



Development of the "Wasis Krama Bareng Jalu" Comic Media Based on Mayer Multimedia in Unggah-Ungguh Learning in Elementary Schools

Pengembangan Media Komik “Wasis Krama Bareng Jalu” Berbasis Multimedia Mayer dalam Pembelajaran Unggah-Ungguh di Sekolah Dasar

¹Faizah Khamaliah Fitri, ²Dwiana Asih Wiranti
Universitas Islam Nahdlatul Ulama Jepara, Indonesia
e-mail: 1221330001095@unisnu.ac.id

Abstract

The decline in the use of krama language among elementary school students due to the dominance of Indonesian and digital technology has caused difficulties in understanding and applying Javanese manners. This study aims to develop and test the feasibility of the interactive digital comic media Wasis Krama Bareng Jalu based on Mayer's multimedia. The research method uses a Research and Development (R&D) approach with the 4D model (Define, Design, Develop, Disseminate), involving media experts, material experts, teachers, and fourth-grade students at SDN 1 Geneng. Data were collected through observation, questionnaires, interviews, and expert validation, then analyzed using a Likert scale percentage. The results show that the developed interactive digital comic media received a "very valid" category from media experts and material experts, and was assessed as "very practical" by teachers and students. This media is proven to be interesting, easy to use, and helps students understand the use of krama language in everyday contexts. The recommendation of this research is the use of interactive digital comics as an alternative learning media for Javanese politeness in elementary schools to support the preservation of regional languages while strengthening students' character.

Keywords: Digital Comics, Unggah-Ungguh Learning, Interactive Media

Abstrak

Penurunan penggunaan bahasa krama di kalangan siswa sekolah dasar akibat dominasi bahasa Indonesia dan teknologi digital menimbulkan kesulitan dalam memahami serta menerapkan unggah-ungguh Jawa. Penelitian ini bertujuan mengembangkan dan menguji kelayakan media komik digital interaktif *Wasis Krama Bareng Jalu* berbasis prinsip multimedia Mayer. Metode penelitian menggunakan pendekatan *Research and Development* (R&D) dengan model 4D (Define, Design, Develop, Disseminate), melibatkan ahli media, ahli materi, guru, dan siswa kelas IV di SDN 1 Geneng. Data dikumpulkan melalui observasi, angket, wawancara, serta validasi ahli, kemudian dianalisis menggunakan persentase skala likert. Hasil penelitian menunjukkan media komik digital interaktif yang dikembangkan memperoleh kategori “sangat valid” dari ahli media dan ahli materi, serta dinilai “sangat praktis” oleh guru dan siswa. Media ini terbukti menarik, mudah digunakan, serta membantu siswa memahami penggunaan bahasa krama dalam konteks sehari-hari. Rekomendasi penelitian ini adalah pemanfaatan komik digital interaktif sebagai

alternatif media pembelajaran unggah-ungguh Bahasa Jawa di sekolah dasar untuk mendukung pelestarian bahasa daerah sekaligus penguatan karakter siswa.

Kata kunci: Komik Digital, Pembelajaran Unggah-ungguh, Media Interaktif



Licensed under Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International.

*Copyright (c) 2026 Faizah Khamaliah Fitri, Dwiana Asih Wiranti

Pendahuluan

Literasi sangat penting dalam pengembangan kompetensi peserta didik di tingkat Sekolah Dasar. Literasi dianggap sebagai metode utama bagi siswa, bahkan generasi muda, untuk belajar dan mengatasi tantangan di masa depan (Ramadhani & Afi, 2023). Literasi tidak hanya mencakup kemampuan membaca teks, tetapi juga kemampuan untuk memahami, menganalisis, dan menilai informasi yang diperoleh dari materi tertulis. Pembiasaan yang diberikan kepada peserta didik harus diberikan dengan penuh perhatian dan konsisten sebagai sebuah permulaan (Ira dkk., 2024). Salah satu bentuk literasi yang perlu dikembangkan sejak dini adalah literasi budaya sebagai bagian dari penguatan identitas nasional peserta didik.

Literasi budaya mencakup kemampuan memahami bagaimana identitas bangsa terkait dengan kebudayaan Indonesia, termasuk aspek seperti bahasa, adat istiadat, nilai-nilai, norma, makanan, seni, dan praktik sehari-hari yang diwariskan dari generasi ke generasi (Safitri & Ramadan, 2022). Kemampuan ini sangat penting bagi peserta didik saat ini, meskipun demikian, hasil data *Programme for International Student Assessment (PISA)* menempatkan Indonesia peringkat ke-69 dari 76 negara yang disurvei (Iskandar dkk., 2024). Salah satu aspek budaya yang paling dekat dengan kehidupan sehari-hari dan menjadi bagian penting dalam literasi budaya adalah bahasa.

Bahasa adalah bagian dari literasi budaya yang mencakup pemahaman tentang kebudayaan. Bahasa merupakan kebudayaan yang terlahir atau diciptakan oleh manusia itu sendiri dan digunakan sebagai cara untuk berkomunikasi serta mengekspresikan diri, penggunaan bahasa juga digunakan sebagai alat untuk menunjukkan identitas diri (Juliadji & Madiun, 2024). Pelestarian bahasa daerah harus dilakukan melalui berbagai cara, salah satunya melalui pendidikan di Sekolah Dasar agar peserta didik mampu memahami dan menggunakan bahasa daerah dengan baik dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, bahasa daerah seperti bahasa Jawa memiliki peran dalam pelestarian budaya. Bahasa Jawa sebagai salah satu muatan lokal

di Sekolah Dasar menjadi wadah penting dalam upaya tersebut (Nurchahyo & Jadmiko, 2022).

Sebagai muatan lokal, bahasa Jawa mengajarkan empat keterampilan dasar berbahasa yang meliputi membaca, menulis, menyimak, dan berbicara (Nurchahyo & Jadmiko, 2022). Setiap hari, mayoritas penduduk Jawa menggunakan bahasa Jawa untuk berkomunikasi dan bersosialisasi dengan orang lain (Joeniarni & Mulyoto, 2022). Oleh karena itu, penggunaan bahasa Jawa sangat penting untuk sosialisasi di masyarakat Jawa, khususnya di Tanah Jawa. Akibatnya, pengajaran bahasa Jawa di kelas memiliki peran penting dalam mendorong perkembangan masyarakat Jawa dalam segala aspek, hal ini menjadi alasan untuk pengembangan potensi peserta didik dalam ranah kesopanan (Nisa dkk., 2024). Keterkaitan antara bahasa dan kesopanan menunjukkan bahwa Bahasa Jawa tidak hanya sebagai materi, tetapi juga sebagai media pendidikan karakter. Sama halnya dengan pendapat Sukoyo dkk. (2024), kekayaan budaya bahasa Jawa mencakup nilai-nilai kesantunan dan tata krama, sebagaimana tercermin dalam apa yang disebut unggah-ungguh. Unggah-ungguh merupakan tata krama berbahasa yang mengatur penggunaan tingkat tutur sesuai situasi dan hubungan sosial penutur (Berliana & Setyawan, 2023).

Saat ini, Bahasa Jawa difokuskan pada dua tingkatan utama, yaitu Bahasa Jawa *ngoko* (Bahasa sehari-hari untuk teman sebaya atau yang akrab) dan *krama* (Bahasa sopan untuk orang yang lebih tua atau dihormati), akibat peleburan yang disebabkan oleh beberapa faktor salah satunya karena modernisasi dan perubahan pola komunikasi anak muda (Azila & Febriani, 2021). Sejalan dengan Fatmawati & Wiranti (2023) secara emik, unggah-ungguh bahasa Jawa dapat dibedakan menjadi dua yaitu *ngoko* dan *krama*, sementara secara etik unggah-ungguh Bahasa Jawa terdiri dari *ngoko lugu*, *ngoko alus*, *krama lugu*, dan *krama alus*. Pemahaman struktur ini penting untuk menjaga keberlanjutan budaya Bahasa Jawa (Kusumoningrum & Handriyotopo, 2021).

Bahasa Jawa *ngoko* merupakan bahasa yang paling umum digunakan dikalangan orang Jawa. Komunikasi dilakukan antara teman sebaya atau yang sudah akrab dan dihindari untuk berbicara dengan orang yang dihormati dan yang lebih tua. *Krama lugu* digunakan dengan orang yang lebih tua atau teman sebaya untuk menunjukkan sikap yang lebih sopan. *Krama inggil* digunakan dengan orang yang lebih tua, berilmu atau orang yang dihormati (Kusumoningrum & Handriyotopo, 2021). Pemahaman terkait

penggunaan bahasa ini akan membentuk kebiasaan berbahasa yang sopan, sesuai unggah-ungguh dalam budaya Jawa (Natanti dkk., 2023).

Penggunaan bahasa *krama* dapat memberikan rasa unggah-ungguh pada anak. Kemampuan anak untuk menggunakan bahasa *krama* yang baik akan berdampak positif pada tutur kata dan kesopanan mereka (Septiyani dkk., 2024). Sejalan dengan itu, Natanti dkk. (2023) menyebutkan bahwa mengajarkan bahasa Jawa krama kepada anak-anak memiliki tiga tujuan membantu mereka mengembangkan pengetahuan lokal, mengembangkan karakter, dan membantu mereka memahami peran agama dalam kehidupan sehari-hari. Menurut pernyataan tersebut, penggunaan bahasa tersebut dapat membantu siswa mengembangkan karakter, penanaman nilai agama, dan kearifan lokal.

Meskipun demikian, pada kenyataannya di lapangan menunjukkan tantangan yang signifikan. Berdasarkan wawancara awal Bersama Ibu Fitriana guru di SDN 1 Geneng, peserta didik kelas IV mengalami kesulitan dalam memahami maupun menerapkan bahasa *krama* pada kehidupan sehari-hari, dilihat dari peserta didik yang terbiasa menggunakan Bahasa Indonesia karena dampak dari penggunaan teknologi digital. Peserta didik sering mengalami kesulitan untuk memahami penggunaan dari unggah-ungguh dalam komunikasi sehari-hari. Kesulitan ini berdampak pada rendahnya pemahaman dan penerapan *tata krama* di kalangan peserta didik.

Fenomena menurunnya penggunaan bahasa daerah akibat perkembangan teknologi digital juga menjadi perhatian dalam konteks global, menurut Michael (2025) hasil penelitiannya menunjukkan rendahnya kesadaran dan dukungan terhadap alat digital membuat generasi muda semakin menjauh dari bahasa daerah. Namun, teknologi digital memiliki potensi besar untuk mendukung revitalisasi bahasa melalui media pembelajaran yang inovatif dan menarik, sejalan dengan pengembangan media digital dalam pembelajaran bahasa Jawa sebagai upaya pelestarian bahasa daerah di era modern. Namun, hasil wawancara menunjukkan, untuk mata pelajaran Bahasa Jawa khususnya materi unggah-ungguh belum menggunakan media pembelajaran yang inovatif Upaya guru saat ini, dilakukan melalui penggunaan Lembar Kerja Siswa (LKS) dan *Pepak Basa Jawa*. Hasilnya, upaya ini belum memberikan dampak optimal.

Hasil analisis kebutuhan yang dilakukan dengan angket menunjukkan bahwa siswa butuh media pembelajaran visual yang menarik dan relevan. Hal ini disebabkan karena untuk berlatih menggunakan bahasa Jawa terutama yang sesuai dengan unggah-

ungguh, siswa butuh contoh kalimat nyata yang sering digunakan dalam sehari-hari. Melalui contoh tersebut, maka siswa merasa akan lebih terbantu memvisualisasikan dan menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari. Kebutuhan ini juga dikonformasi oleh guru melalui wawancara yang menjelaskan bahwa guru biasanya memberikan contoh lewat contoh kalimat dalam pembelajaran. Upaya lain juga dilakukannya dengan mencoba menyimulasikan contoh tersebut lewat kegiatan bermain peran dan dalam praktiknya belum pernah dibantu dengan media. Padahal, penggunaan media pembelajaran inovatif dapat meningkatkan minat, memperkaya kosakata krama apabila mampu menghubungkan materi dengan kehidupan nyata (Michael, 2025).

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan tersebut, peneliti mengusulkan pengembangan media komik digital sebagai solusi. Sama halnya dengan Farissi dkk. (2024) dalam hasil penelitiannya menunjukkan bahwa penggunaan komik digital sebagai media pembelajaran berpengaruh signifikan terhadap peningkatan penguasaan kosa kata peserta didik, hasil penelitian tersebut membuktikan bahwa komik digital mampu meningkatkan motivasi, minat belajar, serta pemahaman peserta didik. Temuan ini memperkuat bahwa penggunaan media komik digital juga potensial diterapkan dalam pembelajaran Bahasa Jawa untuk membantu peserta didik memahami materi unggah-ungguh dengan cara yang menyenangkan dan kontekstual. Beberapa penelitian terdahulu mendukung pendekatan ini, seperti penelitian dari Avika dkk. (2022) yang terbukti valid sebagai salah satu pilihan media yang cocok untuk pembelajaran bahasa Jawa kelas V. Sejalan dengan penelitian tersebut, penelitian dari Kartikasari & Rahmawati (2022) dinyatakan komik valid dan layak digunakan untuk pembelajaran Bahasa Jawa.

Komik digital berupa cerita visual dengan tokoh-tokoh yang disajikan melalui perangkat elektronik, berfungsi sebagai pelengkap pembelajaran yang menarik (Syahmi dkk., 2022). Sesuai prinsip multimedia Mayer, komik memanfaatkan keterbatasan memori kerja siswa dengan menggabungkan gambar dan kata secara efektif, sehingga memudahkan pengembangan imajinasi, pemahaman makna, dan penyusunan dialog (Goliah dkk., 2024). Keunggulannya meliputi tampilan berwarna, fleksibilitas, dan kemampuan meningkatkan keaktifan siswa berimajinasi (Siregar dkk., 2021).

Media yang dikembangkan bernama “*Wasis Krama Bareng Jalu*”, dimana kata “*Wasis*” dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) berarti pandai, yang mencerminkan tujuan pembelajaran. Kata “*Krama*” menegaskan fokus materi yang

dikembangkan, yaitu tata *krama* Bahasa Jawa (*unggah-ungguh*). Sementara itu, “*Bareng Jalu*” menggambarkan kebersamaan siswa dengan tokoh Jalu sebagai teman belajar yang memandu pemahaman mereka. Dengan demikian, nama ini bukan hanya menarik dan mudah diingat, tetapi juga makna sesuai dengan tujuan dan karakteristik media. Inovasi utama media ini adalah integrasi komik digital dengan audio untuk pelafalan *unggah-ungguh* sehingga memperkuat keterampilan menyimak dan pengucapan. Selain itu, media dilengkapi dengan kuis yang berisi pertanyaan terkait materi sehingga dapat terbentuk interaksi langsung dengan peserta didik. Media ini tidak hanya menyajikan cerita visual, tetapi juga menjembatani materi dengan kehidupan nyata, menyesuaikan dengan kebiasaan digital peserta didik.

Bahkan penelitian terdahulu yang berhasil menggunakan komik *unggah-ungguh* bahasa Jawa adalah penelitian dari Darmayanti (2021) berpengaruh positif dan layak untuk menjadi media pembelajaran siswa pada materi *unggah-ungguh* bahasa Jawa. Persamaan antara penelitian ini dan penelitian Darmayanti terletak pada materi, sedangkan perbedaannya terletak pada desain, bentuk komik dan lokasi penelitian. Hal ini menunjukkan bahwa media komik memiliki potensi besar untuk dikembangkan lebih lanjut sesuai kebutuhan peserta didik di berbagai daerah.

Penelitian ini berjudul “Pengembangan Media Komik *Wasis Krama Bareng Jalu* Menggunakan Prinsip Multimedia Mayer dalam Pembelajaran *Unggah-Ungguh*”. Kebaruan penelitian ini terletak pada pengembangan media komik digital interaktif yang mengintegrasikan prinsip multimedia Mayer dan penggunaan fitur audio yang belum banyak dikembangkan pada penelitian sebelumnya. Tujuan penelitian ini ialah untuk mengembangkan dan menguji kelayakan media komik digital *Wasis Krama Bareng Jalu* untuk peserta didik kelas IV di SDN 1 Geneng. Salah satu manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah media komik *Wasis Krama Bareng Jalu* dapat digunakan peserta didik dalam pembelajaran bahasa Jawa sehingga dapat menunjang keberhasilan belajar peserta didik.

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian *Research and Development*. *Research and Development (R&D)* merupakan langkah-langkah atau prosedur untuk menciptakan produk baru atau menyempurnakan produk yang sudah ada. Metode ini bertujuan untuk menghasilkan produk melalui proses penilaian potensi masalah dan

pengembangan produk sebagai solusi terbaik (Waruwu, 2024). Pemilihan model menggunakan model 4D yang dikembangkan oleh S. Thiagarajan, Dorothy S., dan Melvyn I. Semmel pada tahun 1974 (Mesra, 2023). Model 4D mencakup empat tahapan utama, yaitu (1) *Define* (pendefinisian); (2) *Design* (perancangan); (3) *Develop* (pengembangan), dan (4) *Disseminate* (penyebaran). Model ini dipilih karena terbukti efektif dalam berbagai penelitian pengembangan media. Arta dan Irfan (2022) menemukan bahwa model pengembangan 4D dapat menghasilkan media interaktif yang valid dan praktis. Sama halnya dengan Homsatul dkk. (2021) menyatakan bahwa model 4D banyak digunakan sebagai salah satu alternatif untuk pengembangan produk pendidikan.

Pengembangan media komik digital interaktif dilakukan secara runtut mengikuti tahapan 4D. Tahap *define* memiliki dua tujuan, yaitu analisis kebutuhan siswa dan guru, dan memilih topik pembelajaran. Fokus pada kebutuhan, peneliti melakukan observasi, angket dan wawancara bersama guru kelas. Observasi dilakukan dengan mengamati proses pembelajaran kelas IV, angket untuk mengetahui gambaran media yang dibutuhkan, sedangkan wawancara dilakukan dengan guru kelas IV. Wawancara dilakukan untuk mengetahui karakteristik peserta didik, bagaimana kendala, dan harapan guru dalam pembelajaran bahasa Jawa. Peneliti meninjau kembali sub-sub topik pembelajaran Bahasa Jawa, kemudian menganalisis materi manakah yang hendak disajikan yaitu materi unggah-ungguh. Tahap *design*, peneliti menyusun *prototipe* awal, menyusun *storyboard* cerita dengan tokoh Jalu, desain visual (ilustrasi, kuis interaktif, audio bahasa Jawa), dan instrumen validasi. pada tahap ini peneliti menyempurnakan media berdasarkan masukan dari ahli dan melakukan uji coba pada kelas IV SDN 1 Geneng. Terakhir tahap *disseminate*, pada tahap ini peneliti melakukan penyebarluasan media pada peserta didik SDN 1 Bulungan dan SDN 1 Wedelan. Tahap ini bertujuan untuk menyebarkan media secara lebih luas.

Penelitian ini melibatkan siswa kelas IV dan guru dari SDN 1 Geneng. Para ahli menguji dan memeriksa media dan materi untuk mengetahui apakah media interaktif digital tersebut sesuai. Penelitian ini didasarkan pada data tentang seberapa sesuai komik digital interaktif untuk mengajarkan bahasa Jawa, khususnya dalam hal kesopanan.

Data penelitian dikumpulkan dari para ahli di bidang terkait dan media dengan mengirimkan kuesioner sebagai alat penelitian. Setiap pernyataan diperiksa

menggunakan skala Likert. Skala Likert adalah alat yang membantu mengukur apa yang dipikirkan, dirasakan, dan diyakini oleh orang dan kelompok tentang suatu isu sosial, seperti yang disebutkan dalam studi (Arta & Irfan, 2022). Pertanyaan-pertanyaan tersebut diberikan dalam format tetap dengan empat pilihan, dan setiap pilihan memiliki skor: sangat baik, baik, cukup, dan buruk. Skala Likert yang digunakan dapat dilihat pada tabel 1 (Sugiyono, 2019).

Tabel 1 Skala Likert

Kriteria	Skor
Sangat Baik	4
Baik	3
Cukup	2
Kurang	1

Berikut rumus yang digunakan untuk menghitung angket, rumus menghitung presentase dari masing-masing subjek:

$$P = \frac{\sum F}{\sum N} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Persentase angket

F = Jumlah skor nilai yang diperoleh

N = Jumlah skor nilai maksimal

Untuk mengetahui tingkat kevalidan media komik digital *Wasis Krama Bareng Jalu* dilihat dari kriteria kelayakan pada tabel 2 (Sugiyono, 2017).

Tabel 2 Kriteria Kevalidan Media

Kriteria	Presentase
Tidak valid	0%-20%
Kurang valid	21%-40%
Cukup valid	41%-60%
Valid	61%-80%
Sangat valid	81%-100%

Berdasarkan kriteria tersebut, suatu media dikatakan valid atau layak digunakan jika memiliki persentase sebesar >61%.

Tingkat kepraktisan media komik digital *Wasis Krama Bareng Jalu* dilihat dari kriteria kepraktisan pada tabel 3 (Riduwan, 2016).

Tabel 3 Kriteria Kepraktisan Media

Kriteria	Presentase
Sangat tidak praktis	0%-20%
Tidak praktis	21%-40%
Cukup praktis	41%-60%
Praktis	61%-80%
Sangat praktis	81%-100%

Berdasarkan kriteria tersebut, media dapat dianggap praktis jika nilai keseluruhan siswa dan guru lebih dari 61% pada kategori praktis (Riduwan, 2016).

Hasil dan Pembahasan

Penelitian ini merupakan proyek riset dan pengembangan yang bertujuan untuk menciptakan komik digital interaktif berjudul *Wasis Krama Bareng Jalu*, yang berfokus pada topik kesopanan Jawa untuk siswa kelas IV Sekolah Dasar. Proyek ini dilakukan menggunakan model 4D yang mencakup fase *define*, *desain*, *development*, dan *disseminate*. Penelitian ini melibatkan pakar media, ahli materi, guru kelas empat, dan siswa kelas empat dari SDN 1 Geneng. Data penelitian mencakup hasil validasi media, validasi materi, dan uji praktis yang dilakukan oleh siswa dan guru. Data ini membantu mengetahui seberapa mungkin dan realistis media komik digital interaktif tersebut.

Define

Pada tahap awal ini, dilakukan serangkaian kegiatan untuk menggali secara mendalam berbagai aspek penting dalam pembelajaran Bahasa Jawa. Tujuannya adalah untuk memahami kebutuhan belajar, karakteristik peserta didik, serta kendala-kendala yang muncul selama proses pembelajaran berlangsung. Kegiatan diawali dengan observasi langsung di kelas IV, yang menemukan bahwa siswa kesulitan mencerna materi unggah-ungguh. Hal ini disebabkan oleh penyajian materi yang kurang dekat dengan keseharian mereka serta minimnya dukungan gambar atau contoh visual. Media yang selama ini digunakan guru juga dinilai belum cukup menarik minat belajar siswa.

Untuk memperkuat temuan tersebut, disebarkan angket kebutuhan kepada para siswa. Dari hasil angket, tergambar jelas bahwa mereka mendambakan media pembelajaran yang lebih hidup dan interaktif penuh ilustrasi, cerita menarik, serta fitur yang bisa mereka ikuti dengan aktif. Siswa merasa lebih mudah memahami pelajaran ketika disampaikan dalam bentuk cerita bergambar yang dekat dengan dunia mereka.

Langkah berikutnya adalah wawancara dengan guru kelas IV. Sang guru mengungkapkan bahwa materi unggah-ungguh memang termasuk tantangan tersendiri karena melibatkan pemahaman terhadap tingkatan-tingkatan bahasa yang beragam. Guru berharap ada media yang mampu menjembatani pemahaman siswa melalui contoh-contoh nyata penggunaan unggah-ungguh dalam kehidupan sehari-hari, sehingga materi ini tidak lagi terasa asing dan membingungkan.

Terakhir, dilakukan analisis terhadap materi ajar berdasarkan kurikulum yang berlaku. Dari sini, ditegaskan bahwa materi unggah-ungguh sangat relevan dan penting untuk diajarkan, namun memang memerlukan media pendukung agar lebih mudah dipahami siswa. Keseluruhan temuan dari tahap define ini menjadi fondasi yang kokoh dalam merancang sebuah solusi pembelajaran yang tepat sasaran, yakni media komik digital interaktif yang dirancang sesuai dengan kebutuhan dan harapan siswa maupun guru.

Design

Tahap design merupakan proses kreatif yang bertujuan untuk mewujudkan konsep media ke dalam bentuk rancangan awal yang konkret. Berdasarkan temuan dari tahap define, serangkaian langkah sistematis kemudian dilakukan untuk memastikan media yang dikembangkan benar-benar sesuai dengan kebutuhan siswa dan tujuan pembelajaran.

Langkah pertama adalah penyusunan prototipe awal. Pada tahap ini, peneliti mulai merancang struktur dasar komik digital interaktif dengan berpegang pada hasil observasi, angket, dan wawancara yang menunjukkan bahwa siswa membutuhkan media yang menarik, kaya visual, dan mudah dipahami. Peneliti menentukan format utama komik, menyusun alur penyajian materi, membagi halaman secara proporsional, serta merencanakan integrasi fitur interaktif seperti tombol navigasi, kuis singkat, dan audio pengucapan kosakata bahasa Jawa. Karakter utama, latar cerita, dan situasi keseharian yang dekat dengan dunia siswa kelas IV mulai dikonsep agar materi unggah-ungguh dapat disampaikan secara lebih kontekstual. Prototipe awal ini menjadi landasan penting yang mengarahkan seluruh proses pengembangan selanjutnya, memastikan media memiliki arah yang jelas, tujuan pembelajaran yang terukur, dan potensi untuk menghadirkan pengalaman belajar yang menyenangkan.

Dari prototipe tersebut, langkah berikutnya adalah pembuatan storyboard. Di sini, peneliti menuangkan alur cerita secara visual dan sistematis sebelum masuk ke tahap produksi. Storyboard menggambarkan urutan adegan yang melibatkan tokoh utama, Jalu, dalam berbagai situasi nyata yang relevan, seperti saat berinteraksi dengan orang tua, guru, atau teman sebaya. Setiap adegan tidak hanya membangun cerita, tetapi juga dirancang untuk menyisipkan contoh-contoh penggunaan unggah-ungguh yang tepat mulai dari pilihan kosakata, struktur kalimat, hingga penyesuaian dengan konteks sosial. Storyboard ini menjadi peta jalan yang memandu penggabungan elemen visual, narasi, dialog, serta titik-titik penempatan fitur interaktif, sehingga alur cerita menjadi runtut, logis, dan tetap selaras dengan capaian pembelajaran yang diharapkan.

Setelah alur cerita tergambar jelas, peneliti melanjutkan ke tahap desain visual. Pada tahap ini, komponen visual sebagai elemen utama komik digital mulai dikembangkan secara utuh. Karakter utama dan tokoh pendukung digambar dengan gaya yang ceria, ekspresif, dan komunikatif agar mudah diterima oleh anak-anak. Latar tempat pun didesain agar terasa akrab dengan keseharian siswa. Halaman-halaman komik ditata dengan rapi, proporsional, dan nyaman dipandang, sehingga siswa dapat mengikuti cerita secara berurutan tanpa kebingungan. Selain itu, tampilan kuis interaktif dirancang sederhana namun menarik, dilengkapi tombol navigasi yang responsif. Sebagai pelengkap, ditambahkan pula ikon audio yang mudah dikenali, yang memungkinkan siswa mendengar pelafalan kosakata unggah-ungguh dalam bahasa Jawa secara langsung.

Tahap terakhir dalam proses design adalah penyusunan instrumen validasi. Instrumen ini disusun sebagai alat ukur yang objektif untuk menilai kelayakan media sebelum diuji coba kepada siswa. Lembar penilaian dibuat terpisah untuk ahli media dan ahli materi, masing-masing memuat indikator yang relevan. Ahli media akan menilai dari sisi desain visual, estetika, serta aspek teknis dan interaktivitas media. Sementara itu, ahli materi akan mengevaluasi kesesuaian konten dengan kurikulum, ketepatan penyampaian materi unggah-ungguh, kebenaran penggunaan bahasa Jawa, kedalaman materi, serta kesesuaiannya dengan karakteristik siswa kelas IV. Setiap indikator dilengkapi dengan skala penilaian dan ruang untuk saran perbaikan, sehingga masukan yang diberikan dapat menjadi acuan yang detail dalam proses revisi. Dengan instrumen ini, peneliti memiliki dasar evaluasi yang kuat untuk memastikan media benar-benar siap digunakan dan mampu mencapai tujuan pembelajaran secara efektif.

Development

Tahap pengembangan melibatkan pembuatan dan peningkatan materi pembelajaran sesuai dengan rencana yang dibuat selama tahap desain. Pada tahap ini, peneliti tidak hanya mengubah desain menjadi produk nyata tetapi juga memeriksa apakah media yang dibuat memenuhi standar yang dibutuhkan dengan melakukan validasi dan pengujian. Media pembelajaran ini dibuat dengan mengubah prototipe menjadi komik digital interaktif lengkap.

Proses ini melibatkan penggabungan storyboard, gambar visual, teks dialog, suara bahasa Jawa, dan elemen kuis interaktif ke dalam satu format digital. Setiap bagian diatur dengan cermat untuk memastikan cerita Jalu masuk akal dan mudah diikuti oleh siswa. Peneliti memastikan media tersebut mudah dinavigasi, visualnya tetap konsisten, dan semua fitur interaktif mudah diakses. Hasil dari tahap ini adalah versi awal komik digital interaktif yang disiapkan untuk pengecekan kelayakan.

Baca Panduan

Pahami terlebih dahulu panduan penggunaan Media Komik “Wasis Krama Bareng Jalu” sebelum digunakan.



Gambar 1 Tampilan Halaman Panduan

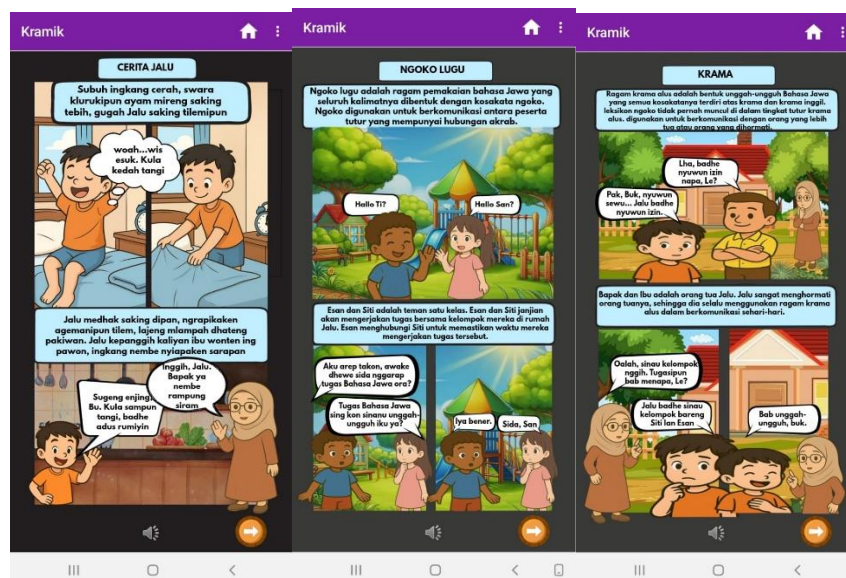
Memilih Menu

Pelajaran bergambar ini memiliki tata letak yang jelas, sehingga siswa dapat melihat bagian materi, mengenal karakter, mempelajari kata-kata baru, dan mengerjakan soal latihan.



Gambar 2 Tampilan Halaman Menu

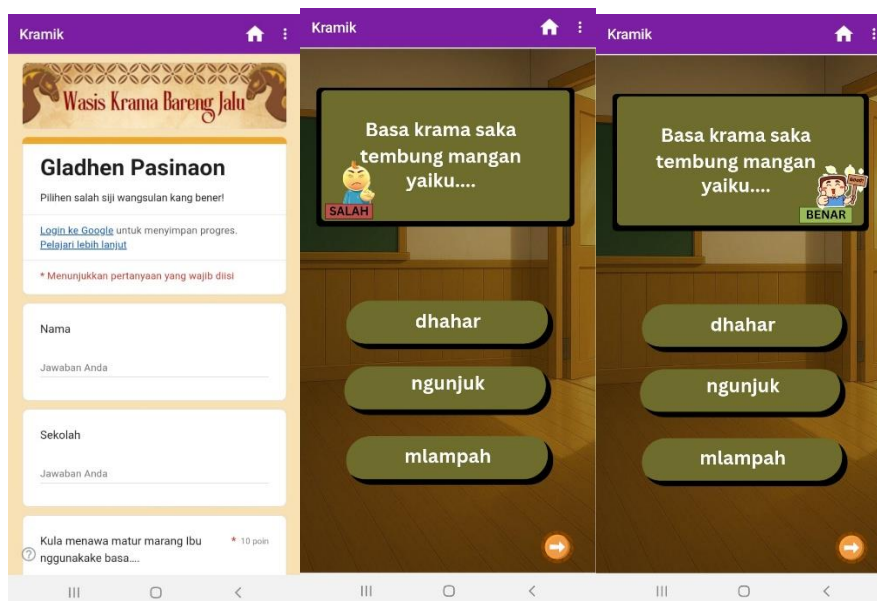
Materi Pembelajaran



Gambar 3 Tampilan Materi

Latihan Soal

Komik ini dilengkapi dengan kuis interaktif, siswa dapat mengetahui jawaban yang dipilih benar atau salah yang tertera pada tampilan. Selain itu, siswa dapat mengetahui nilai yang diperoleh.



Gambar 4 Tampilan Soal

Setelah mengembangkan media, langkah selanjutnya adalah memeriksa produk dengan mendapatkan umpan balik dari para ahli di bidang media dan materi. Validasi dilakukan untuk memeriksa kesesuaian media sebelum digunakan untuk pembelajaran. Para ahli media melihat berbagai aspek seperti tampilan, tata letak halaman, kemudahan navigasi, kualitas gambar, dan seberapa baik bagian interaktifnya berfungsi. Sementara itu, para ahli materi memeriksa apakah konten sesuai dengan kurikulum, apakah informasinya akurat, seberapa baik penggunaan bahasa Jawa, dan apakah materi mudah dipahami. Hasil validasi menunjukkan bahwa media tersebut mendapatkan skor kelayakan sebesar 94,23 % dari para ahli media dan 91 % dari para ahli materi, dan kedua skor tersebut termasuk dalam kategori sangat layak. Berdasarkan hasil tersebut, media tersebut dinyatakan layak.

Pengujian produk dilakukan setelah media diperiksa oleh para ahli. Pengujian dilakukan untuk melihat seberapa bermanfaat dan mudahnya menggunakan media tersebut dalam situasi pembelajaran nyata. Pada tahap ini, siswa kelas empat dan guru menggunakan media tersebut sebagai pengguna langsung. Siswa diminta untuk menggunakan media dan mengisi formulir tanggapan, sementara guru memeriksa seberapa bermanfaat media tersebut untuk pembelajaran. Hasil uji coba menunjukkan bahwa 90% tanggapan siswa dianggap sangat praktis, dan 98% tanggapan guru juga dianggap sangat praktis. Hasil ini menunjukkan bahwa komik digital interaktif mudah

digunakan dan menyenangkan, yang sangat membantu dalam mempelajari bahasa Jawa.

Disseminate

Tahap penyebaran dilakukan untuk menjangkau banyak orang. Kegiatan ini dilakukan di dua sekolah, SDN 1 Bulungan dan SDN 1 Wedelan, dan melibatkan siswa kelas empat dan guru sebagai penggunanya. Temuan penelitian ini sesuai dengan Teori Pembelajaran Multimedia Mayer. Mayer (2009) mengatakan bahwa "orang belajar lebih baik ketika mereka melihat kata dan gambar, bukan hanya kata saja," dan gagasan ini disebut prinsip multimedia. Pernyataan ini mengatakan bahwa pembelajaran bekerja lebih baik ketika informasi ditampilkan menggunakan teks dan gambar, bukan hanya teks saja. Komik digital interaktif *Wasis Krama Bareng Jalu* menggunakan gagasan ini dengan menggabungkan gambar visual, dialog tertulis, suara bahasa Jawa, dan kuis yang bekerja bersama untuk mengajarkan tata krama yang baik.

Selain itu, media ini mengikuti prinsip modalitas Mayer, yang menyatakan bahwa orang lebih mudah memahami sesuatu ketika mereka melihat gambar disertai penjelasan, daripada hanya melihat gambar dan membaca teks (Mayer, 2009). Penggunaan audio bahasa Jawa dalam media memungkinkan siswa untuk memahami informasi melalui pendengaran, sementara gambar dan tampilan visual membantu mereka belajar dengan melihat. Hal ini mendukung teori saluran ganda, yang menyatakan bahwa informasi melewati dua jalur pemikiran yang berbeda, sehingga memudahkan siswa untuk mengolah informasi tanpa merasa terlalu kewalahan. Skor validasi yang tinggi dari ahli media (94,23%) dan ahli materi (91%) menunjukkan bahwa desain media mengikuti prinsip ini dan dianggap efektif dalam membantu siswa memahami materi.

Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan prinsip Pembelajaran Multimedia Mayer secara tepat saat membuat media komik digital interaktif dapat membantu meningkatkan pembelajaran bahasa Jawa. Media ini tidak hanya memungkinkan dan bermanfaat untuk digunakan, tetapi juga berfungsi dengan baik dalam menjelaskan gagasan budaya yang kompleks dengan menggabungkan gambar, suara, dan cerita. Hasil ini menunjukkan bahwa teori Mayer penting dan bermanfaat dalam mengembangkan media pembelajaran digital untuk sekolah dasar.

Temuan penelitian ini juga konsisten dengan hasil penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa komik digital layak digunakan sebagai media pembelajaran Bahasa Jawa. Penelitian Kartikasari & Rahmawati (2022) serta Avika dkk. (2022) membuktikan bahwa media komik mampu meningkatkan minat belajar dan pemahaman kosakata bahasa Jawa siswa sekolah dasar. Selain itu, penelitian Farissi dkk. (2024) menunjukkan bahwa komik digital berpengaruh signifikan terhadap penguasaan kosakata karena menyajikan materi secara visual dan naratif. Dengan demikian, penggunaan komik digital dalam penelitian ini memperkuat temuan-temuan terdahulu bahwa media visual interaktif efektif dalam pembelajaran bahasa.

Dari sisi materi, fokus pada unggah-ungguh Bahasa Jawa memiliki relevansi kuat dengan pendidikan karakter. Hasil penelitian ini mendukung pendapat Natanti dkk. (2023) dan Septiyani dkk. (2024) yang menyatakan bahwa pembiasaan penggunaan bahasa krama dapat membentuk sikap sopan santun dan karakter peserta didik. Penyajian materi unggah-ungguh melalui cerita sehari-hari dalam komik membantu siswa memahami konteks sosial penggunaan bahasa, sehingga pembelajaran tidak bersifat hafalan semata, tetapi aplikatif.

Meskipun hasil penelitian menunjukkan kategori sangat valid dan sangat praktis, penelitian ini memiliki keterbatasan. Penelitian hanya sampai pada tahap uji kelayakan dan kepraktisan, belum menguji efektivitas media terhadap peningkatan hasil belajar secara kuantitatif. Berdasarkan hasil dan keterbatasan penelitian, disarankan agar penelitian selanjutnya melakukan uji efektivitas untuk mengetahui pengaruh penggunaan media komik digital terhadap hasil belajar, sikap, dan keterampilan berbahasa siswa.

Kesimpulan

Setelah melihat temuan penelitian dan diskusi yang telah berlangsung, dapat dikatakan bahwa pembuatan komik digital interaktif berjudul Wasis Krama Bareng Jalu, yang mengajarkan etika berbahasa Jawa kepada siswa kelas empat, telah berhasil. Komik ini berhasil menjadi alat pembelajaran yang bermanfaat dan praktis. Proses pembuatan media secara bertahap, melalui tahapan seperti mendefinisikan, mendesain, membuat, dan berbagi, membantu mengembangkan media yang sesuai dengan kebutuhan siswa dan guru, serta fitur khusus pembelajaran bahasa Jawa di sekolah dasar.

Hasil uji validasi menunjukkan bahwa media tersebut memperoleh persentase kelayakan sebesar 94,23% dari ahli media dan 91% dari ahli materi, yang termasuk dalam kategori sangat layak. Hal ini menunjukkan bahwa media tersebut memenuhi standar kualitas dalam hal tampilan, kelengkapan fitur interaktifnya, keakuratan materi, dan kesesuaiannya dengan kurikulum. Hasil uji kepraktisan menunjukkan bahwa 90% siswa dan 98% guru memberikan respons positif, yang berarti uji tersebut dianggap sangat praktis oleh kedua kelompok. Hal ini menunjukkan bahwa media tersebut mudah digunakan, menarik, dan benar-benar membantu pembelajaran.

Studi ini juga menunjukkan bahwa penggunaan gambar, kata-kata, bunyi bahasa Jawa, dan kuis interaktif dalam komik digital membantu pembelajaran, yang sesuai dengan teori Mayer tentang penggunaan media yang berbeda untuk mengajar. Penggunaan gambar dan bunyi secara bersamaan dapat membantu siswa lebih memahami dan mengerti gagasan tentang tata krama yang baik dengan cara yang lebih jelas dan realistis.

Komik digital interaktif yang disebut Wasis Krama Bareng Jalu dapat digunakan sebagai cara baru dan bermanfaat untuk mengajarkan bahasa Jawa di sekolah dasar. Komik ini juga berpotensi untuk digunakan dan ditingkatkan lebih lanjut untuk membantu melestarikan bahasa dan budaya lokal. Akan sangat membantu jika dilakukan lebih banyak penelitian untuk menciptakan jenis media serupa menggunakan bahan atau tingkatan yang berbeda, untuk memeriksa seberapa baik media ini dapat membantu siswa belajar lebih baik.

Referensi

- Arta, A.-L. F., & Irfan, D. (2022). Perancangan Media Animasi Interaktif pada Mata Pelajaran Penerapan Rangkaian Elektronika Kelas XI Teknik Audio Video Di SMKN 1 Sumatera Barat. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(6), 4498–4503. <https://doi.org/10.31004/jpdk.v4i6.8972>
- Avika, R. N., Ratri, R., & Damayanti, M. I. (2022). Pengembangan media permainan kartu Kokoma (kosakata ngoko krama) untuk pembelajaran Bahasa Jawa di kelas V sekolah dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 10(9). <file:///C:/Users/ADMIN/Downloads/jpp,+50046-Article+Text-96948-1-2-20221118.pdf>
- Azila, M. N., & Febriani, I. (2021). Penggunaan Tingkat Tutur Bahasa Jawa Pada Komunitas Pasar Krempyeng Pon-Kliwon Di Desa Ngilo-Ilo Kabupaten Ponorogo (Kajian Sociolinguistik). In *Metahumaniora* (VOL. 11, Issue 2). <https://jurnal.fib.unpad.ac.id/index.php/metahumaniora/article/view/34998/16310>

- Berliana, W. E., & Setyawan, B. W. (2023). Representasi Penggunaan Unggah-Ungguh Bahasa Jawa di Tulungagung pada kalangan Anak-Anak Umur 7-12 Tahun. *Jurnal IKADBUDI*, 12 (2), 23-32. <https://doi.org/10.21831/ikadbudi.v12i2.63246>
- Fatmawati, Y., & Wiranti, D. A. (2023). Analisis Kesulitan Keterampilan Berbicara Unggah-Ungguh Bahasa Jawa Siswa Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 5(5), 2053–2063. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v5i5.5634>
- Farissi, F. Al, Ahsanu, M., & Kariadi, M. T. (2024). Digital Comics as Learning Media to Improve Students' Vocabulary Mastery. *JELLE: Journal Of English Literature, Linguistic, and Education*, 5(01), 1–7. <https://doi.org/10.31941/jele.v5i01.3941>
- Goliah, M., Hendrayana, A., & Leksono, S. M. (2024). Pengembangan Media Komik Petualangan Wong Banten untuk Kelas IV Sekolah Dasar di Cilegon. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 9(3), 1805–1810. <https://doi.org/10.51169/ideguru.v9i3.1234>
- Homsatul, D., Sari, T. T., & Melita, N. M. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Madura'S Smart Berbasis Macromedia Flash Di Sekolah Dasar. *Universitas Wiraraja*, 5–24. <https://www.ejournalwiraraja.com/index.php/SNAPP/article/view/1739>
- Ira R.K, Septian M., Listian I.A., & Ismail N. (2024). Pengenalan Sumber Bacaan Sederhana Sebagai Sarana Peningkatan Literasi Baca Untuk Siswa SD. *Masyarakat Berkarya: Jurnal Pengabdian Dan Perubahan Sosial*, 1(3), 24–30. <https://doi.org/10.62951/karya.v1i3.322>
- Iskandar, M. F., Dewi, D. A., & Hayat, R. S. (2024). Pentingnya Literasi Budaya dalam Pendidikan Anak SD: Sebuah Kajian Literatur. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, 5(1), 785–794. <https://doi.org/10.54373/imeij.v5i1.723>
- Joeniarni, L., & Mulyoto, M. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Jigsaw dengan Media Kartu Aksara untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Keterampilan Menulis Aksara Jawa. *Wiyata Dharma: Jurnal Penelitian Dan Evaluasi Pendidikan*, 10(1), 72–80. <https://doi.org/10.30738/wd.v10i1.3646>
- Juliadji, F., & Madiun, U. P. (2024). *Pengembangan E-Book Unggah-ungguh Basa Jawa Untuk Siswa Sekolah Dasar*. 5.
- Kartikasari, M., & Rahmawati, F. P. (2022). Desain Media Pembelajaran Interaktif “Tekat Baja” untuk Memperkaya Kosakata Bahasa Jawa Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 5052–5062. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.3021>
- Kusumoningrum, I. D., & Handriyotopo, H. (2021). Media Buku Pop Up Pembelajaran Bahasa Jawa Anak Sekolah Dasar. *CITRAWIRA : Journal of Advertising and Visual Communication*, 2(1), 50–66. <https://doi.org/10.33153/citrawira.v2i1.3669>
- Mayer, R. E. (2009). *Multimedia Learning (2nd ed.)*. Cambridge University Press.
- Mesra, R. (2023). *Research & Development Dalam Pendidikan*. In <https://doi.org/10.31219/Osf.Io/D6Wck>.
- Michael, C. J. (2025). Indigenous Language Preservation in the Digital Age: The Role of Technology in Promoting Linguistic Diversity. *Iconic Research And Engineering Journals*, 8(8), 464–474. https://www.irejournals.com/formatedpaper/1707167.pdf?utm_source

- Natanti, S. E., Pratiwi, I. A., & Fardani, M. A. (2023). Nilai Karakter Sopan Santun Dalam Pembiasaan Berbahasa Jawa Anak Usia Sekolah Dasar di Lingkungan Keluarga. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 9(2), 554–559. <https://doi.org/10.31949/educatio.v9i2.4712>
- Nisa, N.S, C., Maharani, T., Nuris, S., & Fikri A.N. (2024). Pembentukan Karakter Kesopanan melalui Pembiasaan Berbahasa Krama pada Peserta Didik Kelas 4 di Madrasah Ibtidaiyah NU 01 Purwosari Kudus. In *Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah* (Vol. 7, Issue 1). <http://jurnal.iailm.ac.id/index.php/madrosatuna>
- Penulis, I., Setyo Jadmiko, R., & Artikel, I. (2022). Kelayakan Konten Tiktok Berbahasa Jawa untuk Media Pembelajaran Bahasa Jawa di Sekolah Dasar. *Sultra Educational Journal* (Seduj) 2(2). <http://jurnal-unsultra.ac.id/index.php/sedujhttp://jurnal-unsultra.ac.id/index.php/seduj>
- Ramadhani, K., & Afi, P. (2023). Manfaat Literasi Untuk Meningkatkan Mutu Pendidikan. *Jurnal Pendidikan, Bahasa Dan Budaya*, 2(1), 184–195. <https://doi.org/10.55606/jpbb.v2i1.1148>
- Riduwan. (2016). *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian*. Bandung: Alfabeta
- Safitri, S., & Ramadan, Z. H. (2022). Implementasi Literasi Budaya dan Kewargaan di Sekolah Dasar. *Mimbar Ilmu*, 27(1), 109–116. <https://doi.org/10.23887/mi.v27i1.45034>
- Septiyani, Z.N., Septian,Z.K., & Diana, E. (2024). Implementasi Metode Bermain Peran Dengan Model Kooperatif Tipe Stad Untuk Meningkatkan Kemampuan Berbahasa Jawa Krama. *Khatulistiwa: Jurnal Pendidikan Dan Sosial Humaniora*, 4(3), 105–117. <https://doi.org/10.55606/khatulistiwa.v4i3.3924>
- Siregar, A., & Irmawati,S. D. (2021). Analisis Evaluasi Pengembangan Media Komik Digital pada Mata Pelajaran IPA Sekolah Dasar. *Jurnal Sistem Informasi*, 2(1), 114. https://jurnal.polsri.ac.id/index.php/jasisfo/article/view/3342?utm_source
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian: Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. ALFABETA.
- Sukoyo, J., Kurniati, E., & Utami, E. S. (2024). Joyful Learning Model for Javanese Speech Levels Course. *Theory and Practice in Language Studies*, 14(6), 1786–1795. <https://doi.org/10.17507/tpls.1406.19>
- Syahmi, F. A., Ulfa, S., & Susilarningsih. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Berbasis Smartphone untuk siswa sekolah Dasar. *JKTP: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 5(1), 81–90. <https://doi.org/10.17977/um038v5i12022p081>
- Waruwu, M. (2024). Metode Penelitian dan Pengembangan (R&D): Konsep, Jenis, Tahapan dan Kelebihan. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(2), 1220–1230. <https://doi.org/10.29303/jipp.v9i2.2141>
- Darmayanti, Y. R. (2021). Pengembangan Media Komik dalam Pembelajaran Unggah-Ungguh Bahasa Jawa Ragam Bahasa Ngoko dan Krama pada Siswa Kelas IV. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 9(10). <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/43413/37282>