

Peningkatan Keterampilan Berbicara *Unggah-Ungguh* Bahasa Jawa Menggunakan Komik Digital Disekolah Dasar

Lika Tunjung Sari 1 ✉, (Universitas PGRI Madiun)

Nur Syamsiah 2, (Universitas PGRI Madiun)

Endang Sri Maruti 3, (Universitas PGRI Madiun)

✉ likatunjungsari63@gmail.com

Abstract: The purpose of this study was to describe the improvement of Javanese language speaking skills using digital comics for 4th graders in elementary school. This research is ptk type. The data collection used were observation sheets, test sheets, and documentation. Analysis of the data used is the analysis of the results of observations, analysis of the results of observations and documentation. The results showed that the ability to speak skills can increase after the application of digital comics indicated by a significant increase in value with an average value in cycle 1 of 60.8 with classical absorption of 76% with classical learning completeness of 40%. And a significant increase in the second cycle with an average value of 72.9 with 81% classical absorption with classical learning completeness as much as 81% and the value of practicing Javanese speaking is quite good.

Keywords: speaking skill, unggah-ungguh language, digital comic

Abstrak: Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan peningkatan keterampilan berbicara unggah-ungguh bahasa jawa menggunakan komik digital pada siswa kelas 4 di sekolah dasar. Penelitian ini berjenis ptk. Pengumpulan data yang digunakan adalah lembar observasi, lembar tes, dan dokumentasi. Analisis data yang digunakan adalah analisis hasil pengamatan, analisis hasil observasi dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kemampuan keterampilan berbicara dapat meningkat setelah penerapan komik digital ditunjukkan dengan kenaikan nilai yang signifikan. dengan rata-rata nilai pada siklus 1 60,8 dengan daya serap klasikal 76% dengan ketuntasan belajar klasikal sebanyak 40%. Dan peningkatan signifikan pada siklus kedua dengan rata-rata nilai 72,9 dengan daya serap klasikal 81% dengan ketuntasan belajar klasikal sebanyak 81% serta nilai praktik berbicara bahasa jawa yang cukup baik.

Kata kunci: keterampilan berbicara, unggah-ungguh basa, komik digital



Copyright ©2022 Prosiding Konferensi Ilmiah Dasar

Published by Universitas PGRI Madiun. This work is licensed under the Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License.

PENDAHULUAN

Bahasa Jawa merupakan wujud dari kebudayaan asli di Indonesia khususnya di Pulau Jawa. Dalam dunia pendidikan khususnya di Sekolah Dasar, bahasa Jawa dijadikan sebagai mata pelajaran wajib sesuai kurikulum muatan lokal. Hal tersebut tidak lain agar siswa memiliki kemampuan berkomunikasi dengan tepat baik itu secara tertulis atau lisan serta memberikan wawasan tentang budaya yang dimilikinya. Hal tersebut sejalan dengan peraturan Gubernur Jawa Timur Nomor 19 Tahun 2014 yang memuat mata pelajaran bahasa daerah ditetapkan sebagai muatan lokal wajib di SD/MI, SMP/MTs, SMA/MAN. Mata pelajaran muatan lokal bermanfaat sebagai bekal pengetahuan, keterampilan, dan perilaku kepada siswa agar memiliki pemahaman tentang keadaan dan kebutuhan masyarakat di sekitarnya sesuai dengan norma yang berlaku di daerah tersebut (Ardiyani,2013).

Bahasa Jawa merupakan salah satu budaya bangsa yang sarat akan makna. Adanya tingkat atau ragam penuturan dalam bahasa Jawa secara tidak langsung mengajarkan penggunaannya untuk menjunjung tinggi nilai-nilai kesopanan, keramahan, merendahkan diri sendiri dan meninggikan orang lain. Dengan demikian, bahasa Jawa amatlah penting dikenalkan kepada generasi muda, khususnya kepada anak-anak. Terlebih lagi penggunaan bahasa Jawa di kalangan anak-anak saat ini mulai menurun

Beberapa faktor penyebab menurunnya penggunaan bahasa Jawa di kalangan anak-anak di daerah Jawa diantaranya ialah perkembangan media teknologi, komunikasi, dan informasi; pembelajaran daerah yang semakin tergeser; dan lingkungan yang semakin tidak kondusif dalam mempertahankan. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru mata pelajaran Bahasa Jawa di SDN Mojorejo 02 Madiun, dapat diketahui bahwa siswa kelas IV tidak sedikit merasa bahasa Jawa merupakan pelajaran yang dirasa sulit. Hal tersebut disebabkan karena siswa belum paham Bahasa Jawa dan sedikitnya media pembelajaran yang menarik yang mengakibatkan hasil belajar siswa belum maksimal.

Tidak hanya itu, melalui pengamatan yang sudah dilakukan beberapa pertemuan, dapat disimpulkan bahwasanya pada pembelajaran bahasa Jawa siswa cenderung kurang tertarik dengan materi Bahasa Jawa yang disampaikan oleh guru. Kegiatan tersebut menimbulkan dampak pada kemampuan siswa. Ditambah pembelajaran bahasa Jawa hanya menggunakan LKS yang disediakan oleh pemerintah. Minimnya kemampuan siswa dalam membaca belajar Bahasa Jawa yang dilihat dari soal latihan, menandakan bahwa kurang terciptanya pembelajaran Bahasa Jawa yang efektif khususnya pada materi aksara Jawa.

Beberapa fakta di atas menjadikan pembelajaran bahasa Jawa sangat penting untuk dikenalkan kepada anak-anak. Menurut Suharti dan Suardiman (2010: 84), pembelajaran bahasa Jawa pada anak usia dini terutama di sekolah dasar memiliki tujuan utama yaitu agar anak senang berbahasa Jawa. Tujuan tersebut penting untuk menanamkan kecintaan anak terhadap budaya, khususnya bahasa Jawa itu sendiri, diperlukan rasa senang terlebih dahulu, sehingga apabila anak telah merasa senang maka materi dan nilai-nilai yang terkandung dalam bahasa Jawa akan mudah terinternalisasi dalam diri anak. Pembelajaran bahasa Jawa yang diterapkan di sekolah juga memiliki fungsi penting, diantaranya yaitu (1) sebagai alat komunikasi, yakni peserta didik dapat menggunakan bahasa Jawa dengan baik dan benar untuk menjalin hubungan dengan keluarga, teman, atau masyarakat; (2) fungsi edukatif, yaitu nilai-nilai yang terkandung dalam bahasa Jawa dapat tertanam pada diri peserta didik guna membentuk kepribadian, karakter, dan identitas bangsa; (3) fungsi kultural, yakni melalui penggalian dan penanaman nilai budaya Jawa diharapkan dapat membangun identitas dan menanamkan filter dalam menyeleksi budaya asing yang tidak sesuai dengan kepribadian bangsa (Tarjan Hadijaya dalam Suharti & Suardiman, 2010: 84).

Menurut Piaget (dalam Rifa'i dan Anni 2012:106) siswa sekolah dasar berada ada tahap operasinal konkrit (7-15 tahun). Pada tahap ini anak mampu menggunakan berbagai logika, namun masih dalam bentuk benda konkrit. Anak belum mampu memecahkan masalah secara abstrak. Oleh karena itu, media pembelajaran sangatlah penting bagi anak sekolah dasar agar anak dapat memahami materi dan memecahkan masalah dengan baik. Pemanfaatan media pembelajaran diharapkan dapat menciptakan pembelajaran yang lebih bermakna, memfasilitasi pendidik proses interaksi antara pendidik dan peserta didik maupun sesama peserta didik, dan memperkaya pengalaman belajar peserta didik. Hal ini dapat mengubah pembelajaran yang pasif menjadi aktif, siswa aktif berdiskusi dan mencari melalui sumber belajar yang tersedia dan pendidik berperan sebagai fasilitator. Adanya media dan teknologi pembelajaran bermakna bagi pendidik dan peserta didik. Karena media dan teknologi pembelajaran dapat membantu mencapai tujuan pembelajaran (Asyhar, 2012:93-94).

Permasalahan yang sering muncul dalam dunia pendidikan, yaitu kurangnya keterampilan guru dalam bidang teknologi. Selain itu, ketersediaan alat teknologi yang kurang memadai sehingga guru terhambat untuk menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi. Hasil wawancara dengan guru, siswa dan guru sudah mengenal teknologi, seperti laptop, komputer, android, dan internet. Sangat disayangkan apabila teknologi ini belum mampu dimanfaatkan dengan maksimal, terutama dalam dunia pendidikan. Misalnya dalam penggunaan media yang berbasis teknologi. Dari keadaan tersebut, maka dapat dijadikan alternatif solusi permasalahan di SDN Mojorejo 02 Madiun, yaitu dengan pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi.

Dari permasalahan yang telah dipaparkan, peneliti ingin mengembangkan media pembelajaran berbasis teknologi berupa komik digital dengan cerita berbahasa Jawa dengan model pembelajaran yang menarik, yaitu *group investigation* untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pada pelajaran Bahasa Jawa. Bersasarkan uraian latar belakang masalah tersebut,

METODE

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK) dengan tujuan untuk memperbaiki kinerja sebagai guru, sehingga hasil belajar siswa dapat meningkat. Dalam penelitian ini terdapat 4 tahapan yaitu; 1) perencanaan, 2) tindakan, 3) pengamatan, dan 4) refleksi. SDN 02 Mojorejo dipilih menjadi tempat penelitian ini dilakukan dalam kurun waktu 4 bulan terhitung dari bulan Maret hingga Juni 2022. Pada penelitian ini instrumen penelitian yang digunakan untuk mengumpulkan data berupa instrumen tes dan non tes yang meliputi; lembar observasi aktivitas guru dan siswa, instrumen tes berupa pre-test dan post-test, serta dokumentasi. Sejalan dengan instrumen penelitian, teknik pengumpulan data dalam penelitian ini meliputi lembar observasi, lembar tes dan dokumentasi. Untuk teknik analisis data, peneliti menggunakan teknik analisis deskriptif kualitatif untuk mendeskripsikan hasil dari siklus I dan siklus II serta refleksi dari setiap siklus.

HASIL PENELITIAN

1. Hasil Observasi Aktivitas Guru Siklus I dan Siklus II

Siklus	Skor Observasi		Rata-rata Skor	Kriteria
	Pengamat I	Pengamat II		
I	23	23	23	Cukup
II	28	27	27,5	Baik

Tabel 1 Hasil Observasi Aktivitas Guru dalam Siklus I dan Siklus II

Berdasarkan hasil observasi oleh dua orang pengamat didapatkan bahwa aktivitas guru dalam siklus I mengalami peningkatan sebesar 4,5 poin di siklus II. Hal ini cukup untuk menyimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran komik digital dengan dibantu dengan metode bermain peran membuat guru lebih aktif di kelas.

2. Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus I dan Siklus II

Siklus	Skor Observasi		Rata-rata Skor	Kriteria
	Pengamat I	Pengamat II		
I	23	21	22	Cukup
II	29	29	29	Baik

Tabel 2 Hasil Observasi Aktivitas Siswa dalam Siklus I dan Siklus II

Berdasarkan hasil observasi oleh dua orang pengamat yang ditunjukkan dalam tabel diatas, peneliti mendapatkan bahwa terjadi kenaikan yang cukup baik pada aktivitas siswa dikelas dengan poin kenaikan sebesar 7 poin. Hal ini ditunjukkan saat menggunakan media komik digital dan metode bermain peran, siswa terlihat lebih antusias dan bersemangat.

3. Hasil Belajar Siswa Siklus I dan Siklus II

Data yang Dianalisis	Hasil Analisis Siklus I	Hasil Analisis Siklus II
Jumlah siswa keseluruhan	26	26
Jumlah siswa yang mengikuti test	26	26
Jumlah siswa yang tuntas	12	21
Jumlah siswa yang tidak tuntas	14	5
Nilai tertinggi	80	90
Nilai terendah	40	55
Nilai rata-rata siswa	60,8	72,9
Daya serap klasikal	76%	81%
Ketuntasan belajar klasikal	46%	81%
Kesimpulan	BELUM TUNTAS	TUNTAS

Tabel 3 Hasil Belajar Siswa Siklus I dan Siklus II

Berdasarkan tabel hasil belajar siswa diatas, dapat diketahui perbandingan nilai hasil belajar siswa dalam siklus I dan siklus II dengan peningkatan sebesar 35%. Hal ini cukup untuk dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran komik digital dan metode bermain peran cukup baik dalam upaya meningkatkan keterampilan berbicara bahasa Jawa.

4. Refleksi

No	Hasil Refleksi Siklus I	Hasil Refleksi Siklus II
1	Siswa kesulitan menjawab beberapa pertanyaan prasyarat yang diajukan oleh guru	Secara keseluruhan aktivitas guru dan aktivitas siswa berada dalam kriteria baik.
2	Masih banyak siswa yang sibuk dengan kegiatan masing-masing saat diskusi/ penampilan drama dari yang lainnya berlangsung	Siswa yang kurang aktif dalam kegiatan pembelajaran di kelas sudah tidak terlalu terlihat lagi karena siswa sudah mulai terbiasa dan menikmati proses pembelajaran dengan model

dan media pembelajaran yang diterapkan.

3	Ada beberapa siswa dengan karakteristik yang kurang suka membaca komik dan lebih mudah memahami pelajaran dengan mendengarkan penjelasan Guru kurang melibatkan siswa dalam menyimpulkan materi di akhir kegiatan pembelajaran	Siswa sudah memiliki kesadaran untuk tertib pada setiap kegiatan yang dilakukan dalam keberlangsungan proses pembelajaran.
4		

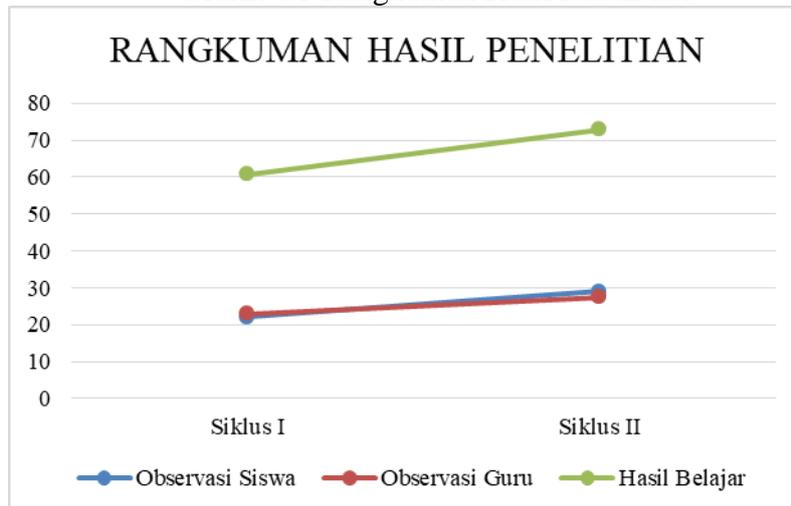
Tabel 4 Hasil Refleksi Siklus I dan Siklus II

PEMBAHASAN

Pada penelitian ini, penerapan penggunaan media pembelajaran komik didukung dengan penggunaan metode pembelajaran bermain peran. Pemilihan komik digital berisi *unggah-ungguh basa* pada penelitian ini didasarkan oleh kesesuaian isi komik dengan materi yang diajarkan serta lebih menarik perhatian dari siswa. Hal ini berkesesuaian dengan pendapat Ultay (2015) mengenai komik bahwa konsep kartun memungkinkan presentasi contoh konsepsi alternatif di kelas dan membuat siswa melihat topik dari perspektif yang berbeda. Oleh karena itu, penggunaan media komik dirasa cocok untuk tujuan meningkatkan keterampilan berbicara siswa.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, penerapan metode bermain peran dengan media pembelajaran komik *unggah-ungguh basa* pada proses pembelajaran menunjukkan peningkatan pada aktivitas guru, aktivitas siswa dan hasil belajar siswa dari siklus I sampai dengan siklus II. Hal ini dapat dilihat dari hasil yang telah dirangkum pada grafik dibawah ini.

Grafik 4.1 Rangkuman Hasil Penelitian



Berdasarkan grafik tersebut diketahui hasil observasi guru dan siswa serta rata-rata nilai pengamatan keterampilan berbicara siswa pada siklus II juga meningkat dibandingkan dengan siklus I. Rata-rata hasil observasi aktivitas guru siklus I sebesar 23, dan siklus II sebesar 27,5. Hal tersebut memperlihatkan kenaikan nilai rata-rata hasil observasi aktivitas guru naik 4,5 dari siklus I. Sementara rata-rata hasil observasi aktivitas siswa siklus I sebesar 22, dan siklus II 29. Hal tersebut dapat disimpulkan bahwa aktivitas

siswa mengalami peningkatan sebesar 7 angka dari siklus I. Selanjutnya untuk hasil belajar siswa pada siklus I didapat nilai sebesar 60,8 dan 72,9 di siklus II. Dari hasil belajar siswa disimpulkan mengalami kenaikan sebesar 12,1. Jumlah siswa yang mencapai KKM pada siklus I sebanyak 12 orang dan pada siklus II sebanyak 21 siswa. Hal ini berarti jumlah siswa yang mencapai KKM siklus II meningkat sebesar 9 siswa dari siklus I.

Pada bagian mengulas hasil penelitian dan membandingkannya dengan teori serta penelitian yang lainnya. Bagian ini disarankan banyak mengutip artikel.

Penulisan rumus/symbol matematika, statistik dan lain-lain wajib menggunakan equation. Equation dapat diakses pada tab insert equation. Contoh format penulisan equation sebagai berikut.

$$(x + a)^n = \sum_{k=0}^n \binom{n}{k} x^k a^{n-k} \quad (1)$$

$$A = \pi r^2 \quad (2)$$

SIMPULAN

Penggunaan media pembelajaran komik digital pada materi *unggah-ungguh basa* Bahasa Jawa dengan dibantu penggunaan metode bermain peran secara umum mampu meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa kelas 4 SDN Mojorejo 02 Madiun Tahun Jaran 2021/2022 hingga mencapai nilai KKM. Berdasarkan hasil analisis data penelitian yang telah dilakukan, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Terjadi peningkatan aktivitas guru dan siswa yang terjadi pada siklus I dan II saat melakukan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran komik digital dibantu dengan metode bermain peran. Dalam penjabarannya aktivitas guru mengalami kenaikan sebesar 4,5 angka pada siklus II, dan aktivitas siswa juga mengalami kenaikan sebesar 7 angka pada siklus II.
2. Penggunaan media pembelajaran komik digital dapat dikatakan cukup efektif dalam upaya meningkatkan keterampilan berbicara bahasa Jawa untuk kelas 4 SD. Hal ini dilihat dari hasil belajar siswa yang dinilai sesuai dengan indikator aspek keterampilan berbicara yaitu kelancaran, pilihan kata, penalaran, struktur kalimat, dan komunikatif. Dalam hal ini hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil belajar siswa mengalami peningkatan sebesar 12,1 angka di siklus II dibanding pada saat di siklus I.
3. Terdapat kelebihan dalam penggunaan media pembelajarn komik digital dalam upaya meningkatkan keterampilan berbicara siswa kelas 4 SD dalam pembelajaran Bahasa Jawa, yaitu:
 - a. Media komik digital dapat menarik perhatian siswa dan memunculkan rasa ingin tahu terhadap materi yang akan disampaikan,
 - b. Visualisasi materi menjadi bentuk komik dapat memberikan suasana baru bagi siswa sehingga siswa tidak mudah merasa bosan dengan materi yang hanya berbentuk teks.

Selain terdapat kelebihan, dalam penggunaan media pembelajaran komik digital ini juga memiliki kekurangan, antara lain:

- a. Peralatan yang digunakan dalam rangka untuk menampilkan media komik digital ini dikelas cukup banyak dan sedikit memakan waktu, dan
- b. Tidak semua siswa menjadi aktif dengan adanya media komik digital dan memiliki gaya belajar sendiri sehingga tidak bisa selalu digunakan dalam pembelajaran

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, Azhar. 2017. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Press.
- Daryanto, Joko., & Karsono. (2019). Interactive Multimedia on Local Language Learning of Elementary School in Surakarta City. *EduHumaniora: Jurnal Pendidikan Dasar*, 11(1): 66-70.
- Irawati., & Rokhmani, Lisa. (2016) . Pengembangan E-Comic sebagai Media Pembelajaran Ekonomi Kelas IX di SMAN 7 Malang Pokok Bahasan Sistem Pembayaran dan Alat Pembayaran. *Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 9(1): 31-40.
- Kustianingsari, Nadia., & Dewi, Utari. (2015). Pengembangan Media Komik Digital pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Tema Lingkungan Sahabat Kita Materi Teks Cerita Manusia dan Lingkungan untuk Siswa Kelas V SDN Putat Jaya III/379 Surabaya. *EduHumaniora: Jurnal Pendidikan Dasar*, 6(2): 1-9.
- Nugraheni, Nurwisi.(2017).Penerapan Media Komik Pada Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar. *Jurnal Refleksi Edukatika*, 7(2):112-117.
- Puspitorini, Retno,dkk. (2014). Penggunaan Media Komik Dalam Pembelajaran IPA untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Kognitif Dan Afektif. *Cakrawala Pendidikan.*, 2(3):133-139.
- Rasiman., & Pramasdyahsari, Agnita Siska.(2014). Development of Mathematics Learning Media E-Comic Based on Flip Book Maker to Increase the Critical Thinking Skill and Character of Junior High School Students. *International Journl of Education and Research*, 2(11):532-544.
- Saputro, Henggang Bara., & Soehart. (2015). Pengembangan Media Komik Berbasis Pendidikan Karakter Tematik-Integratif Kelas IV SD. *Jurnal Prima Edukasia*, 3(1): 61-72.
- Shoimin, Aris. 2017. *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar-Ruz Z Media.
- Styaningsih, Winarno, Nuryadi. 2016 .Pengaruh Penggunaan Media Komik Digital terhadap Minat Belajar PPKn Siswa pada Kompetensi Dasar Mendeskripsikan Kasus Pelanggaran dan Upaya Penegakan HAM. *Ikatan Sarjana Pendidikan Indonesia (ISPI) Jawa Tengah*. Vol 3 No.2 ISSN 2442- 6350.
- Sukmanasa,Elly., Windiyani, Tustiyana., & Novita,(2017). Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial bagi Siswa Kelas V Sekolah Dasar di Kota Bogor. *JPSD*, 2(2): 171-185.
- Supriyadi & Yunia, Nisda. 2017 .Integrasi Sikap Ilmiah pada Media Komik Digital untuk Pembelajaran Biologi di SMP. *Jurnal Biodik* Vol.3 No.2 ISSN 2460-2612.
- Yuliana., Siswandari., & Sudiyanto.(2017)Pengembangan Media Komik Digital Akuntansi pada Materi Menyusun Laporan Rekonsiliasi Bank untuk Siswa SMK. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 2(2):135-146.