembelajaran siswa dipengaruhi oleh gaya belajar. Terdapat tiga gaya belajar siswa yaitu visual, auditorial, dan kinestetik. Masing-masing tipe belajar siswa mengakibatkan perbedaan bagaimana cara siswa belajar. f. Kesesuaian dengan kondisi lingkungan, fasilitas pendukung, dan waktu yang tersedia Media yang bagus dan menarik apabila tidak didukung fasilitas dan waktu yang tersedia maka tidak akan efektif. Misalnya di sebuah desa terpencil membeli perangkat computer untuk pembelajaran TIK, namun hal itu menjadi tidak berfungsi dengan baik, karena disekolah tersebut belum terpasang aliran listrik. Oemar Hamalik (2011: 204) mengemukakan agar tercipta komunikasi yang efektif harus memperhatikan beberapa faktor. Faktor-faktor tersebut yang pertama adalah faktor siswa, faktor isi pelajaran, dan faktor tujuan yang hendak dicapai.

2.2.5 Teori membaca

Membaca yaitu aktivitas pembaca untuk mendapatkan pesan yang disampaikan oleh penulis melalui media tulis. Teori membaca sendiri ada 3, yaitu:

a. Teori membaca Bottom-Up

Teori ini menjelaskan bahwa membaca dimulai dengan cara mengenal sebuah huruf dalam sebuah kata, mengenal kata dalam sebuah kalimat, mengenal kalimat dari sebuah teks bacaan.

b. Teori membaca Top Down

Untuk mampu membaca seseorang harus memiliki pengetahuan terlebih dahulu mengenai hal yang akan dibaca, jika tidak maka tidak akan bisa membaca teks bacaan.

c. Teori membaca Interaktif

Membaca sebenarnya suatu proses sosial dimana ada sebuah interaksi antara si pembaca dengan tulisan yang ada di teks atau buku bacaan.

2.2.6 Pengertian komik populer

Komik populer adalah komik yang sedang populer atau yang sedang rame-ramenya diedarkan, Contohnya : one piece, slam dunk, the promised neverland, dan lain-lain. Komik merupakan gambar-gambar dan lambang-lambang yang teratur dalam urutan tertentu, bertujuan untuk memberikan informasi dan atau mencapai tanggapan entitas dari pembaca (McCloud, 2008: 20). MS Gumelar (2011: 2) menjelaskan pengertian yang serupa bahwa komik dalam etimologi

bahasa berasal dari kata “*comic*” yang kurang lebih secara semantik berarti lucu atau lelucon.

2.2.6.1 Komik Sebagai Media Pembelajaran

Karena sifatnya yang menarik dan menghibur, akan sangat baik jika guru mengembangkan Media Pembelajaran berbentuk Komik. Sifat komik yang menghibur akan membuat siswa berada dalam kondisi yang gembira, sehingga dalam menerima pembelajaran dapat dirasakan tanpa terpaksa. Seperti diungkapkan Elis Mediawati (2011:78), Media Pembelajaran berbentuk Komik memiliki kemampuan untuk menciptakan minat belajar siswa serta membantu siswa dalam mempermudah mengingat materi pembelajaran yang dipelajarinya. Sehubungan dengan karakteristik materi Menyusun Laporan Keuangan Perusahaan Jasa yaitu menekankan pada penjelasan, pengklasifikasian dan penerapan pada Perusahaan Jasa. Media Pembelajaran berbentuk Komik dapat menumbuhkan Motivasi Belajar Akuntansi pada siswa, sehingga siswa terlatih dengan materi yang diajarkan oleh guru. Siswa termotivasi dalam membaca materi, siswa mencoba memahami materi dengan menelaah alur cerita yang dibuat. Media Pembelajaran Berbentuk Komik menjadi media yang tepat sehingga mampu meningkatkan Motivasi Belajar Akuntansi. Nilai edukatif Media Pembelajaran Berbentuk Komik dalam pembelajaran tidak diragukan lagi. Nana Sudjana dan Ahmad Rivai (2002: 69) menyatakan, media pembelajaran komik dalam proses pembelajaran menciptakan minat belajar para siswa, mengefektifkan proses pembelajaran, dapat meningkatkan minat belajar dan menimbulkan minat apresiasinya. Kelebihan komik sebagai media pembelajaran (Riska Dwi dan M. Syaichudin, 2010: 78):

- 1) Peranan pokok dari buku komik dalam intruksional adalah kemampuannya dalam menciptakan minat siswa.
- 2) Membimbing minat baca yang menarik pada siswa.
- 3) Melalui bimbingan dari guru, komik dapat berfungsi sebagai jembatan untuk menumbuhkan minat baca.
- 4) Komik menambah pembendaharaan kata-kata pembacanya.
- 5) Mempermudahkan anak didik menangkap rumusan yang abstrak.
- 6) Dapat mengembangkan minat baca anak dan salah bidang studi yang lain.

2.2.5.2 Struktur dan Jenis Komik

Gambar-gambar pada komik bermacam-macam bentuk, kelengkapan, dan tampilannya, namun dari potongan-potongan gambar tersebut pembaca akan dapat menafsirkannya kedalam sebuah gambar realitas yang utuh. Misalnya sebuah sketsa yang hanya menampilkan coretan-coretan tertentu pembaca dapat menafsirkan sebagai gambar manusia atau obyek yang lain. Proses mental yang terjadi dalam diri pembaca tersebut, yaitu yang berupa pengamatan sebagian tetapi dipandanginya sebagai keseluruhan dikenal dengan *closure* (McCloud dalam Nurgiyantoro, 2005: 413). Menurut Nurgiyantoro (2005:417), bahwa komik terdiri atas unsur-unsur struktural sebagaimana halnya cerita fiksi. Unsur-unsur struktural sebagaimana halnya cerita fiksi. Unsur-unsur struktural yang dimaksud antara lain

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. Tokoh media komik mencakup manusia saja yang terdiri dari Bima, Krisna, Ibune Krisna dan Pak Joko.

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 31 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.

1) Komik strip

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

2) Komik buku

Komik buku adalah komik yang dikemas dalam bentuk buku. Menurut Herald Vogel (Nurgiyantoro, 2005: 434), dilihat dari segi isi komik dibedakan menjadi komik humor, komik petualangan, komik fantasi, komik sejarah, komik nyata, komik biografi, dan komik ilmiah.

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

2.2.5.3 Desain komik

Arsyad (2013:103-106) menyatakan bahwa media visual harus memperhatikan prinsip-prinsip desain tertentu, yaitu prinsip kesederhanaan,

prinsip keterpaduan, prinsip penekanan dan prinsip keseimbangan. Selain prinsip, unsur-unsur seperti bentuk, garis, ruang, tekstur, dan warna juga harus menjadi pertimbangan.

1) Kesederhanaan

Kesederhanaan pada desain visual mengacu pada jumlah elemen yang terkandung dalam suatu visual. Jumlah elemen yang sedikit memudahkan siswa dapat menangkap dan memahami pesan yang disajikan visual tersebut. Kalimat-kalimat yang digunakan harus ringkas tetapi padat, dan mudah dimengerti.

2) Keterpaduan

Keterpaduan mengacu pada hubungan yang terdapat di antara elemen-elemen visual ketika diamati memiliki fungsi secara bersama-sama. Elemen-elemen yang ada harus saling terkait dan menyatu sebagai keseluruhan sehingga visual tersebut merupakan suatu bentuk menyeluruh yang dapat dikenal dan bisa membantu untuk memahami pesan dan informasi.

3) Penekanan

Penekanan pada sebuah komik ditinjau dari penggunaan ukuran, hubungan-hubungan, perspektif, warna, atau ruang penekanan pada unsur-unsur terpenting.

4) Keseimbangan

Untuk keseimbangan gambar, memilih bentuk atau pola sebaiknya menempati ruang yang memberikan persepsi keseimbangan yang keseluruhannya simetris yang disebut keseimbangan formal. Keseimbangan formal cenderung tampak statis, sebaliknya dengan keseimbangan informal yang keseluruhannya tidak simetris memberikan kesan dinamis dan dapat menarik perhatian.

Sesuai dengan ciri-ciri komik, M.S Gumelar (dalam Setyawan 2015:32) menyatakan bahwa komik memiliki unsur-unsur pembentuk dalamnya. Adapun unsur-unsur tersebut adalah ruang, gambar, teks, titik, garis, *shape*, form, tone and value, warna, pattern, tekstur, dan waktu.

1) Gambar

Gambar merupakan unsur penting yang membentuk sebagian besar dalam sebuah komik. Gambar yang sering digunakan untuk komik adalah gambar yang berupa goresan tangan (gambar manual). Namun, gambar tidak selalu berupa goresan tangan, akan tetapi juga bisa berupa symbol, foto, ilustrasi, logo, lukisan, dan ikon dll.

2) Teks

Teks pada komik digunakan untuk menyampaikan suara dan angka melalui lambang atau simbol. Teks pada komik digunakan untuk mendeskripsikan tempat dan dialog karakter.

3) Garis

Garis pada komik digunakan untuk memberikan efek gerak pada adegan tertentu. Garis terbentuk dari kumpulan titik yang saling tumpang tindih dan menyambung. Garis bisa lurus (*straight line*) ataupun melengkung (*curve line*).

4) Warna

Warna dikelompokkan menjadi tiga, yaitu:

a. *Light color (visible spectrum)*

Penambahan warna cahaya yang biasanya disebut dengan additive color menghasilkan tiga warna utama (RGB), yaitu merah, hijau, dan biru. Dengan

megolah dan memadupadankan warna RGB dapat menghasilkan warna lainnya yang beragam.

b. Transparent color (warna cat transparan)

Warna cat transparan biasanya untuk cat cetak, warna yang dihasilkan dari empat warna utama CMYK (*Cyan, Magenta, Yellow, dan Black*). Cat transparan ini juga digunakan *marker* atau spidol, sehingga spidol cocok untuk mewarnai komik secara tradisional.

c) Opaque color (warna tidak transparan)

Warna cat opaque adalah warna tidak transparan atau tidak tembus pandang jika digunakan di media yang tembus pandang. Warna opaque terdiri dari 5 warna utama, yaitu putih, kuning, merah, biru, dan hitam. Jenis cat opaque adalah cat minyak, dan cat air.

5) Tekstur

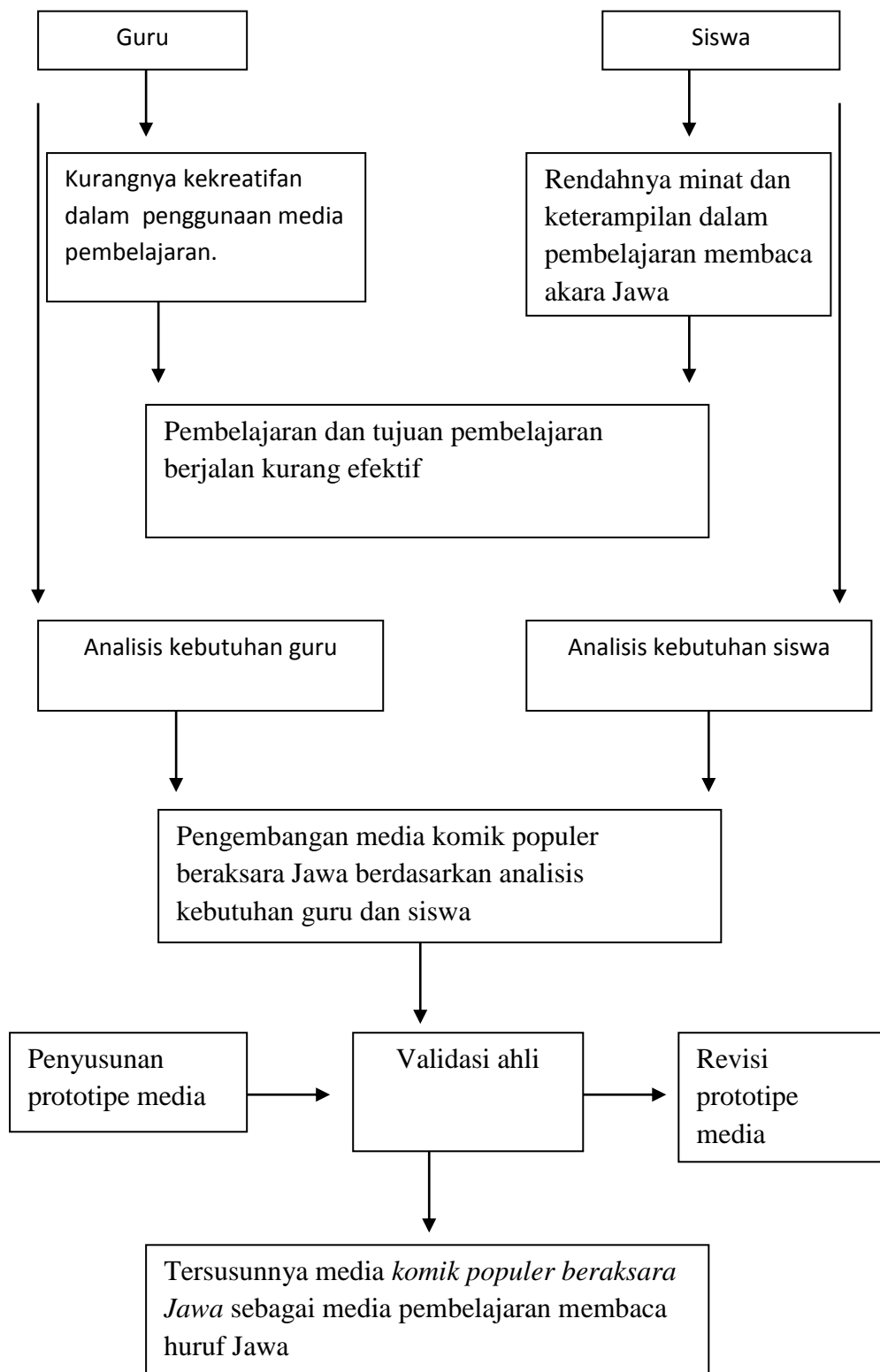
Tekstur pada komik dilihat dari jenis kertasnya, ada kertas kasar dan halus, bergantung pada kebutuhan. Akan tetapi memang ada tekstur asli bawaan dari hasil foto dari media yang memang bertekstur. Seperti hasil foto tanah berpasir dan kasar.

2.2.6 Kerangka berpikir

Proses pembelajaran merupakan kegiatan yang melibatkan guru dan siswa. Sebuah proses pembelajaran akan berjalan dengan baik apabila ada kesinambungan antar unsur-unsurnya yaitu pengirim pesan, penerima pesan, dan alat pengantar pesan. Pada alat pengantar pesan inilah biasanya menjadi kendala. Alat pengantar pesan dalam proses pembelajaran dinamakan media pembelajaran memiliki fungsi yang dapat mempengaruhi tercapai tidaknya tujuan pembelajaran.

Oleh karena itu, guru harus memilih media pembelajaran yang tepat agar tujuan pembelajaran dapat tercapai. Namun pada kenyataannya pentingnya penggunaan media pembelajaran kurang diperhatikan. Guru hanya menggunakan media pembelajaran seadanya saja seperti buku paket dan LKS. Penggunaan media pembelajaran alangkah baiknya memperhatikan karakteristik peserta didik, agar proses pembelajaran dapat berjalan dengan baik.

Media yang digunakan dalam pembelajaran pada dasarnya harus mampu menumbuhkan motivasi dan minat siswa untuk mengikuti pembelajaran. Oleh karena itu perlu memperhatikan karakteristik siswa dalam penggunaan media pembelajaran. Karakteristik siswa sekolah menengah pertama yang pada dasarnya sudah sangat tinggi pengetahuannya dikarenakan sudah mendapatkan materi pembelajaran aksara Jawa sejak SD. Untuk itu perlu adanya variasi pembelajaran dalam bentuk buku yang kreatif, agar siswa tidak merasakan bosan. Hal inilah yang mendasari pengembangan media *komik populer beraksara Jawa* sebagai media pembelajaran membaca aksara Jawa. Penggunaan media *komik populer beraksara Jawa* diharapkan dapat menumbuhkan minat dan motivasi peserta didik dalam mempelajari aksara Jawa. Meningkatnya minat siswa dalam mempelajari aksara Jawa, diharapkan pula kemampuan siswa dalam pembelajaran membaca aksara Jawa dapat meningkat. Kerangka berpikir pengembangan media *komik populer beraksara Jawa* untuk pembelajaran membaca aksara Jawa kelas VII SMP di Boja dapat digambarkan dalam bagan berikut ini.



Bagan 2.1 Kerangka Berfikir

BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Berdasarkan analisis kebutuhan, peneliti menyimpulkan bahwa guru dan siswa membutuhkan buku berbasis komik aksara Jawa berisikan tentang cerita wayang Ramayana versi Kidang Kencana. Oleh karena itu peneliti menyusun sebuah prodak berupa komik yang berupa aksara Jawa , buku tersebut digunakan siswa sebagai sarana belajar untuk memahami aksara Jawa berupa cerita wayang Ramayana.

Berdasarkan analisis kebutuhan, buku yang dibutuhkan untuk pembelajaran aksara Jawa berupa buku komik aksara Jawa yang berisi tentang cerita wayang Ramayana. Buku komik aksara Jawa berisikan tentang cerita wayang Ramayana terdiri atas tiga bagian yaitu bagian pendahuluan, bagian isi, dan bagian penyudah. Bagian pendahulu berisi sampul. Bagian isi berisi materi bacaan aksara Jawa tentang cerita Ramayana. Bagian penyudah berisi biodata pembuat buku komik. Hasil validasi ahli dibuat peneliti sebagai acuan untuk memperbaiki prototipe buku. Perbaikan buku terdiri dua aspek, yaitu (1) aspek penyajian buku dan (2) aspek materi.

5.2 Saran

1. Untuk guru

Buku komik aksara Jawa yang berisikan tentang cerita wayang Ramayan versi kidang kencana merupakan buku pengayaan yang dapat menambah wawasan siswa. Adanya gambar pendukung, materi yang lengkap dan bahasa yang mudah dipahami membuat buku ini layak digunakan oleh guru sebagai pembelajaran materi *aksara Jawa*.

Karena guru masih menggunakan buku komik ataupun LKS untuk media pembelajaran aksara Jawa, jadi siswa masih kebingungan untuk memahaminya. Materi aksara Jawa sangatlah sulit menurut siswa, karena medianya juga masih kurang menarik untuk pembelajaran aksara Jawa. Jadi ketika guru memberikan materi aksara Jawa siswa merasakan kebosanan ketika pembelajaran berlangsung, sebaiknya guru lebih kreatif sedikit untuk media pembelajaran supaya siswa tidak merasakan kebosanan ketika pembelajaran berlangsung.

2. Untuk siswa

Buku komik aksara Jawa berisikan tentang cerita Ramayana versi kidang kencana ini menggunakan bahasa yang mudah dipahami oleh siswa, buku ini dapat dijadikan referensi bacaan siswa dalam pembelajaran materi aksara Jawa.

Siswa sangatlah kesulitan untuk memahami aksara Jawa, karena bagi mereka pembelajaran bahasa Jawa yang sangat sulit adalah materi aksara Jawa. Mereka kesulitan untuk membedakan aksara legena, aksara sandhangan dan aksara pasangan. Bagi mereka sulit, karena menurutnya aksara Jawa itu kebanyakan

mirip antara aksara Jawa satu dengan yang lain. Maka siswa harus diberikan media yang cocok untuk pembelajaran tersebut.

3. Untuk peneliti lain

Penelitian ini dapat dijadikan acuan untuk penelitian selanjutnya yang lebih detail mengenai *Komik Populer Beraksara Jawa* . Jika penelitian ini membahas tentang cerita wayang Ramayana versi kidang kencana, diharapkan akan ada penelitian lain yang membahas cerita wayang yang berbeda dengan media yang berbeda.

Daftar pustaka

- Arini, Fitri Dwi, dkk. 2017. 'The Use of Comic as a Learning AID to Improve Learning Interest of Slow Learner Student'. *Europen Journal of Special Education Research*. Vol 2 Issue 1.
- Arsyad.2013. Media Visual, hal 103-106.
- Biddle, Robert, dkk. 2015. "The Role of Instructional Design in Persuasion: A Comics Approach for Improving Cyber Security". *International Journal of Human Computer Interaction*. Tahun 2015. Hlm. 1-37. Canada: Careton University.
- Djamarah Bahri Syaiful dan Aswan Zain. 2010. Karakter Media Pembelajaran, hal 124-126.
- Fitrianur, Lisa. 2017. *Pengembangan Buku Panduan Berbasis Media Komik Materi Membaca Teks Percakapan pada Siswa Kelas V SDN Beringin 02 Semarang*. Tesis. Universitas.
- FM Sopyani. 2015. Teori membaca. Artikel. UIN Malang
- Haryanto dan wahyu. 2016. Pengembangan Media Komik Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Dan Keterampilan Membaca Pemahaman Siswa Kelas IV. Artikel. Negeri Semarang.
- Haryoko dan Purnama. 2013. "Pembuatan Media Pembelajaran Aksara Jawa Pada Sekolah Dasar Negeri 2 Gunan Wonogiri Kelas VI". *Jurnal Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Maret 2013. Volume 4, Nomor 1. Surakarta: Universitas Surakarta.

- Klau, Renita Okfiani. 2015. *Using Comic Strips to Improve Speaking Skills of Grade VIII Students of SMP N 15 Yogyakarta in the Academic Year of 2013/2014*. Tesis. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Lentz and Levie. 2007. *Media Pembelajaran*, hal 16.
- Mediawati, Elis. 2011. "Pembelajaran Akuntansi Keuangan Melalui Media Komik untuk Meningkatkan Prestasi Mahasiswa". *Jurnal Penelitian Pendidikan*. Vol. 12 No. 1.
- Nurhasanah, dkk. 2015. 'Pengembangan Media *KIJANK* (Komik Indonesia, Jawa, dan Aksara Jawa) Pembelajaran Bahasa Jawa Kelas 5 Sekolah Dasar'. *Jurnal Pemikiran dan Pengembangan SD*. September 2014. Jilid 1, Nomor 4:267-273. Madrasah Ibtidaiyah Cemorokandang.
- Prasetyadi, Yulius Dony. 2015. *Using Comic to Encourage VIII G Students' Motivation in Reading English Texts in SMP Negeri 2 Yogyakarta*. Tesis. Universitas Sanata Dharma Yogyakarta.
- Rohman, dkk. 2013. "Peningkatan Keterampilan Membaca dan Menulis Aksara Jawa Melalui Permainan Kartu Huruf". *Jurnal*. Surakarta: UNS
- Sariroh, Ismatus. 2016. *Pengembangan Media Tali Andha Aksara Jawa Untuk Meningkatkan Keterampilan membaca Siswa Kelas V SD*. Yogyakarta: UNY.
- Setyawan, Ardy Fajar. 2015. "Pengembangan Media Komik Aksara Jawa dalam Pembelajaran Bahasa Jawa di kelas V SD Negeri Bawang Kecamatan Pakis Kabupaten Magelang". *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*. Januari 2015. Edisi 2 tahun ke IV. Universitas Negeri Yogyakarta.

- 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.
- Susilana Rudi dan Cepi Riyana. 2008. *Kriteria Media Pembelajaran*, hal 69-72.
- Zahra, Risya Fatimah. 2016. 'The Effect of English on The Students' Vocabulary Achievment at Second Year Students of SMP Negeri 10 Kendari'. *Journal of teaching of English*. Juni 2016. Vol. 1 No 2. Kendari: Universitas Halu Oleo.