

## PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK DALAM PEMBELAJARAN UNGGAH-UNGGUH BAHASA JAWA RAGAM BAHASA NGOKO DAN KRAMA PADA SISWA KELAS IV

Riski Yulia Darmayanti

PGSD, FIP, UNIVERSITAS NEGERI SURABAYA ([riski.17010644150@mhs.unesa.ac.id](mailto:riski.17010644150@mhs.unesa.ac.id))

Heru Subrata

PGSD, FIP, UNIVERSITAS NEGERI SURABAYA ([herusubrata@unesa.ac.id](mailto:herusubrata@unesa.ac.id))

### Abstrak

Penelitian pengembangan ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran visual dalam bentuk komik unggah-ungguh Bahasa Jawa sebagai alternatif media dalam pembelajaran Bahasa Jawa materi unggah-ungguh bahasa hingga mencapai tingkat kualifikasi yang telah ditentukan yaitu layak, praktis dan efektif. Penelitian pengembangan ini menggunakan model pengembangan ADDIE dengan tahapan analisis, desain, pengembangan, penerapan, evaluasi. Validitas media komik diperoleh melalui hasil validasi ahli media dan validasi ahli materi. Hasil validasi ahli media mendapatkan persentase sebesar 100% (sangat valid). Sedangkan hasil dari validasi ahli materi mendapatkan persentase sebesar 88,33% (sangat valid). Kepraktisan media diperoleh dari kuisioner respon siswa dan kuisioner respon guru. Pada hasil kuisioner guru menunjukkan persentase sebesar 92,5% (sangat praktis), sedangkan hasil kuisioner siswa menunjukkan persentase sebesar 91,25% (sangat praktis). Hasil efektivitas media diperoleh dari respon siswa terhadap media pembelajaran yang digunakan yang memperoleh persentase sebesar 97% sehingga media komik dinyatakan efektif. Berdasarkan hasil analisis dapat disimpulkan bahwa media komik unggah-ungguh bahasa Jawa valid, praktis, dan efektif digunakan dalam pembelajaran Bahasa Jawa materi unggah-ungguh kelas IV sekolah dasar.

**Kata Kunci:** pengembangan media komik, unggah-ungguh bahasa Jawa

### Abstract

*This development research aims to develop visual learning media in the form of Javanese language comics media as an alternative media in learning Javanese language material until it reaches a predetermined qualification level that is feasible, practical and effective. This development research use the ADDIE development model with the stages of analysis, design, development, implementation, evaluation. The validity of the comic media was obtained through the validation results of media experts and material expert validation. The result of media expert validation get a percentage of 100% (very valid). While the results of the material expert validation get a percentage of 88,33% (very valid). The practicality of the media was obtained from the students response questionnaire and the teacher response questionnaire. The teacher's questionnaire result show a percentage of 92,5% (very practical), while the student's questionnaire result show a percentage 91,25% (very practical). The result of the effectiveness of the media were obtained from student's response to the learning media used which obtained a percentage of 97% so that comics media were declare effective. Based on the results of the analysis, it can be conclude that the Javanese language attitude comic media were valid, practical, and effective to be used in learning Javanese language material for fourth grade Elementary School.*

**Keywords:** comic media development, Javanese attitude

### PENDAHULUAN

Media biasa disebut dengan sarana yang berfungsi untuk mempermudah penyampaian pesan atau informasi kepada siswa secara maksimal. Pemanfaatan media ketika kegiatan belajar mengajar dapat memudahkan guru dalam memberikan pesan dan membangkitkan motivasi belajar siswa. Dalam menentukan media juga menyesuaikan dengan karakteristik yang dimiliki siswa dan kemampuan guru dalam memanfaatkan media tersebut maka dapat tercapainya tujuan belajar mengajar yang dibuat. Kata media bermula dari bahasa Latin yang bentuknya jamak

dari kata "medium". Arti media dengan cara literal ialah "perantara" atau "pengantar".

Arsyad (2013:10) menyampaikan bahwa media belajar mengajar dikenal dengan sarana yang dipergunakan untuk memberikan informasi ketika kegiatan belajar siswa agar siswa tertarik ketika melakukan aktivitas belajar. Media belajar mengajar yaitu alat yang dimanfaatkan sebagai transfer pesan dari pengirim kepada penerima, guna menumbuhkan daya pikir, perasaan, dan pusat perhatian sehingga menarik minat siswa untuk mengikuti seluruh rangkaian proses pembelajaran guna memenuhi barometer tujuan pembelajaran yang efektif. (Sukiman, 2012:29) Media pembelajaran sangat beraneka ragam, seperti media audio,

visual, dan audio visual. Dalam penelitian ini, selaras dengan karakteristik siswa kelas IV SD yang sudah mulai berpikir konkret maka media yang dimanfaatkan yaitu media visual.

Siswa SD, SMP dan SMA atau sederajat wajib mendapatkan mata pelajaran Bahasa Jawa, yang mana pernyataan tersebut terdapat di peraturan Gubernur Jawa Timur nomor 19 tahun 2014 bahwasannya mata pelajaran Bahasa Jawa sebagai muatan lokal wajib di sekolah. Berdasar pada hasil dilakukannya observasi pada siswa kelas IV SDN Dadapan, Kecamatan Balong, Kabupaten Ponorogo. Peneliti mendapatkan informasi bahwa pada saat pembelajaran Bahasa Jawa terutama materi unggah-ungguh, siswa belum memahami penggunaan unggah-ungguh dengan benar. Andayani (2008 : 84) menyatakan bahwa unggah-ungguh basa merupakan aturan yang ada dalam lingkungan masyarakat Jawa dalam bertutur kata dan bertingkah laku dengan orang lain guna menghormati atau menghargai lawan yang diajak bicara.

Pada saat proses pembelajaran berlangsung siswa kesulitan terhadap kemampuan berbicara ngoko dan krama. Siswa sering mengalami kesalahan, seperti membahaskan dirinya sendiri saat berbicara dengan guru, orang tua, maupun dengan teman sebaya. Siswa lebih memilih menggunakan bahasa Indonesia atau bahasa ngoko saat berkomunikasi. Dalam kegiatan belajar mengajar, materi pembelajaran yang disampaikan hanya bersumber dari buku ajar tanpa adanya media pembelajaran yang mendukung. Munculnya rasa bosan pada siswa dan siswa tidak tertarik terhadap apa yang disampaikan oleh guru ketika belajar Bahasa Jawa disebabkan oleh guru belum optimal dalam penggunaan media dalam proses pembelajaran. Dari informasi yang diperoleh tersebut, ditemukan kesenjangan dalam kegiatan belajar unggah-ungguh Bahasa Jawa, sehingga dikembangkan media komik unggah-ungguh basa untuk digunakan dalam pembelajaran unggah-ungguh bahasa Jawa.

Media komik unggah-ungguh bahasa Jawa merupakan sebuah media yang berisi tentang suatu cerita dilengkapi dengan gambar kemudian disisipkan materi Bahasa Jawa terutama materi unggah-ungguh basa. Media komik ini mampu mempermudah siswa dalam memahami berbagai ragam bahasa yang digunakan saat berbicara memakai unggah-ungguh bahasa Jawa. Selanjutnya, tampilan yang dimiliki media komik sangat menarik dikarenakan terdapat gambar berwarna, fleksibel dan mudah untuk dibawa. Media komik juga tergolong media yang variatif serta dapat membuat keaktifan siswa ketika kegiatan belajar mengajar menjadi meningkatkan.

Keunikan dari media komik unggah-ungguh basa ini adalah pada proses belajar mengajar berlangsung dapat menumbuhkan pengetahuan baru yang akan merangsang

daya pikir siswa dan mampu menunjukkan tanggapan positif dari penerima pesan. Selain itu, dapat meningkatkan perbendaharaan kosa kata siswa. Kelebihan komik unggah-ungguh basa yang lain ialah pemberiannya terkandung cerita yang kuat dan elemen visual. Penggambaran rupa dalam setiap tokoh komik menyebabkan terlibatnya pembaca secara emosional sehingga meningkatkan rasa tertarik pembaca untuk membaca sampai selesai. Jadi dengan media komik unggah-ungguh basa, siswa tidak hanya belajar melalui media kata-kata, tetapi ada gambar yang dapat memberikan informasi atau pesan yang lebih detail kepada siswa.

Adapun penelitian terdahulu yang berhasil menggunakan media komik unggah-ungguh bahasa Jawa yaitu penelitian dari Sri Fahma Nuraini pada tahun 2016 dengan judul penelitian "Pengembangan Media Komik Strip Berseri Pada Pembelajaran Bahasa Jawa Kelas 3 SDN Bunulrejo 3 Kota Malang." Hasil penelitian ini berpengaruh positif terhadap minat belajar siswa pada pelajaran unggah-ungguh Bahasa Jawa. Kesamaan penelitian Sri Fahma dengan penelitian ini ialah pada materi dan penggunaan medianya. Sedangkan perbedaannya terletak pada subjek yang diteliti. Sri Fahma menggunakan subjek kelas 3 SD sedangkan pada penelitian ini menggunakan subjek kelas 4 SD.

Berdasar pada pemaparan tersebut maka dilakukan penelitian berjudul "Pengembangan Media Komik Dalam Pembelajaran Unggah-Ungguh Bahasa Jawa Ragam Bahasa Ngoko dan Krama Pada Kelas IV SD".

Masalah pada penelitian ini dirumuskan sebagai berikut : 1) Bagaimana proses pengembangan media komik dalam pembelajaran unggah-ungguh bahasa Jawa pada siswa kelas IV SD? 2) Bagaimana validitas pengembangan media pembelajaran komik dalam pembelajaran Bahasa Jawa materi unggah-ungguh bahasa Jawa di kelas IV SD? 3) Bagaimana kepraktisan media komik dalam materi pembelajaran unggah-ungguh bahasa Jawa pada siswa kelas IV SD? 4) Bagaimana efektivitas media komik unggah-ungguh bahasa Jawa pada siswa kelas IV SD?

Penelitian ini bertujuan untuk : 1) Mendeskripsikan proses pengembangan media komik untuk pembelajaran unggah-ungguh bahasa Jawa di kelas IV SD. 2) Mendeskripsikan validitas pengembangan media komik dalam pembelajaran unggah-ungguh bahasa Jawa di kelas IV SD. 3) Mendeskripsikan kepraktisan produk atau media komik dalam pembelajaran unggah-ungguh bahasa Jawa di kelas IV SD. 4) Mendeskripsikan efektivitas media komik dalam pembelajaran unggah-ungguh bahasa Jawa di kelas IV SD.

Spesifikasi dari media komik unggah-ungguh bahasa Jawa yang dikembangkan ialah sebagai berikut : a)

Komik didesain dengan kertas ukuran A5 (14,8 X 21,0 cm)  
 b) Pembuatan sampul menggunakan kertas art paper dan untuk isi buku menggunakan kertas HVS 70 gsm c) Komik memuat cerita kehidupan sehari-hari mengenai pemakaian unggah-ungguh bahasa Jawa yang benar sesuai dengan lawan bicara yang disajikan berupa ilustrasi kartun. d) Penggunaan gambar kartun untuk mengilustrasikan komik. e) Komik terbagi menjadi bagian tujuan belajar mengajar yang diharuskan tercapai oleh siswa, daftar isi, memperkenalkan semua tokoh pada cerita komik, isi cerita serta soal evaluasi yang berbentuk soal isian. f) Pemakaian bahasa dalam komik ialah dengan memilih kosa kata biasa pada kalimat pendek dalam dialog tokoh ataupun teks narasi. g) Pemakaian Bahasa dalam komik menggunakan bahasa Jawa ngoko dan krama. Pemakaian bahasa ngoko digunakan ketika tokoh anak-anak berbincang dengan teman sebayanya. Pemakaian bahasa krama digunakan tokoh anak-anak saat berbincang dengan orang yang lebih tua. Begitu juga dengan tokoh orang tua menggunakan ragam bahasa krama ketika berbicara terhadap simbah/orang yang dihormati.

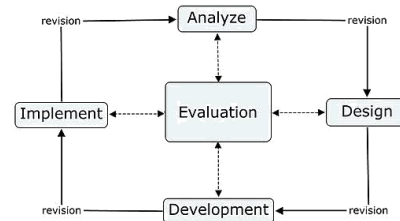
Penelitian pengembangan media komik unggah-ungguh bahasa Jawa ini diharapkan mendapatkan manfaat, yaitu. 1) Manfaat teoritis, penelitian ini dapat menjadi sumbangan pemikiran terkait inovasi penggunaan media belajar mengajar yang disesuaikan dengan karakter siswa SD dan juga sebagai literatur penelitian berikutnya yang ada kaitannya dengan pengembangan media belajar mengajar unggah-ungguh bahasa Jawa. 2) Manfaat praktis, pengembangan ini bermanfaat untuk guru, siswa, sekolah, dan peneliti. Bagi guru, media komik unggah-ungguh bahasa Jawa diharapkan dapat meningkatkan kreativitas dan memberikan inovasi untuk membuat media belajar mengajar yang mampu menumbuhkan semangat siswa. Kemudian guru dapat termotivasi bahwa penggunaan media sangat penting untuk membentuk pemahaman materi yang diberikan untuk siswa. Bagi siswa, yaitu meningkatnya minat dan semangat belajar siswa ketika pembelajaran unggah-ungguh bahasa Jawa serta mempermudah siswa dalam memahami materi unggah-ungguh bahasa Jawa dan juga membantu siswa mengatasi kesulitan dalam kemampuan berbicara unggah-ungguh bahasa Jawa. Bagi sekolah, harapan dengan adanya penelitian pengembangan media komik ialah bisa ikut berkontribusi dalam menambahkan koleksi media belajar mengajar yang dipergunakan ketika kegiatan belajar mengajar pelajaran unggah-ungguh bahasa Jawa. Bagi peneliti, harapan dari penelitian ini ialah bisa ikut berkontribusi dalam penentuan media yang tepat digunakan ketika kegiatan belajar mengajar unggah-ungguh bahasa Jawa serta menambah pengetahuan mengenai media pembelajaran inovatif yang tepat guna mengajarkan materi unggah-ungguh bahasa Jawa.

Penelitian ini mempunyai asumsi bahwa yang diharapkan pada media komik ini ialah dapat ikut serta dalam menumbuhkan keinginan dan semangat belajar siswa kelas IV SDN Dadapan dalam kegiatan belajar mengajar Bahasa Jawa terutama materi unggah-ungguh bahasa Jawa.

Batasan pada penelitian ini diantaranya : 1) Penelitian ini khusus dalam mata pelajaran bahasa Jawa materi unggah-ungguh bahasa Jawa, 2) Tahapan pengembangan media hanya sampai tahap uji coba dengan siswa kelas IV SDN Dadapan karena kondisi pandemi Covid-19.

#### METODE

Penelitian ini memanfaatkan metode dan pengembangan (*Research and Development*) dengan model pengembangan ADDIE yang merupakan model pengembangan sederhana dan mudah untuk mengembangkan suatu produk dalam jangka pendek maupun berkesinambungan (Hasyim, 2016:98). Model pengembangan ADDIE mencakup 5 langkah, yakni : (1) *Analysis* (menganalisis), (2) *Design* (merancang), (3) *Development* (mengembangkan), (4) *Implementation* (mengimplementasikan), (5) *Evaluation* (evaluasi).



Rangkuman dari langkah-langkah pengembangan ADDIE yaitu sebagai berikut. Pada tahap 1) Analisis, peneliti menganalisis masalah yang melatar belakangi pengembangan media komik, analisis kurikulum, analisis materi dan juga strategi penyampaian dalam pembelajaran yang tepat agar materi yang disampaikan melalui media komik yang dikembangkan oleh peneliti dapat diterima dengan baik oleh siswa. 2) Tahap desain, pada tahap ini peneliti mendesain komik unggah-ungguh bahasa Jawa yang akan dikembangkan. Peneliti menentukan tema dan judul komik yang akan dibuat, membuat sketsa karakter tokoh yang akan dimuat dalam komik, merancang urutan alur cerita, dan mengatur *font* yang akan digunakan dalam komik tersebut. Peneliti juga menyusun instrumen penilaian dalam bentuk angket yang digunakan untuk mengukur kelayakan produk. Sebelum dilakukan tahap uji coba, media yang sudah jadi akan dilakukan uji validasi. 3) Tahap Pengembangan (*Development*), dalam tahap pengembangan media komik bakal dikembangkan setara dengan desain yang sudah dirancang sebelumnya. Selanjutnya, media komik yang telah jadi akan dilakukan uji validasi dengan melibatkan ahli media dan materi.



Jika kriteria media komik yang diinginkan belum tercapai, maka peneliti melakukan revisi media komik yang disesuaikan dengan pemberian saran oleh ahli media dan materi. 4) Tahap penerapan (*Implementation*), media komik akan diuji cobakan kepada siswa kelas IV SDN Dadapan dengan skala terbatas. 5) Tahap Evaluasi, media komik direvisi menyesuaikan saran serta kritik pemberian para ahli media, materi, dan juga hasil dari angket respon siswa. Hal tersebut bertujuan untuk menghasilkan pengembangan media komik unggah-unggah bahasa Jawa yang layak digunakan untuk sekolah-sekolah yang lain.

Subjek yang dijadikan uji coba dalam riset ini ialah ahli media, ahli materi, guru dan siswa kelas IV SDN Dadapan, Kecamatan Balong, Kabupaten Ponorogo. Namun, karena saat ini dalam kondisi pandemi Covid-19, penelitian ini dilangsungkan dengan menguji coba skala kecil yang mana respondennya sebanyak 10 siswa.

Data penelitian menggunakan kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif yang didapatkan berbentuk kata atau kalimat. Komentar maupun saran yang didapatkan dari ahli media dan materi, serta respon guru dan siswa mengenai kelayakan media komik unggah-unggah bahasa Jawa tergolong sebagai data kualitatif. Lain halnya dengan data kuantitatif yakni data dalam bentuk angka. Data kuantitatif didapatkan berdasarkan hasil penilaian ahli media dan materi, serta angket guru dan siswa setelah menggunakan media komik unggah-unggah bahasa Jawa ketika dilangsungkan kegiatan belajar mengajar.

Pengumpulan data menggunakan teknik non tes, yang didapatkan dari kuisioner dari ahli dan pengguna media. Kuisioner ialah teknik mengumpulkan data dengan menggunakan beberapa pertanyaan secara tertulis guna mendapatkan informasi yang diperlukan setelah diisi oleh responden (Sugiyono, 2017).

Penggunaan instrumen dalam pengumpulan data pada riset ini yakni : lembar angket validasi ahli media, lembar angket validasi materi, lembar angket kepraktisan media, dan lembar angket efektivitas media. Angket validasi media, digunakan untuk mengetahui kevalidan media komik unggah-unggah bahasa Jawa yang dikembangkan yang dinilai oleh validator ahli media. Lembar validasi materi, diperuntukan untuk mengukur kevalidan materi yang terdapat dalam media komik unggah-unggah bahasa Jawa yang dinilai oleh validator ahli materi. Lembar angket kepraktisan media dipergunakan agar diketahuinya respon dan masukan dari guru dan siswa mengenai kepraktisan media komik unggah-unggah bahasa Jawa. Lembar efektivitas media, digunakan untuk mengetahui respon siswa mengenai keefektivan media komik unggah-unggah bahasa Jawa ketika digunakan ketika dilangsungkan kegiatan belajar mengajar.

Analisis data yang dipergunakan yakni dengan pengisian skor lembar angket validasi ahli media serta materi menggunakan skala Likert. Variasi jawaban dari setiap pernyataan memiliki gradasi dari sangat positif sampai sangat negatif. Adapun rincian skala likert adalah :

**Tabel 1. Skala Likert**

Kriteria	Skor
Sangat baik	4
Baik	3
Cukup	2
Kurang	1

(Sugiyono, 2019:147)

Perhitungan data hasil media dan materi mempergunakan rumus :

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

Keterangan :

P = Persentase data angket

F = Jumlah skor yang diperoleh

N = Jumlah skor maksimum

Setelah menghitung hasil data validasi media juga materi, lalu hasil persentase data tersebut dapat digunakan untuk mengetahui tingkat kevalidan media komik unggah-unggah bahasa Jawa dengan melihat kriteria kelayakan pada tabel 2 :

**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%

( Sugiyono, 2017 : 134)

Berdasar pada skala interpretasi validasi tersebut, suatu media dikatakan valid atau layak digunakan jika memiliki persentase sebesar >61%.

Analisis data angket kepraktisan media, analisis untuk mengetahui kepraktisan media komik unggah-unggah bahasa Jawa. Data hasil angket kepraktisan media didapatkan dari respon guru serta siswa yang dihitung memakai rumus :

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

Keterangan :

P = Persentase angket

F = Jumlah skor nilai yang diperoleh

N = Jumlah skor nilai maksimal

**Tabel 3. Kriteria Kepraktisan Media**

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

(Sugiyono, 2017:134)

Analisis data efektivitas media, analisis data efektivitas media digunakan untuk mengetahui efektivitas media komik unggah-ungguh bahasa Jawa saat digunakan dalam proses pembelajaran. Data hasil angket efektivitas media diperoleh dari respon siswa. Penggunaan skala Guttman. Skala Guttman dalam perhitungan, terdiri dari dua interval jawaban yaitu Ya dan Tidak.

**Tabel 4. Skala Guttman**

Skor	Keterangan
1	Ya
0	Tidak

(Sugiyono, 2019:149)

Data hasil angket kepraktisan media diperoleh dari respon guru dan siswa dapat dihitung sesuai rumus di bawah ini :

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

Keterangan :

P = Persentase angket

F = Jumlah skor nilai yang diperoleh

N = Jumlah skor nilai maksimal

**Tabel 5. Kriteria Efektivitas Media**

Kriteria	Persentase
Tidak efektif	0%-20%
Kurang efektif	21%-40%
Cukup efektif	41%-60%
Efektif	61%-80%
Sangat efektif	81%-100%

(Sugiyono, 2017:134)

Selanjutnya untuk mengukur efektivitas juga dilakukan analisis hasil belajar siswa. Analisis hasil belajar dilakukan dengan membandingkan antara hasil post test dengan kriteria ketuntasan minimum (KKM) yang ditentukan, yaitu 70. Peserta didik dikatakan tuntas

apabila memperoleh hasil tes  $\geq 70$ . Media komik unggah-ungguh Bahasa Jawa dikatakan efektif, apabila analisis hasil belajar melebihi KKM. Berikut rumus untuk mengetahui ketuntasan belajar :

$$KB(\%) = \frac{\text{Jumlah siswa yang mencapai KKM}}{\text{Jumlah seluruh siswa}} \times 100\%$$

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### HASIL

Penelitian pengembangan media belajar mengajar yang didapatkan dari riset ini ialah media komik unggah-ungguh bahasa Jawa yang berisi materi unggah-ungguh bahasa Jawa kelas IV SD. Dalam penelitian digunakan model pengembangan ADDIE. Model pengembangan ADDIE terbagi menjadi 5 tahapan yaitu : (1) *Analysis*, (2) *Design*, (3) *Development*, (4) *Implementation*, (5) *Evaluation* (Hasyim, 2016:98)

Tahap pertama analisis, peneliti menganalisis masalah yang melatar belakangi pengembangan media komik. Peneliti melakukan observasi kepada guru dan siswa di SDN Dadapan untuk mengetahui permasalahan yang dialami. Dari hasil observasi ditemukan permasalahan bahwa siswa kesulitan memahami materi unggah-ungguh bahasa Jawa. Pada saat proses pembelajaran berlangsung siswa kesulitan terhadap kemampuan berbicara ngoko dan krama. Siswa sering mengalami kesalahan, seperti membicarakan dirinya sendiri saat berbicara dengan guru, orang tua, maupun dengan teman sebaya. Siswa lebih memilih menggunakan bahasa Indonesia atau basa ngoko saat berkomunikasi. Dalam kegiatan belajar mengajar, materi pembelajaran yang disampaikan hanya bersumber dari buku ajar tanpa adanya media pembelajaran yang mendukung. Guru belum optimal dalam penggunaan media dalam proses pembelajaran Bahasa Jawa sehingga siswa merasa jenuh dan tidak antusias atau termotivasi terhadap materi yang dijelaskan oleh guru.

Selanjutnya analisis materi, peneliti melakukan analisis materi yang digunakan dalam pembelajaran unggah-ungguh bahasa Jawa dengan mengacu pada buku Bahasa Jawa yang digunakan siswa kelas IV yaitu Buku Tantri Basa Jawa Kelas IV Kurikulum 2013. Dalam buku tersebut materi unggah-ungguh bahasa Jawa ditemukan pada semester ganjil dengan kompetensi dasar dan indikator sebagai berikut :

- 3.1 Mempelajari, memahami, serta mengidentifikasi teks dialog, teks cerita, maupun teks drama sesuai tata krama
- 4.1 Melakukan, bermain peran, serta bercerita dengan tata krama

Indikator

- 3.1.1 Mengidentifikasi ciri-ciri teks dialog
- 3.1.2 Menjelaskan tata krama saat melakukan dialog

3.1.3 Menjelaskan isi teks dialog

4.1.1 Menyusun teks dialog sesuai tema

4.1.2 Melakukan dialog



Tahap kedua merancang (*design*), pada tahapan tersebut peneliti melakukan perancangan konsep media dan menentukan instrumen penilaian media yang akan dikembangkan. Adapun konsep media komik unggah-ungguh bahasa Jawa yang akan dikembangkan sebagai berikut : a) Menentukan ukuran komik yang akan digunakan yaitu dengan ukuran kertas A5. b) Menentukan jumlah komik unggah-ungguh bahasa Jawa yang akan dicetak yaitu sebanyak 10 buku. c) Menentukan tema dan alur cerita yang akan dimuat dalam komik agar informasi yang akan dipaparkan dapat dimengerti oleh siswa. d) Menentukan tokoh yang akan dimuat dalam komik selaras dengan materi unggah-ungguh bahasa Jawa. e) Menentukan font yang digunakan dalam komik. f) Mendesain komik dengan warna dan gambar yang dapat menarik perhatian siswa.

Selanjutnya dalam tahap perancangan ini peneliti menentukan instrumen penelitian. Instrumen penelitian yang dipergunakan berupa lembar validasi media dan materi, serta lembar angket respon guru dan siswa. Kriteria yang diukur dari media komik ini adalah tampilan, bentuk, kevalidan media komik, kepraktisan media komik, dan efektivitas media komik.


Tahap ketiga pengembangan (*Development*), pada tahap ini terdapat tiga tahapan yaitu pembuatan media komik, validasi media komik, dan revisi media komik. Pada tahap pembuatan media komik diawali dengan penyempurnaan desain media dengan bantuan aplikasi *Corel Draw*. Kemudian komik diprint pada kertas HVS A5 70gsm.

**Tabel 6. Desain Media Komik**

No	Gambar	Keterangan
1.		Tampilan bagian depan komik unggah-ungguh bahasa Jawa
2.		Tampilan halaman pengenalan tokoh dalam komik unggah-ungguh bahasa Jawa
3.		Tampilan halaman kompetensi dasar dan indikator

4.		Tampilan halaman daftar isi
5.		Tampilan isi komik yang memuat cerita yang menggunakan bahasa ngoko dan krama dalam kegiatan sehari-hari sesuai dengan lawan yang diajak bicara.








		
6.		Tampilan halaman pertanyaan menggunakan evaluasi formatif untuk mengukur kemampuan siswa setelah menggunakan media komik unggah-ungguh bahasa Jawa
7.		Tampilan halaman terakhir daftar pustaka

Langkah selanjutnya media komik unggah-ungguh bahasa Jawa akan dilakukan validasi oleh ahli materi dan media. Faktor yang dinilai melingkupi materi serta tampilan media komik. Validasi media tersebut dilaksanakan oleh Ulhaq Zuhdi S.Pd. M.Pd. sebagai dosen PGSD. Dan hasil validasi media, diperoleh hasil bahwa media komik unggah-ungguh bahasa Jawa yang dikembangkan sudah baik dan disesuaikan dengan karakteristik siswa kelas IV SD.

Validasi materi dilakukan oleh Drs. Heru Subrata M.Si. selaku dosen di jurusan PGSD. Dari hasil validasi materi tersebut diperoleh hasil bahwa materi yang dimuat dalam komik sudah bagus. Namun, ada beberapa kalimat yang harus direvisi sesuai dengan kaidah penggunaan bahasa sesuai tata krama yang digunakan. Beberapa kalimat yang direvisi antara lain sebagai berikut :

Sebelum revisi	Sesudah revisi
Penulisan kata “asah-asah” menjadi “isah-isah”, kata “nggeh” menjadi “nggih”, dan kata “saha(krama)” menjadi “lan(ngoko)”.	
Penulisan “wangi ambune sega” menjadi “sedhep ambune sega” dan kata “tindak” menjadi “bidhal”	

Penulisan kata “wilang-wilang” diubah menjadi “arang-arang”	
Penulisan kata “dunga” diubah menjadi “donga”	
Penulisan “pitakonan saka Bu Rahma” menjadi “dhawuh saja Bu Rahma”, kata “komunikasi” diubah menjadi “rembugan”	
Penulisan kalimat “Basa kang dianggo ngomong karo kancane Bu” diubah menjadi “Basa ingkang kangge wicanten kaliyan kancanipun”	
Penulisan kalimat “Ngoko alus yaiku unggah-ungguh basa kang dicampur tembung krama amarga kepingin ngormati wong kang dijak omongan” diubah menjadi “Ngoko alus yaiku basa ngoko kang dicampur tembung krama amarga kepingin ngormati wong kang dijak guneman”	
Penulisan kalimat : “Krama Lugu yaiku unggah-ungguh basa kang basa kramane rendah lan kanggo guneman marang wong kang lagi kenal” diubah menjadi “Krama Lugu yaiku basa krama kang tatarane paling ngisor lan kanggo guneman marang wong kang lagi tepung” “ana bagian sing durung dipahami saka pelajaran iki mau?” diubah menjadi “ana babagan sing durung	

<p>dimangerteni saka piwulang iki mau?"                  "amarga wis podo paham bab materi unggah-ungguh basa saiki ayo podo dirapikne alat tulise, sakwise iki jam pelajaran wis rampung" diubah menjadi "amarga wis padha mangerteni bab materi unggah-ungguh basa saiki ayo podo diringkesi alat tulise, sakwise iki piwulang wis rampung."                  "Para bocah-bocah" diubah menjadi "bocah-bocah"</p>	
<p>Penulisan kalimat :                  "kok wis podo kondur iki mau?" diubah menjadi "kok wis padha mulih iki mau?"                  "Devina lan Ratna maem ana ing dhapur makan" diubah menjadi "Devina lan Ratna banjur maem bebarengan"                  "Banjur wis sampe mangan, piring e diisahi supaya ora numpuk" diubah menjadi "Sakwise maem, piring e banjur diisahi supaya ora numpuk"                  "Ayo Rat, aku wis sui gak ndelok Upin Ipin" diubah menjadi "Ayo Rat, aku wis suwi ora ndelok Upin Ipin"</p>	
<p>Penulisan kalimat :                  "amarga film kartun e durung lekas, Devina lan Ratna nunggu film e lekas sinambi dolanan HP lan maca buku" diubah menjadi "amarga film kartun e durung wiwit, Devina lan Ratna nunggu sinambi dolanan HP lan maca buku"                  "sajam" diubah menjadi "sakjam"</p>	

Berdasarkan hasil data yang diperoleh dari hasil validasi ahli materi dan ahli media akan digunakan dalam uji kevalidan media.

**Tabel 6 Hasil Validasi Media**

No	Keterangan	Persentase	Kriteria
1.	Validasi media	100%	Sangat valid

Hasil tersebut diperoleh dari perhitungan menggunakan

rumus sebagai berikut :

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

$$P = \frac{60}{60} \times 100\%$$

$$P = 100\%$$

Dari hasil perhitungan tersebut menunjukkan bahwa dari segi tampilan media komik unggah-ungguh bahasa Jawa dinyatakan layak dengan presentase sebesar 100%.

**Tabel 7. Hasil Validasi Materi**

No	Keterangan	Persentase skor	Kriteria
2.	Validasi materi	88,33%	Sangat valid

Hasil tersebut diperoleh dari perhitungan menggunakan rumus sebagai berikut :

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

$$P = \frac{53}{60} \times 100\%$$

$$P = 88,33 \%$$

Dari perhitungan tersebut menunjukkan bahwa materi yang dimuat dalam media komik unggah-ungguh bahasa Jawa dinyatakan valid dan layak diuji cobakan pada siswa kelas IV SD dengan persentase sebesar 88,33%.

Hasil kepraktisan media diperoleh berdasarkan hasil angket yang diisi oleh guru dan siswa.

**Tabel 8. Hasil angket guru**

Keterangan	Skor perolehan	Persentase	Kategori
Kepraktisan media komik	37	92,5%	Sangat praktis

Dari hasil angket yang diberikan untuk guru memperoleh skor 37 dari total skor keseluruhan yaitu 40. Selanjutnya skor yang telah diperoleh dari angket respon guru tersebut dihitung dengan menggunakan rumus sebagai berikut :

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

$$P = \frac{37}{40} \times 100\%$$

$$P = 92,5\%$$

Dari perhitungan tersebut menunjukkan bahwa media komik unggah-ungguh bahasa Jawa praktis digunakan dengan memperoleh skor 92,5% melebihi batas yang sudah ditentukan.

**Tabel 9. Angket Respon Siswa**

Kategori	Skor perolehan	Persentase	Kriteria
Kepraktisan media komik	365	91,25%	Sangat praktis



Perolehan hasil angket yang telah diisi oleh guru memperoleh skor 365 dari total skor keseluruhan yaitu 400. Skor yang sudah diperoleh dari angket respon guru akan dilakukan perhitungan dengan rumus :

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

$$P = \frac{365}{400} \times 100\%$$

$$P = 91,25\%$$

Dari perhitungan tersebut menunjukkan bahwa media komik unggah-ungguh bahasa Jawa praktis digunakan dengan memperoleh skor 91,25% melebihi batas yang sudah ditentukan.

**Tabel 10. Efektivitas media dari hasil angket siswa**

Keterangan	Skor perolehan	Persentase	Kriteria
Efektivitas media komik	97	97%	Sangat efektif

Hasil tersebut diperoleh dari perhitungan menggunakan rumus sebagai berikut :

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

$$P = \frac{97}{100} \times 100\%$$

$$P = 97\%$$

**Tabel 11. Hasil Pretest dan Posttest**

Subjek uji coba	Nilai pretest	Nilai posttest
AWP	40	60
ACS	60	80
AZM	70	90
DS	70	90
EPO	60	80
GP	80	90
HRA	60	80
JAS	70	90
MWP	60	80
D	50	70
<b>Rata-rata</b>	<b>62</b>	<b>81</b>

$$KB(\%) = \frac{\text{Jumlah siswa yang mencapai KKM}}{\text{jumlah seluruh siswa}} \times 100\%$$

$$KB(\%) = \frac{9}{10} \times 100\% = 90\%$$

Dari perhitungan hasil angket respon siswa terhadap efektivitas pengembangan media komik memperoleh persentase sebesar 97% yang membuktikan bahwa media komik yang dikembangkan sangat efektif dipergunakan dalam belajar mengajar. Berdasarkan hasil analisis ketuntasan belajar diperoleh rata-rata nilai pretest dari 10 orang siswa sebesar 62 , sedangkan rata-rata nilai posttest

sebesar 81.dari perhitungan tersebut dapat diketahui bahwa rata-rata nilai pretest < posttest. Sehingga dapat disimpulkan, media komik yang dikembangkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa karena dapat mendukung kegiatan belajar mengajar yang efektif dan efisien.

Berdasarkan seluruh hasil penelitian yang diperoleh diketahui bahwasannya media komik unggah-ungguh bahasa Jawa sudah mencukupi standar kriteria kevalidan media, kepraktisan media, dan efektivitas media. Sehingga dapat dimanfaatkan pada siswa kelas IV SD materi pelajaran unggah-ungguh bahasa Jawa.

### Pembahasan

Penelitian yang telah dilakukan diatas berpedoman dengan model penelitian pengembangan ADDIE yang mencakup 5 tahapan yaitu : *Analysis, Design, Development, Implementation , Evaluation* (Hasyim, 2016:41). Pada tahap pertama yakni analisis, peneliti melangsungkan analisis kurikulum, materi serta kebutuhan siswa.

Setelah dilakukan analisis ditemukan permasalahan dalam belajar mengajar bahasa Jawa materi unggah-ungguh basa dan guru belum optimal dalam memanfaatkan media saat proses pembelajaran Bahasa Jawa berlangsung. Berdasarkan informasi tersebut maka peneliti memiliki gagasan untuk menciptakan media pembelajaran yang menarik yaitu media komik unggah-ungguh bahasa Jawa. Materi yang dimuat dalam komik berkaitan dengan interaksi dengan masyarakat dalam kehidupan sehari-hari menggunakan unggah-ungguh basa yang sesuai. Meliputi bahasa ngoko dan krama.

Tahap desain, media komik dirancang dengan proses awal menentukan ukuran komik, tokoh yang akan dimuat dalam cerita serta memperhatikan pewarnaan, gambar, bentuk yang sesuai dengan karakteristik siswa SD. Menentukan alat dan bahan yang diperlukan, serta menyusun instrumen penilaian seperti lembar validasi media dan materi, serta lembar angket kepraktisan media dan keefektifan media komik.

Tahap pengembangan, pada tahap ini peneliti mempersiapkan alur cerita yang menarik, membuat karakter dalam media komik sesuai karakteristik siswa dan media dicetak menggunakan kertas A5 70 gsm. Media komik unggah-ungguh bahasa Jawa ini tergolong menjadi media visual karena media ini dilengkapi dengan gambar.

Selanjutnya media divalidasi oleh validator ahli media yakni Ulhaq Zuhdi, S.Pd. M.Pd., selaku dosen PGSD dan validator ahli materi yang dilakukan oleh Heru Subrata, M.Si., selaku dosen Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Skala penilaian lembar validasi menggunakan skala likert dengan rentang skor 1-4 (Sugiyono, 2019:134). Hasil validasi media diperoleh

persentase sejumlah 100% dengan kriteria sangat valid serta tanpa adanya revisi. Sedangkan hasil dari validasi materi memperoleh persentase sejumlah 88,33% dengan kriteria sangat valid. Namun, terdapat beberapa kata atau kalimat yang harus direvisi sesuai dengan kaidah penggunaan bahasa ngoko dan bahasa krama. Kriteria kevalidan media dan materi berpedoman pada skala kevalidan milik (Sugiyono, 2017:134) yang menyatakan bahwa suatu media dikatakan valid apabila mendapatkan persentase sebesar >61% dan sangat valid apabila mendapat persentase sebesar 81%-100%. Selanjutnya media komik unggah-ungguh bahasa Jawa diperbaiki mengacu pada komentar dan saran yang disampaikan oleh dosen ahli.

Tahap implementasi, setelah selesai direvisi, media komik siap untuk diuji cobakan. Uji coba media komik ini menggunakan 10 siswa dari SDN Dadapan, Balong, Ponorogo. Selain itu, media komik juga diuji cobakan kepada Ibu Erna Supriyanti, S.Pd. SD. Selaku guru kelas IV. Hasil dari angket kepraktisan dari guru dan siswa akan dijadikan sebagai masukan dan revisi perbaikan produk. Dari hasil pengisian angket respon guru didapatkan sebanyak 92,5%. Sementara hasil dari pengisian angket respon siswa didapatkan sebanyak 91,25%, dan siswa merasa senang pada media komik yang digunakan pada materi unggah-ungguh bahasa Jawa. Siswa juga sangat antusias dan aktif bertanya mengenai ragam bahasa krama dan ngoko yang belum dimengerti. Berdasar pada hasil angket yang sudah terisi oleh guru dan siswa, menunjukkan bahwa media komik unggah-ungguh bahasa Jawa dinyatakan sangat praktis karena mendapatkan skor pada skala 81%-100% (Sugiyono, 2017:134).

Selain kepraktisan media, peneliti juga mengukur efektivitas media komik yang diisi oleh siswa. Lembar angket siswa terdiri dari 10 pertanyaan dengan ketentuan untuk jawaban “ya” mendapatkan nilai 1 dan jawaban “tidak” mendapatkan nilai 0. Hasil dari pengisian angket efektivitas media komik memperoleh persentase sebesar 97% yang artinya media komik efektif digunakan dalam pembelajaran Bahasa Jawa materi unggah ungguh bahasa Jawa karena respon siswa menunjukkan positif. Berdasarkan hasil analisis ketuntasan belajar diperoleh rata-rata nilai pretest dari 10 orang siswa sebesar 63, , sedangkan rata-rata nilai posttest sebesar 81. dari perhitungan tersebut dapat diketahui bahwa rata-rata nilai pretest < posttest. Sehingga dapat disimpulkan, media komik yang dikembangkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa karena dapat mendukung kegiatan belajar mengajar yang efektif dan efisien.

Efektivitas media dapat diartikan sebagai keberhasilan dalam mencapai tujuan pembelajaran dengan bantuan metode tertentu. Media dapat dikatakan

efektif apabila dapat memenuhi tujuan pembelajaran. Berdasarkan uraian diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa media komik unggah-ungguh Bahasa Jawa pada penelitian ini telah mencapai tujuan pembelajaran yaitu dilihat dari ranah kognitif, afektif, dan psikomotor. Sehingga media komik unggah-ungguh Bahasa Jawa dikatakan efektif untuk digunakan siswa kelas IV pada materi pembelajaran unggah-ungguh Bahasa Jawa.

Media komik memiliki kelebihan tersendiri yang dapat dirasakan langsung oleh siswa pada saat uji coba. Siswa menjadi termotivasi untuk belajar unggah-ungguh bahasa Jawa dengan media komik yang digunakan. Dalam media komik terdapat gambar-gambar yang mampu menjelaskan atau menggambarkan contoh sopan santun kepada orang tua, guru maupun teman sebaya. Dengan menggunakan media komik dalam proses pembelajaran unggah-ungguh bahasa Jawa, membuat siswa antusias dengan pembelajaran, siswa dengan mudah menyerap materi yang dikemas dalam cerita bergambar dengan kalimat sederhana. Kelebihan yang dimiliki media komik unggah-ungguh bahasa Jawa sesuai dengan pendapat Trimmo (dalam Cicilia : 2017) bahwa kelebihan komik dalam kegiatan pembelajaran yaitu : media komik meningkatkan perbendaharaan kosa kata para pembacanya, menumbuhkan minat baca anak, mempermudah siswa memahami hal-hal yang bersifat abstrak. Alur cerita komik mengarah ke dalam hal yang bermanfaat serta pembelajaran yang lain.

Tahap evaluasi, evaluasi dilakukan bertujuan supaya bisa memperkirakan seberapa jauh keterampilan siswa dalam pemahaman materi yang diberikan dan mengukur ketercapaian tujuan dari media yang dikembangkan. Pada tahap evaluasi ini melibatkan validator ahli media dan materi. Serta evaluasi untuk kepraktisan dan keefektifan media diperoleh dari hasil angket siswa dan guru. Semua saran dan komentar diterima untuk perbaikan disetiap tahapnya.

## **PENUTUP**

### **Simpulan**

Berdasarkan pemaparan hasil penelitian maka ditarik kesimpulan bahwa :

Penelitian pengembangan media komik unggah-ungguh bahasa Jawa telah dilakukan sesuai dengan model pengembangan ADDIE dan sudah sesuai dengan urutan tahapannya yakni tahap analisis, desain, pengembangan, penerapan, dan evaluasi. Dari berbagai tahapan yang sudah dilalui diperoleh tingkat kevalidan media melalui : uji validitas media yang memperoleh persentase sebesar 100% bahwa media sangat valid. Uji validitas ahli materi yang memperoleh persentase sebesar 88,33% yang menunjukkan media sangat valid. Hasil ujian kepraktisan

media didapatkan dari hasil angket guru yang memperoleh persentase sebesar 92,5% dan hasil angket respon siswa yang memperoleh persentase 91,25%, dari kedua angket tersebut menunjukkan bahwa media komik yang digunakan sangat praktis. Hasil uji efektivitas media didapatkan dari hasil angket respon siswa yang memperoleh persentase 97% sehingga dapat dikatakan siswa menunjukkan respon positif dan media yang dikembangkan dinyatakan efektif.

Dari analisis tersebut dapat disimpulkan bahwa media komik unggah-ungguh bahasa Jawa sudah layak, praktis juga efektif diaplikasikan dalam kegiatan pembelajaran Bahasa Jawa materi unggah-ungguh basa pada siswa kelas IV sekolah dasar.

#### Saran

Berdasarkan temuan penelitian yang sudah dilakukan diperlukan pengembangan media komik lanjutan dengan berbagai tema, serta cakupan materi yang lebih luas dan lebih mendalam dengan memperhatikan kompetensi pada setiap jenjangnya. Media pembelajaran dengan menggunakan komik ini diharapkan dapat menambah rujukan bagi guru dalam menyampaikan materi dan menarik minat serta menambah semangat siswa mengikuti proses pembelajaran Bahasa Jawa materi unggah-ungguh basa. Serta menjadi referensi bagi mahasiswa yang akan mengembangkan media pembelajaran dengan bantuan media komik. Harapan dari penelitian ini ialah bisa memberi manfaat untuk pembaca dan mudah-mudahan kedepannya akan disempurnakan oleh peneliti lain menjadi lebih baik lagi.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Andrianto, A. (2014). Pengembangan Media Komik SA-WA (ISA JAWA) Pada Pembelajaran Bahasa Jawa Siswa Kelas IV SDN 2 Siki Kabupaten Trenggalek (Doctoral dissertation, University of Muhammadiyah Malang).
- Arikunto, Suharsimi. (2014). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT Rineka Cipta
- Arsyad, Azhar. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Cahyadi, R. A. H. (2019). *Pegembangan Bahan Ajar Berbasis ADDIE Model*. Halaqa: Islamic Education Journal, 3(1), 35-42.
- Gumelar, M. S. (2011). *Comic Making: Membuat Komik*. Jakarta: Indeks.
- Hadi, Samsul, dkk. 2018. *Tantri Basa Kelas 4*. Surabaya: Dinas Pendidikan Provinsi Jawa Timur.
- Harjawayana, H. 2001. *Marsudi Unggah-Ungguh basa Jawa*. Kanisius.
- Hasyim, Adelina. 2016. *Metode Penelitian dan Pengembangan di Sekolah*. Yogyakarta: Media Akademi.
- Larasayu, E. T., & Subrata, H. (2014). *Penggunaan Model Tandur Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Bahasa Jawa Siswa Kelas II Sdn Sidomulyo II*. Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar
- McCloud, Scott. (1993). *Understanding comics*. New York: HarperCollins Publisers.
- Nuraini, S. F. (2016). Pengembangan Media Komik Strip Berseri Pada Pembelajaran Bahasa Jawa Kelas 3 SDN Bunulrejo 3 Kota Malang (Doctoral dissertation, University of Muhammadiyah Malang).
- Purba, dkk. 2020. *Pengantar Media Pembelajaran*. Yayasan Kita Menulis.
- Rahma Putri Z, Yunika (2015). *Pengembangan Media Kamus Putar Jinantra Unggah Ungguh Basa Jawa Pada Mata Pelajaran Bahasa Jawa Materi Pokok Basa Ngoko Dan Krama Untuk Siswa Kelas V SDN Babatan V Surabaya*. Jurnal Mahasiswa Teknologi Pendidikan, 6(2).
- Sasangka, Sry Satriya Tjatur Wisnu. 2019. *Unggah-Ungguh Bahasa Jawa*. Yogyakarta: Buana Grafika
- Sholihah, D. M., & Subrata, H. (2019). Pengaruh Media Miksupaja Terhadap Keterampilan Membaca Tulisan Jawa Pada Siswa Kelas V Di Sdn Kebraon I/436 Surabaya. Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar, 7(6).
- Subrata, H. (2016). *Marsudi Basa Lan Sastra Jawi*. Sidoarjo: Zifatama Jawara.
- Sudjana, Nana & Ahmad Rifai. 2002. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Sudjana, Nana & Ahmad Rifai. 2011. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Sugiyono. 2019. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: CV Alfabeta.
- Sukiman. 2012. *Pengembangan Media Pembelajaran*. Sleman : PEDAGOGIA.
- Tarigan, Henry Guntur. 2008. *Berbicara Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung : Angkasa.
- Wulandari, P. A., & Subrata, H. (2018). *Efektivitas Penggunaan Model Kooperatif Tipe Time Token Pada Pembelajaran Keterampilan Membaca Dengan Basa Krama Di Kelas V SDN Panjang Jiwo 1/265 Surabaya*. Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar, 6(9).