

Development of Comic-Based Module Speaking Materials of Java Language Lessons

Arinda Ayustina

Universitas Sebelas Maret
ayustinaarnd@gmail.com

Article History

accepted 30/07/2022

approved 30/08/2022

published 30/09/2022

Abstract

This study aims to develop a comic-based module that is suitable for use and to find out the effectiveness and practicality of a comic-based module for speaking material in Javanese language subjects in grade I elementary school. This type of research is research and development called R&D (Research and Development) by following a 4D model whose stages have been modified into a 3D model, namely Define, Design, Development for reasons of time and cost limitations. The subjects of this research were 18 students of class I, with details of 6 students for limited trials and 12 students for field trials. Collecting data using a module validation questionnaire, cognitive learning outcomes test, observation of affective and psychomotor aspects, student response questionnaires and documentation. The percentage of effectiveness reached 92% in the effective category, and the percentage of practicality reached 82.7% in the practical category. The three results can conclude that comic-based modules are feasible to use because they meet the criteria of being quite valid, effective, and practical.

Keywords: module, comic, Java language

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan modul berbasis komik yang layak digunakan serta mengetahui efektifitas dan kepraktisan modul berbasis komik untuk materi berbicara pada mata pelajaran Bahasa Jawa kelas I SD. Jenis penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan yang disebut dengan R&D (*Research and Development*) dengan mengikuti model 4D yang tahapannya telah dimodifikasi menjadi model 3D yaitu *Define, Design, Development* dengan alasan keterbatasan waktu dan biaya. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas I sejumlah 18 siswa dengan rincian 6 siswa untuk uji coba terbatas dan 12 siswa untuk uji coba lapangan. Pengumpulan data menggunakan angket validasi modul, tes hasil belajar kognitif, observasi aspek afektif dan psikomotorik, angket respon siswa serta dokumentasi. Presentase keefektifan mencapai 92% dengan kategori efektif, dan presentase kepraktisan mencapai 82,7% dengan kategori praktis. Ketiga hasil tersebut dapat memberikan kesimpulan bahwa modul berbasis komik layak digunakan karena memenuhi kriteria cukup valid, efektif, dan praktis.

Kata kunci: modul, komik, Bahasa Jawa



PENDAHULUAN

Negara Indonesia merupakan negara majemuk atau bisa disebut sebagai negara multikultural. Selain itu negara Indonesia adalah negara yang sangat menjunjung tinggi moral dan etika. Kemajemukan negara Indonesia dapat dilihat dari berbagai kebudayaan yang ada, salah satunya adalah kebudayaan Jawa. Orang Jawa modern sudah jarang memakai bahasa *krama* dengan orang tuanya maupun dengan orang yang lebih tua. Seharusnya orang Jawa bisa menghormati orang lain atau dalam istilah Jawa *ngajeni wong liyo*, artinya kita harus menghargai keberadaan orang lain dan menggunakan bahasa yang sopan saat berbicara dengan orang yang lebih tua. Mayoritas para orang tua sekarang mengajarkan anaknya dengan bahasa Indonesia, sehingga mereka kurang paham adanya tata krama berbahasa yang sopan dengan orang tuanya, apalagi dengan masyarakat sekitar (Wardani, 2017).

Bahasa Jawa mempunyai ciri khas yang membedakan dengan bahasa lain, yaitu adanya tingkat penyampaian kata. Tingkatan tersebut merupakan suatu sistem kode penyampaian rasa kesopanan yang di dalamnya terdapat suatu kosakata dan aturan fonologi tertentu. Tingkat penyampaian kata tersebut dalam bahasa Jawa disebut sebagai tingkat *tutur krama* dan *ngoko*. Kaidah bahasa Jawa sering kali dirasa rumit untuk dipelajari oleh peserta didik. Mereka menganggap bahwa bahasa Jawa tidak praktis dan tidak keren atau tidak sesuai dengan tuntutan zaman (Waluyo, 2010).

Waluyo (2010) menunjukkan dalam penelitiannya bahwa pada pelajaran bahasa Jawa di sekolah, guru cenderung hanya mengajarkan teori-teori bahasa Jawa saja, mereka tidak pernah mengajarkan kepada siswanya untuk mempraktikkannya langsung. Siswa menganggap pelajaran bahasa Jawa tidak lebih sulit dari pelajaran Matematika yang pelajarannya memerlukan penalaran, namun hal tersebut tidak menjamin adanya perubahan perilaku dan sikap siswa setelah menerima pembelajaran tersebut. Bukan hanya faktor yang telah dijelaskan di atas, tetapi juga ada faktor lain, yaitu modul yang digunakan guru untuk mengajar bahasa Jawa. Modul yang digunakan terkesan kurang menarik dan monoton.

Hasil observasi peneliti di SDN Mantren, Kecamatan Karangrejo, Kabupaten Magetan menemukan beberapa masalah, yaitu siswa merasa bosan jika dihadapkan dengan pelajaran bahasa Jawa. Siswa berasumsi bahwa pelajaran bahasa Jawa hanya identik dengan hafalan. Siswa sulit memahami atau menerapkan materi berbicara bahasa Jawa dalam kehidupan sehari-hari, sehingga dapat dikatakan bahwa pelajaran tersebut belum bermakna untuk siswa. Selain materi yang hanya hafalan saja, siswa juga mengeluhkan modul bahasa Jawa yang *full text*. Di dalam modul tersebut hanya menjelaskan materi berbicara bahasa Jawa secara tertulis dan kurang memfokuskan pada tata cara berbicara bahasa Jawa yang benar dan tepat, sehingga selama proses pembelajaran berlangsung siswa hanya terpaksa menyimak modul tersebut dan mendengarkan penjelasan dari guru, selang berapa lama siswa merasa bosan dan mengalihkan perhatian dengan berbicara bersama teman sebangkunya.

Modul merupakan suatu alat pembelajaran yang dirancang secara sistematis dengan menyuguhkan materi serta lembar kerja maupun soal-soal evaluasi. Modul sebagai salah satu alternatif buku ajar bagi siswa jenjang sekolah dasar, sehingga mereka dapat belajar secara mandiri tanpa atau dengan bimbingan guru. Modul berisi tentang komponen dasar bahan ajar (Majid, 2012). Komik adalah suatu buku yang dirancang untuk mengungkapkan sesuatu melalui sebuah kartun, dan bertujuan untuk memberikan hiburan kepada pembaca (Rohani, 2014).

Media cetak modul berbasis komik ini adalah sebuah buku ajar yang diadopsi dari kartun yang berbentuk gambar dan percakapan. Modul berbasis komik ini akan menjadi bahan ajar yang menarik karena komik masih diminati dari segala usia. Dengan demikian, modul berbasis komik ini diharapkan mampu menjadi inovasi buku ajar untuk mempelajari bahasa Jawa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (*Research and Development*). Metode penelitian dan pengembangan adalah metode yang digunakan untuk menghasilkan suatu rancangan produk baru, menguji keefektifan produk tersebut, serta mengembangkan dan menciptakan produk baru (Sugiyono, 2017). Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model 4-D. Model 4-D merupakan kepanjangan dari *Define, Design, Development, Dissemination* (Sugiyono, 2017). Namun dalam penelitian ini peneliti hanya sampai pada D ketiga yaitu *Development* (Pengembangan). Peneliti memodifikasi model 4-D menjadi model 3-D. Penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data dengan wawancara, observasi, angket, tes, dan dokumentasi. Pada tahap *Define* (Pendefinisian) memiliki 3 langkah pokok sebagai berikut: 1) analisis potensi dan masalah, 2) pengumpulan informasi, 3) perumusan tujuan pembelajaran. pada tahap kedua yaitu *design* (perancangan) kegiatan-kegiatan yang dilakukan adalah: 1) pemilihan bahan ajar, 2) desain awal modul berbasis komik, 3) penyusunan instrumen tes. Untuk tahap terakhir yaitu tahap *Development* (Pengembangan) memiliki langkah kegiatan sebagai berikut: 1) validasi modul berbasis komik, 2) uji coba terbatas, 3) uji coba lapangan.

Subyek dalam penelitian ini adalah siswa kelas I SDN Mantren Kecamatan Karangrejo Kabupaten Magetan yang berjumlah 18 siswa, yaitu 6 siswa untuk uji coba terbatas dan 12 siswa untuk uji coba lapangan. Produk awal modul berbasis komik divalidasi oleh ahli materi dan ahli media. Kedua validator memberikan penilaian terhadap modul berbasis komik yang menggunakan skala penilaian 1 = tidak baik, 2 = kurang baik, 3 = cukup baik, 4 = baik. Hasil penilaian dari ahli media dapat dilihat sebagai berikut.

Tabel 1. Hasil Validasi Modul Berbasis Komik oleh Ahli Materi

No	Aspek yang Dinilai	Skor	Kriteria
1	Materi relevan dengan kompetensi yang harus dikuasai siswa	4	Baik
2	Penjabaran materi cukup memenuhi tuntutan kurikulum	4	Baik
3	Ketepatan penyusunan struktur kalimat	3	Cukup Baik
4	Bahasa yang digunakan sederhana	4	Baik
5	Penggunaan bahasa komunikatif dan tidak ambigu	4	Baik
6	Mendorong terjadinya interaksi siswa dengan sumber belajar	4	Baik
7	Mendorong siswa belajar secara berkelompok	4	Baik
8	Mendorong siswa untuk mengambil isi bacaan	4	Baik
9	Kesesuaian soal evaluasi dengan tingkat kemampuan siswa	4	Baik
10	Jumlah soal evaluasi cukup	4	Baik
	Jumlah	39	
	Rata-rata	3,9	Baik

Tabel 2. Hasil Validasi Modul Berbasis Komik oleh Ahli Media

No	Aspek yang Dinilai	Skor	Kriteria
1	Terdapat halaman sampul, kata pengantar, daftar isi, dll	4	Baik
2	Cerita sederhana	4	Baik
3	Alur cerita runtut dan sesuai dengan permasalahan sehari-hari	4	Baik
4	Gambar kartun menarik	3	Cukup Baik
5	Dapat memotivasi siswa untuk belajar	4	Baik
6	Kejelasan tulisan dalam komik	4	Baik
7	Kesesuaian ukuran modul	4	Baik
8	Kesesuaian besar huruf	4	Baik
9	Warna yang digunakan tidak berlebihan	4	Baik
10	Fleksibilitas modul	4	Baik
	Jumlah	39	
	Rata-rata	3,9	Baik

Besar hasil penilaian validitas gabungan dari kedua validator adalah 3,9. Hasil tersebut menyatakan bahwa modul berbasis komik termasuk dalam kategori "Baik", dapat digunakan dengan sedikit revisi.

Hasil analisis keefektifan modul berbasis komik ini didasarkan pada ketuntasan belajar siswa secara individu dan klasikal. Ketuntasan individu berpedoman pada KKM mata pelajaran yang diujikan yaitu 70, sedangkan ketuntasan klasikal ditentukan berdasarkan keberhasilan siswa 85% dari keseluruhan siswa yang mencapai KKM. Presentase ketuntasan individu dan ketuntasan klasikal siswa pada uji coba terbatas disajikan sebagai berikut:

Tabel 3. Nilai Tes Hasil Belajar

Uraian	Jumlah	Presentase
Siswa yang tuntas	6	100%
Siswa yang tidak tuntas	0	0%
Total	6	100%

Hasil perhitungan nilai tes hasil belajar kognitif menunjukkan bahwa keenam siswa dinyatakan tuntas karena dapat mencapai nilai di atas atau sama dengan KKM. Maka dari itu, presentase ketuntasan klasikal yang dicapai sebesar 100%.

Presentase ketuntasan individu dan ketuntasan klasikal siswa pada uji coba lapangan disajikan sebagai berikut:

Tabel 4. Nilai Tes Hasil Belajar

Uraian	Jumlah	Presentase
Siswa yang tuntas	11	92%
Siswa yang tidak tuntas	1	8%
Total	12	100%

Hasil perhitungan nilai tes hasil belajar kognitif menunjukkan bahwa sebanyak 11 siswa dinyatakan tuntas secara individu dengan mendapatkan nilai lebih dari sama dengan KKM dan terdapat 1 siswa yang dinyatakan tidak tuntas, sehingga mencapai presentase ketuntasan klasikal sebesar 92%.

Penilaian dari keenam siswa melalui angket respon dianalisis oleh peneliti untuk mengetahui tingkat kepraktisan modul. Hasil analisis dapat disajikan sebagai berikut:

Tabel 5. Nilai Pengisian Angket Respon Siswa

Uraian	Total
Jumlah skor total yang diperoleh (A)	199
Jumlah skor ideal (B)	240
Presentase kepraktisan	82,9%

Hasil ini menunjukkan total skor yang diperoleh sebesar 199, sedangkan skor idealnya 240. Respon siswa terhadap modul berbasis komik mencapai 82,9%.

Peneliti melakukan rekapitulasi hasil respon siswa terhadap modul berbasis komik pada uji coba lapangan. Hasil analisis dapat disajikan sebagai berikut:

Tabel 6. Nilai Pengisian Angket Respon Siswa

Uraian	Total
Jumlah skor total yang diperoleh (A)	397
Jumlah skor ideal (B)	480
Presentase kepraktisan	82,7%

Hasil ini menunjukkan total skor yang diperoleh sebesar 397, sedangkan skor idealnya 480. Respon siswa terhadap modul berbasis komik mencapai 82,7%.

Kevalidan modul ditentukan oleh penilaian validator. Validator yang terlibat dalam penelitian ini ada 2 yaitu validator ahli materi dan validator ahli media. Kedua validator memberikan penilaian serta saran perbaikan. Hasil validasi ahli media sebesar 3,9. Untuk validasi ahli materi sebesar 3,9. Sehingga apabila digabung dari kedua validator sebesar 3,9 dan modul berbasis komik dinyatakan cukup valid. Hasil konversi kevalidan produk sebesar $> 3,4 - 4,2$ maka termasuk dalam kategori baik, sehingga modul dapat digunakan dengan sedikit revisi. Peneliti melakukan revisi untuk memperbaiki modul berbasis komik, sehingga dapat digunakan dengan baik di dalam pembelajaran.

Keefektifan modul ditentukan berdasarkan nilai tes hasil belajar kognitif siswa. Soal tes diberikan kepada siswa pada saat pelaksanaan uji coba terbatas dan uji coba lapangan. Seluruh siswa yang berjumlah 6 anak dalam uji coba terbatas mendapatkan nilai lebih dari atau sama dengan KKM, sehingga dinyatakan memenuhi ketuntasan klasikal sebesar 100%, sedangkan pada uji coba lapangan dengan siswa berjumlah 12 anak menghasilkan ketuntasan klasikal sebesar 92%. Kedua hasil tersebut menunjukkan bahwa modul memenuhi kriteria efektif karena mencapai ketuntasan klasikal di atas 85%. Selain menguji aspek kognitif, peneliti juga menguji aspek afektif dan psikomotorik siswa. Aspek afektif yang diamati adalah sikap siswa saat mempraktikkan penggunaan ungkapan terimakasih, permintaan maaf, dan rasa kasih sayang. Sedangkan aspek psikomotorik yang diamati yaitu keterampilan siswa dalam membuat ungkapan terimakasih, permintaan maaf, dan rasa kasih sayang. Nilai afektif rata-rata seluruh siswa mencapai 87,5 pada uji coba terbatas dan 87,5 pada uji coba lapangan yang dinyatakan masuk kategori baik. Nilai psikomotor rata-rata seluruh siswa sebesar 91,7 pada uji coba terbatas dan 89,6 pada uji coba lapangan. Kedua hasil tersebut masuk dalam kategori baik. Sistem kategori diadaptasi dari kriteria yang digunakan SDN Mantren dalam menentukan nilai afektif dan psikomotor.

Kepraktisan modul dapat dinilai dari hasil analisis angket respon siswa yang diberikan pada saat uji coba terbatas dan uji coba lapangan. Hasil analisis menunjukkan bahwa modul berbasis komik dinyatakan praktis yaitu dengan hasil

sebesar 82,9% pada uji coba terbatas dan 82,7% pada uji coba lapangan. Kedua hasil uji kepraktisan menunjukkan bahwa modul dinyatakan dalam kategori praktis karena mencapai presentase di atas 70%. Respon siswa dinyatakan positif dan mencapai tingkat kepraktisan produk jika mendapatkan lebih atau sama dengan 70%. Penelitian serupa dilakukan oleh Mutala'iah (2017) dengan judul pengembangan bahan ajar modul IPA kelas IV. Hasil penelitian menunjukkan bahwa modul memenuhi presentase respon siswa sebesar 87,5% sehingga dinyatakan praktis.

Penelitian oleh Syafa'ah (2014) dengan judul Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Cerita Bergambar/ Komik Materi Pokok Konsep Pembagian dengan Pendekatan Inquiri Siswa kelas III SDN Jatimulyo Malang. Bahan ajar berbasis cerita bergambar/komik ini dapat dikatakan layak setelah melalui proses validasi dari para ahli dengan hasil validasi ahli materi sebesar 80% dan 64%, ahli media sebesar 86%, ahli bahasa sebesar 74%, dan praktisi pendidikan sebesar 79%. Keefektifan dari bahan ajar ini juga dapat dinilai dari rata-rata hasil belajar yang meningkat. Semula rata-rata sebelum menggunakan bahan ajar adalah 62,2 dan setelah menggunakan bahan ajar berbasis cerita bergambar/ komik, rata-rata meningkat menjadi 87,7.

Penelitian ini dilakukan oleh Nurrahmi (2017) dengan judul Pengembangan Modul Berbasis Kearifan Lokal Daerah Istimewa Yogyakarta Tema Pendidikan untuk Siswa Kelas III Sekolah Dasar. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa modul hasil validasi ahli media mendapat skor rata-rata 3,40 dengan kategori baik. Hasil validasi ahli materi mendapat skor rata-rata 4,18 dengan kategori baik. Hasil angket respon guru mendapat skor rata-rata 4,5 dengan kategori sangat baik. Sehingga, hasil penelitian ahli bahwa modul tersebut layak diuji cobakan dengan dibuktikan dari hasil validasi ahli materi dan ahli media.

Pengembangan modul berbasis komik ini mendapatkan respon positif dari para siswa dan guru kelas I SDN Mantren. Siswa merasa termotivasi untuk belajar Bahasa Jawa karena dinilai modul tersebut lebih menarik. Siswa dapat belajar sekaligus membaca komik dalam satu buku, sehingga modul berbasis komik ini cocok untuk diterapkan sebagai alternatif buku ajar untuk kelas I di SDN Mantren. Berdasarkan paparan diatas dapat disimpulkan bahwa modul berbasis komik memenuhi kriteria valid, praktis, dan efektif digunakan dalam pembelajaran Bahasa Jawa kelas I materi berbicara.

SIMPULAN

Penelitian pengembangan dengan mengambil judul Pengembangan Modul Berbasis Komik Materi Berbicara Mata Pelajaran Bahasa Jawa Kelas I SDN Mantren dilakukan dengan menggunakan model 4D yang memiliki tahap *define*, *design*, *develop*, dan *disseminate*. Penelitian ini hanya sampai pada tahap *develop* karena keterbatasan waktu dan biaya. Tujuan dari penelitian ini adalah mengembangkan produk yang layak dengan memenuhi kriteria kevalidan, keefektifan dan kepraktisan. Kevalidan diukur melalui penilaian produk oleh validator ahli materi dan ahli media. Keefektifan diukur dari ketuntasan klasikal pada tes hasil belajar kognitif. Kepraktisan diukur melalui penilaian produk oleh subyek penelitian. Hasil penelitian sebagai berikut:

1. Tingkat kelayakan modul berbasis komik berdasarkan analisis kevalidan yang dilakukan oleh 2 validator mencapai 3,9 dengan kategori "Baik" sehingga modul dikatakan cukup valid.
2. Tingkat kelayakan modul berbasis komik berdasarkan analisis keefektifan mencapai presentase klasikal sebesar 92% pada uji coba lapangan. Presentase tersebut menyatakan bahwa modul berbasis komik dinyatakan "efektif". Aspek afektif dan psikomotorik yang dicapai 12 siswa berkategori tinggi dengan rata-rata 87,5 dan 89,6. Tingkat kelayakan modul berbasis komik berdasarkan analisis kepraktisan mencapai presentase sebesar 82,7% pada uji coba lapangan.

Presentase tersebut menyatakan bahwa modul berbasis komik dinyatakan “praktis”.

DAFTAR PUSTAKA

- Majid, Abdul. (2012). *Perencanaan Pembelajaran*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya Offset.
- Mutala'iah, N.N. (2017). *Pengembangan Bahan Ajar Modul Ilmu Pengetahuan Alam bagi Siswa Kelas IV Sekolah Dasar*. Sidoarjo: Universitas Muhammadiyah Sidoarjo.
- Nurrahmi, R. (2017). *Pengembangan Modul Berbasis Kearifan Lokal Daerah Istimewa Yogyakarta Tema Pendidikan untuk Siswa Kelas III Sekolah Dasar*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Rohani, Ahmad. (2014). *Media Instruksional Edukatif*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian dan Pengembangan Research and Development*. Bandung: Alfabeta.
- Syafa'ah, A. (2014). *Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Cerita Bergambar/Komik Materi Pokok Konsep Pembagian dengan Pendekatan Inquiry Siswa Kelas III SDN Jatimulyo II Malang*. Malang: Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
- Waluyo, A.J. (2010). *Pembelajaran Bahasa Jawa Ragam Krama pada Masyarakat Samin di Dukuh Tambak Desa Sumber Kecamatan Kradenan Kabupaten Blora*. Semarang: Universitas Negeri Semarang.
- Wardani, F.L.R., & Uyun, Z. (2017). “Ngajeni Wong Liyo” Menghormati Orang yang Lebih Tua pada Remaja Etnis Jawa. *Jurnal Ilmiah Psikologi*. 2(2); 176-178.