

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK “SRI WEDARI” UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN MEMBACA SISWA KELAS VII SMP DARUL ULUM 1 UNGGULAN

Nathania Andita Ardelia

Bahasa dan Sastra Jawa, Universitas Negeri Surabaya, Surabaya

E-mail: [*haloaku.thania2@gmail.com](mailto:haloaku.thania2@gmail.com)

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis komik berjudul Sri Wedari. komik ini memuat dua cerita yaitu Masako Pitik dan Bakso Mas Boy. Media ini dirancang sebagai alterbatif untuk mendukung kegiatan pembelajaran bahasa Jawa, khususnya aspek keterampilan membaca. Penelitian menggunakan model pengembangan ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) dan dibatasi pada tahap pengembangan level 1. Uji coba terbatas pada siswa kelas VII juga menunjukkan ketertarikan siswa terhadap media yang dikembangkan. Dengan demikian, komik ini efektif digunakan sebagai media pembelajaran yang menyenangkan.

Kata kunci

Keterampilan membaca, komik, media pembelajaran, siswa kelas VII

ABSTRACT

This study aims to develop a learning media in the form of a comic entitled Sri Wedari. The comic consists of two stories: Masako Pitik and Bakso Mas Boy. It was designed as an alternative learning media to support Javanese language teaching, especially in reading comprehension. The research employed the ADDIE development model and was limited to the first development level. A limited trial with seventh-grade students also showed positive responses and interest. Thus, this comic can serve as an effective and enjoyable alternative learning media.

Keywords

Comic, learning media, reading skills, seventh grade

1. PENDAHULUAN

Kemampuan membaca merupakan salah satu kompetensi penting dalam pembelajaran bahasa Jawa. Namun, pelaksanaan pembelajaran sering kali masih monoton dan tidak melibatkan siswa secara aktif. Siswa cenderung pasif karena guru hanya menyampaikan materi secara ceramah, dan media pembelajaran yang digunakan kurang menarik. Penelitian ini dimulai dengan tahap wawancara untuk menentukan tujuan penelitian. Mata pelajaran bahasa Jawa menjadi pelajaran yang sulit untuk dipahami siswa karena keterbatasan pemahaman siswa terhadap bahasa Jawa dari faktor asal siswa, proses kegiatan pembelajaran yang menggunakan metode monoton, serta kurangnya pengembangan dalam media pembelajaran yang digunakan.

Dalam tujuan pembelajaran fase D tentang siswa menguasai teks sastra dan nonsastra bahasa Jawa lisan dan tulis, ditemukan beberapa fakta dalam proses kegiatan pembelajarannya. Materi dalam buku ajar Reksa Basa terdapat beberapa cerita cekak yang biasa dibaca siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran tersebut.

Berdasarkan hasil observasi tersebut, peneliti menemukan solusi untuk mengatasi permasalahan tersebut yaitu dengan mengembangkan media komik Sri Wedari yang didalamnya terdapat materi membaca topik ringan dalam kehidupan sehari-hari, tampilan visual disesuaikan agar menarik, penambahan gerakan dalam komik, suara latar belakang, dan kemudahan siswa dalam mengakses media pembelajaran. Komik Sri

Wedari dikembangkan sebagai solusi kreatif dan interaktif untuk mengatasi permasalahan ini.

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan Research and Development (R&D) dengan model pengembangan ADDIE, yang terdiri dari 5 tahap: analysis, design, development, implementation, evaluation. Namun, penelitian ini dibatasi pada tahap pengembangan level 1. Subjek uji coba adalah siswa kelas VII SMP Darul Ulum 1 Unggulan Peterongan Jombang, teknik pengumpulan data menggunakan lembar respon siswa setelah mengembangkan media yang dikembangkan.

Analisis dilakukan berdasarkan analisis perkara, kurikulum, dan kebutuhan siswa. Pengembangan juga dilakukan untuk menghasilkan rancangan produk yang dibutuhkan siswa berdasarkan observasi analisis kebutuhan siswa. Data dihitung menggunakan rumus skala likert dan penilaian dalam kategori skala likert.

$$p = \frac{f}{n} \times 100\%$$

Tabel 1. Kategori Skala Likert

Skala	Kategori	Presentase
4	Sangat Layak	76%-100%
3	Layak	51%-75%
2	Kurang Layak	26%-50%
1	Tidak Layak	1%-25%

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Media pembelajaran yang dikembangkan berupa komik berjudul Sri Wedari, yang terdiri dari dua cerita utama yaitu Masako Pitik dan Bakso Mas Boy. Komik ini dirancang menggunakan bahasa Jawa kontekstual yang relevan dengan kehidupan siswa SMP. Produk ini tidak hanya menekankan aspek visual, tetapi juga mengandung unsur interaktif berupa audio pembaca dan narasi yang menambah daya tarik siswa.

3.1 Analisis

Pengembangan media pembelajaran Komik Sri Wedari dianalisis dari analisis perkara, analisis kurikulum, dan analisis kebutuhan siswa. Analisis digunakan untuk menentukan pengembangan seperti apa yang cocok digunakan dalam media pembelajaran.

a) Analisis Perkara

Analisis perkara menggunakan langkah observasi dan wawancara terhadap objek penelitian dan menentukan model pengembangan dan media pembelajaran yang akan digunakan. Hasil wawancara yang ditemukan adalah "siswa kesulitan dalam memahami pelajaran bahasa Jawa, untuk membaca saja mereka kesusahan mengerti artinya karena Sebagian siswa berasal dari luar pulau Jawa." Siswa juga dibatasi dalam penggunaan gawai dan hanya menggunakan fasilitas sekolah jika ingin akses pembelajaran diluar sekolah. Dengan demikian, peneliti membutuhkan pengembangan media pembelajaran yang menarik dan mudah diakses siswa.

b) Analisis Kurikulum

SMP Darul Ulum 1 Unggulan** menggunakan **Kurikulum Merdeka Kearifan Lokal Jombang** yang disusun oleh MGMP (Musyawarah Guru Mata Pelajaran) Jombang dan telah disahkan oleh Dinas Pendidikan. MGMP juga menyusun buku ajar berjudul **Reksa Basa** yang telah digunakan di kelas 7 dan sedang dicetak untuk kelas 8 dan 9. Perbedaan utama antara Kurikulum Merdeka nasional dan versi kearifan lokal Jombang terletak pada muatannya yang lebih menekankan budaya lokal Jombang seperti sastra dan kuliner daerah. Materi kelas 7 dalam buku Reksa Basa meliputi: persaudaraan, makanan khas Jombang, kehidupan bermasyarakat, pekerjaan, pertanian, tradisi bersih desa, dan pewayangan. Tujuan pembelajaran sama seperti Kurikulum Merdeka, yaitu menyimak, membaca, melantunkan, berbicara, dan menulis. Setiap jenis teks mengandung alur, struktur, dan ciri khas yang dapat mengoptimalkan kemampuan siswa dalam menggunakan bahasa daerah.

c) Analisis Kebutuhan Siswa

Penelitian ini melibatkan siswa kelas 7.3 SMP Darul Ulum 1 Unggulan Jombang yang merupakan generasi pasca pandemi. Mereka terbiasa dengan teknologi dan lebih tertarik pada tampilan visual seperti animasi dan warna yang menarik. Namun, sekolah memiliki aturan larangan membawa gawai, sehingga peneliti menggunakan media PowerPoint melalui komputer sekolah. Meskipun ada keterbatasan, media ini diharapkan tetap memotivasi siswa untuk belajar bahasa Jawa, khususnya dalam hal unggah-ungguh (tata krama berbahasa). Media tersebut juga bertujuan membantu siswa memahami cara berkomunikasi yang sesuai antara teman sebaya dan orang yang lebih tua di masyarakat.

3.2 Pengembangan

Tahap pengembangan menghasilkan produk melalui proses produksi. Pada penelitian ini, produk yang dikembangkan adalah komik Sri Wedari dengan dua judul: Masako Pitik dan Bakso Mas Boy.



Gambar 1. Media Masako Pitik

Sumber: Pribadi



Gambar 2. Media Bakso Mas Boy

Sumber: Pribadi

Teks cerita ditulis dalam bahasa Jawa ngoko alus untuk sebaya dan krama lugu untuk tokoh yang lebih tua. Ilustrasi dibuat menggunakan Canva dan Photoshop, dengan tambahan animasi gerak terbatas (GIF). Karena sekolah melarang penggunaan gawai pribadi, media akhir disajikan dalam bentuk PowerPoint, agar bisa diakses melalui komputer sekolah. Komik ini juga dilengkapi audio latar sesuai gambar dan menggunakan font Lazydog untuk teks cerita serta Baloo Bhaijan untuk tautan latihan. Media ini tidak hanya menarik perhatian siswa, tetapi juga menjadi contoh penggunaan bahasa Jawa yang sopan dalam masyarakat.

3.3 Hasil Produk

Setelah narasi dan ilustrasi selesai disusun, media pembelajaran berupa file PowerPoint siap diuji coba pada siswa untuk dinilai kelayakannya. Komik menampilkan karakter Sri dan Ibuk dalam cerita Masako Pitik, serta Mas Boy dalam cerita Bakso Mas Boy. Visual menggambarkan situasi dialog yang sesuai dengan judul dan konteks budaya. Pada slide kedua, disajikan Tujuan Pembelajaran (TP) dan Capaian Pembelajaran (CP) yang berlaku untuk kedua cerita. Seluruh produk lengkap disertakan dalam lampiran PowerPoint dan digunakan untuk direspon siswa. Berikut hasil produk selengkapnya bisa diakses pada:

- https://docs.google.com/presentation/d/1Ept8o8wn8lf21KO_5WZS1ZSPFQRN8lYi/edit?usp=share_link&ouid=117715830855094779466&rtpof=true&sd=true
- https://docs.google.com/presentation/d/1Ept8o8wn8lf21KO_5WZS1ZSPFQRN8lYi/edit?usp=share_link&ouid=117715830855094779466&rtpof=true&sd=true

3.4 Respon Siswa

Respon dari media pembelajaran menentukan kualitas media yang telah dikembangkan peneliti. Kualitas media pembelajaran dihitung menggunakan rumus dari skala likert:

$$p = \frac{f}{n} \times 100\%$$

Setelah menemukan presentase dari hasil perhitungan, angka tersebut yang menentukan kualitas media termasuk dalam kategori yang mana.

Tabel 2. Kriteria Penilaian Skala Likert.

Skala	Kategori	Presentase
4	Sangat Layak	76%-100%
3	Layak	51%-75%
2	Kurang Layak	26%-50%
1	Tidak Layak	1%-25%

Penelitian ini menyajikan hasil respon siswa kelas 7.3 SMP Darul Ulum 1 Unggulan Jombang terhadap media pembelajaran komik Sri Wedari. Uji coba dilakukan dengan menggunakan media di kelas, kemudian siswa (36 siswi) mengisi angket yang terdiri dari 15 pertanyaan yang mencakup tiga aspek: Desain, Isi/Materi, dan Pembelajaran.

Tabel 3. Angket Respon Siswa

No	Aspek	Indikator	Rata-rata 36 siswa	Skor maksimal
1.	Desain	1. Petunjuk penggunaan media pembelajaran sudah jelas dan mudah dipahami	3,69	4
		2. Desain media yang digunakan menarik perhatian siswa	3,80	4
		3. Penggunaan menu pada media pembelajaran mudah dipakai	3,30	4
		4. Tampilan karakter dalam media pembelajaran menarik perhatian	3,80	4
		5. Penempatan tombol-tombol dalam media pembelajaran sudah sesuai	3,47	4
		6. Suara yang digunakan dalam media terdengar jelas	3,55	4
		7. Warna teks dalam media dapat terbaca jelas	3,63	4
		8. Ukuran yang digunakan tidak terlalu besar	3,38	4
		9. Warna pada background yang digunakan jelas terbaca	3,66	4
2.	Isi/Materi	10. Kalimat atau teks yang ditampilkan dapat terbaca dengan jelas	3,44	4
		11. Bahasa yang digunakan mudah dimengerti	3,50	4
		12. Kesesuaian materi dengan soal yang disajikan sudah sesuai	3,58	4
3.	Pembelajaran	13. Penggunaan media pembelajaran membantu dalam belajar membaca	3,61	4
		14. materi yang disajikan dapat meningkatkan motivasi siswa dalam belajar	3,80	4
		15. Penggunaan media pembelajaran dapat memberikan fokus perhatian untuk belajar siswa	3,75	4
Jumlah			53,96	60

Setelah mendapat data dari angket yang disajikan saat uji coba, hasil rekapitulasi menunjukkan bahwa:

- a. * Rata-rata nilai total dari semua siswa adalah 53,96 dari 60 poin
- b. * Yang jika dikonversi ke dalam persentase, mencapai 89,93%,
- c. * Dan dikategorikankan sebagai “ sangat layak” berdasarkan kriteria penilaian skala likert.

Secara rinci:

- d. Aspek desain mendapat respon positif, terutama pada tampilan karakter dan daya tarik visual.
- e. Aspek isi/materi dinilai sesuai, jelas, dan mudah dipahami.
- f. Aspek Pembelajaran menunjukkan bahwa media mampu meningkatkan motivasi, fokus, dan pemahaman siswa terhadap bacaan bahasa Jawa, termasuk penggunaan bahasa ngoko dan krama.

Selain itu, analisis per individu menunjukkan bahwa hampir semua siswa memberikan nilai tinggi dengan persentase rata-rata per siswa mencapai 89,89%, yang juga masuk kategori “sangat layak” untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran bahasa Jawa.

4. KESIMPULAN

Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE dan dibatasi pada tahap pengembangan level 1. Pengembangan media pembelajaran komik Sri Wedari merupakan solusi dari permasalahan yang telah dianalisis yakni siswa kesulitan memahami bahasa Jawa. Respon siswa adalah data yang menunjukkan kualitas media yang menunjukkan peningkatan ketertarikan siswa dalam mengikuti pembelajaran bahasa Jawa khususnya materi membaca. Hasil dari uji coba pada siswa kelas VII di SMP Darul Ulum 1 Unggulan menunjukkan presentase 89,93% keseluruhan nilai semua aspek berdasarkan angket masuk kategori “Sangat Layak” dalam kategori penilaian skala likert.

5. DAFTAR PUSTAKA

- Fauziyah, A., Sakinah, Z. A., Mariyanto, & Juansah, D. E. (2023). Instrumen Tes dan Non Tes pada Penelitian. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(03).
- Febrianti, R. (2016). Pengembangan media pembelajaran berbasis augmented reality pada kompetensi dasar memahami rangkaian multiplexer, decoder, flip-flop dan counter kelas X SMK Negeri 2 Surabaya. *IT-Edu: Jurnal Information Technology and Education*, 1(01)
- Febriyanti, P. N. (2024). *Pangrembakan Media Pasinaon "LORAJAWA" (Playonan Aksara Jawa) Abasis Android kanggo Materi Aksara Jawa Tumrap Siswa kelas VII SMP Negeri 7 Surabaya*. Skripsi Sarjana, Universitas Negeri Surabaya, 4(56-66)
- Hannum, M. 2020. Kemampuan Menceritakan Kembali Isi Teks Fabel pada Siswa Kelas VII MTsN 2 Medan Tahun Pembelajaran 2019/2020. Diss. Universitas Negeri Medan.
- Hidayat, F., & Nizar, M. (2021). Model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam*, 1(1).
- Nur, D.S. (2024). Desain *Media Pasinaon Monopoli Aksara Jawa Abasis Web Kanggo Pasinaon Maca Aksara Jawa tumrap Siswa SMPN 1 Tikung*. Jurnal Online Baradha. <https://doi.org/10.26740/job.v20n2.p76-90>