

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan adalah landasan utama dalam pembentukan karakter individu dan pengembangan kemampuan intelektual, sekaligus memainkan peran krusial dalam pembangunan bangsa. Sejak era peradaban kuno, pendidikan telah menjadi fokus utama berbagai masyarakat sebagai mekanisme utama untuk mentransfer pengetahuan, keterampilan, dan nilai-nilai budaya dari satu generasi ke generasi berikutnya. Pendekatan ini tidak hanya bertujuan untuk mengoptimalkan potensi akademis individu, tetapi juga membentuk pribadi yang berakhlak mulia, bermoral tinggi, dan mampu memberikan kontribusi positif terhadap masyarakat luas.¹

Sejalan dengan perkembangan pemikiran tersebut, konsep pendidikan telah mengalami transformasi signifikan, dimana tantangan yang dihadapi oleh sistem pendidikan semakin kompleks dan multidimensi. Di masa sekarang, Pendidikan tidak lagi terbatas pada proses transfer pengetahuan semata, melainkan mencakup pengembangan soft skills, kemampuan berpikir kritis, pemecahan masalah, serta adaptasi terhadap perubahan yang cepat di era globalisasi dan teknologi. Transformasi ini menuntut pendekatan yang lebih integratif, dimana pendidikan berfungsi sebagai pedoman untuk membekali individu dengan

¹ Frainskoy Rio Naibaho, 'The Most Fundamental Education Conflict In Indonesia: A Systematic Literature Review', *IJIET (International Journal of Indonesian Education and Teaching)*, ahead of print, 2023, <https://doi.org/10.24071/ijiet.v7i1.4981>.

kompetensi yang relevan terhadap dinamika sosial-ekonomi yang terus berubah.²

Di Indonesia, sistem pendidikan mengalami perkembangan yang bersifat dinamis selaras dengan transformasi kebijakan dan reformasi yang ditetapkan oleh pemerintah. Berbagai inisiatif strategis telah diimplementasikan untuk mengoptimalkan mutu pendidikan, termasuk penyempurnaan kurikulum, penguatan kualitas guru melalui pelatihan berkelanjutan, serta penyediaan fasilitas dan infrastruktur yang memadai di tingkat sekolah dan komunitas. Meskipun demikian, sejumlah tantangan mendalam masih menghambat pencapaian tujuan tersebut, seperti perbedaan kualitas pendidikan antar daerah, ketidakmerataan akses terhadap layanan pendidikan bagi kelompok rentan, serta kesenjangan antara konsep teori yang diajarkan di institusi formal dengan penerapan praktis di lapangan kerja. Tantangan ini tidak hanya mencerminkan ketidakseimbangan struktural, tetapi juga berpotensi memperlemah efektivitas pendidikan sebagai instrumen pembangunan berkelanjutan.³

Di tengah tantangan tersebut, upaya penguatan budaya melalui pendidikan menjadi kunci untuk mengatasi kesenjangan identitas serta menjadikan pendidikan tidak hanya berfokus pada keterampilan teknis namun juga mampu melestarikan warisan nasional. Hal ini sesuai dengan UU Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional, memaparkan bahwa peran pendidikan budaya dalam Kurikulum (seperti

² Toni Ardi Rafsanjani and M. Abdur Rozaq, 'Educational Problems in Indonesia', *Solo Universal Journal of Islamic Education and Multiculturalism* 2, no. 02 (2024): 135–44, <https://doi.org/10.61455/sujiem.v2i02.197>.

³ Ardi Rafsanjani and Rozaq, 'Educational Problems in Indonesia'.

mata pelajaran muatan lokal yang wajib 20-30% dari total jam pelajaran) bertujuan untuk membangun karakter bangsa. Berdasarkan Data Kemendikbud (2023) menunjukkan bahwa pendidikan budaya memberikan kontribusi pada upaya peningkatan rasa nasionalisme bagi siswa, namun implementasinya masih rendah hanya 40-50% sekolah yang optimal dalam mengintegrasikan unsur budaya lokal.⁴

Dalam konteks pendidikan dasar, unsur budaya lokal diintegrasikan salah satunya melalui pembelajaran Bahasa Jawa. Dalam jurnal penelitian terdahulu membahas tentang pendidikan dasar di Jawa Timur, yang menunjukkan aspek permasalahan umum penghambat keefektifan pembelajaran Bahasa Jawa dapat disimpulkan yaitu kurangnya kompetensi guru, ketergantungan pada metode pengajaran konvensional, serta keterbatasan sumber belajar yang memadai. Secara esensial, kualitas proses pembelajaran ini terganggu oleh fakta bahwa sekitar 90% guru kelas yang bertanggung jawab atas mata pelajaran ini tidak memiliki latar belakang pendidikan atau keahlian spesifik di bidang Bahasa Jawa, yang pada akhirnya mencerminkan ketidakefektifan dalam implementasi pengajaran. Hal ini terlihat jelas dari pelaksanaan di lapangan, di mana 80% proses pembelajaran belum mengintegrasikan prinsip-prinsip pendidikan abad ke-21 yang berpusat pada siswa (*student center*), sementara 67% masih mengandalkan pendekatan konvensional yang cenderung gagal membangkitkan minat dan keterlibatan siswa secara aktif. Selain itu, tidak adanya standarisasi dan keseragaman buku ajar di

⁴ 'Implementasi Kurikulum Merdeka Di Dapodik Versi 2023.c', n.d., accessed 28 September 2025, https://cdndapodik.kemdikbud.go.id/panduan/Implementasi_Kurikulum_Merdeka_versi_2023.c.pdf.

berbagai wilayah semakin memperlemah kesenjangan kualitas pendidikan, sehingga menyulitkan guru untuk menyampaikan materi secara efektif, menarik, dan relevan dengan kebutuhan kontekstual siswa.⁵

Berdasarkan Laporan Badan Bahasa Kemendikbud (2023), penggunaan aksara Jawa mengalami penurunan signifikan sebesar 70% di kalangan anak muda sejak tahun 2010. Penurunan ini merupakan indikasi menurunnya minat belajar, khususnya pada topik-topik yang dianggap menantang seperti penguasaan aksara Jawa. Kondisi ini berpotensi mengancam pelestarian warisan budaya lokal di tengah dinamika globalisasi yang semakin pesat. Tantangan tersebut menjadi semakin nyata pada siswa tingkat kelas 4 SD, dimana mereka mulai memiliki kemampuan kognitif yang lebih matang, termasuk kemampuan mengenal konsep abstrak. Namun, kurangnya media pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan karakteristik anak usia 9-10 tahun menjadi salah satu faktor utama yang menghambat minat belajar mereka.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti di SDN Pare 2, proses pembelajaran di kelas 4 masih didominasi model pembelajaran konvensional yaitu menggunakan metode ceramah dengan pendukung buku paket dan sesekali ditayangkan video YouTube melalui Smart TV atau Laptop Guru.⁶ Berdasarkan dari hasil wawancara, peneliti kembali menggali informasi terkait analisis permasalahan belajar yang ada di kelas 4 dengan Ibu Dian selaku wali kelas 4 beliau menegaskan bahwa sebagian besar mata pelajaran di kelas 4 masih mengandalkan metode konvensional,

⁵ Heru Subrata et al., *Penerapan Prinsip Pembelajaran Abad ke-21 tentang Muatan Lokal Sekolah Dasar Jawa di Jawa Timur*, 2022.

⁶ Observasi di Kelas 4 SDN Pare 2 Kabupaten Kediri pada tanggal 17 Juni 2025

dengan ketergantungan utama pada alat bantu Laptop Guru untuk menayangkan video YouTube. Hal ini mengakibatkan rendahnya daya tarik siswa terhadap proses belajar secara keseluruhan.⁷

Meskipun dampak negatif tersebut tidak signifikan terjadi pada mata pelajaran wajib, dimana partisipasi siswa dan hasil belajar tetap stabil dan baik, situasi ini terlihat perbedaannya pada mata pelajaran muatan lokal khususnya bahasa Jawa, bahwa terlihat peserta didik sering mengalami kesalahan dalam memahami materi khususnya pada materi Aksara Jawa, yang menyebabkan penurunan partisipasi aktif selama proses pembelajaran, ketidaktertarikan, kebosanan, serta nilai rendah. Ibu Dian menambahkan bahwa dalam proses pembelajaran Bahasa Jawa, siswa sering kali harus dipahamkan ulang terhadap materi Aksara Jawa dasar (Legena) yang seharusnya sudah dikuasai pada kelas 3. Idealnya, pada kelas 4 siswa sudah memasuki materi Aksara Jawa sandhangan. Namun, pada kenyataannya materi dasar tersebut harus diulang kembali karena kurangnya pemahaman yang mendalam.

Pernyataan tersebut diperkuat oleh pernyataan dari Bapak Bayu, selaku guru mata pelajaran Bahasa Jawa di sekolah SDN Pare 2, beliau menyatakan bahwa siswa sering mengalami kesulitan dalam memahami materi Aksara Jawa, sehingga menimbulkan ketidaktertarikan dan kebosanan selama proses belajar. Media pembelajaran yang digunakan, berupa penayangan video dari YouTube, menurut siswa kurang menarik dan interaktif, selama proses pembelajaran belum adanya media

⁷ Ibu Dian Dharmawati, S.Pd, Wali Kelas 4 di SDN Pare 2 Kabupaten Kediri, 20 September 2025 Kantor Guru SDN Pare 2.

pembelajaran yang bersifat konkret, menarik sebagai alat bantu guru dalam menyampaikan materi juga menjadi kendala, Padahal, siswa pada usia tersebut memiliki daya tarik yang tinggi terhadap hal-hal baru dan nyata yang dapat membangun pemahaman mendalam terhadap konsep abstrak seperti Aksara Jawa.⁸ Rendahnya minat belajar peserta didik di kelas IV ditunjukkan pada hasil belajar peserta didik yang masih di bawah Kriteria Ketuntasan Tujuan Pembelajaran (KKTP) di SDN Pare 2 yaitu sebesar 75, dengan jumlah peserta didik yang memperoleh hasil belajar di bawah KKTP sebanyak 25 anak dari keseluruhan 38 peserta didik. Berdasarkan pada fakta diatas menunjukkan bahwa rendahnya minat belajar siswa terhadap materi Aksara Jawa berkaitan erat dengan kurangnya media pembelajaran yang menarik dan efektif dalam proses pembelajaran, sehingga menimbulkan kesulitan dalam memahami materi.

Oleh karena itu, diperlukan upaya inovatif dalam mengembangkan media pembelajaran konvensional yang menarik dan berorientasi pada kebutuhan belajar siswa, khususnya untuk mata pelajaran Bahasa Jawa guna meningkatkan minat belajar serta pemahaman berkelanjutan terhadap Aksara Jawa.

Menurut Wiratmojo dan Sasonohardjo dalam Junaidi (2019), penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pengajaran sangat berperan dalam meningkatkan efektivitas proses pembelajaran serta menyampaikan pesan dan isi pelajaran. Media pembelajaran merupakan salah satu faktor penting dalam proses belajar mengajar, dimana guru

⁸ Bapak Anggoro Bayu Pratama, guru mapel Bahasa Jawa di SDN Pare 2, 6 September 2025, Kantor Guru SDN Pare 2.

menggunakan media sebagai perantara untuk menyampaikan materi agar dapat dipahami oleh peserta didik. Penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat mengembangkan minat dan keinginan belajar yang baru, membangkitkan motivasi, serta memberikan pengaruh psikologis positif terhadap proses pembelajaran.⁹

Buku bergambar merupakan salah satu media pembelajaran yang sangat praktis karena tidak memerlukan alat tambahan atau perlengkapan khusus dalam penggunaannya. Media ini menjadi alternatif yang efektif bagi guru dalam menyampaikan materi pembelajaran, mengingat efek visualisasi yang dimilikinya mampu merangsang indera penglihatan siswa untuk menikmati gambar sekaligus memahami teks penjelasan yang menyertainya. Sebagai salah satu jenis media visual, buku bergambar memiliki daya tarik yang kuat sehingga dapat meningkatkan perhatian dan motivasi siswa dalam mengikuti proses pembelajaran di kelas. Menurut Hunt (dalam Tarigan, 2019), Buku bergambar dapat mengeksplorasi hubungan yang kompleks ini, kata-kata dapat menambah, bertentangan, memperluas, menggemakan, atau menafsirkan gambar dan sebaliknya. Pernyataan ini menegaskan bahwa buku bergambar sebagai media pembelajaran memiliki hubungan yang kompleks dan sinergis antara tulisan dan gambar, yang secara bersama-sama bertujuan untuk mencapai efektivitas pembelajaran.¹⁰

⁹ Amelia Putri Wulandari et al., 'Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar', *Journal on Education*, 5, vol. 5, no. 2 (2023): 3928–36, <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1074>.

¹⁰ 'Abidah Khoirunna'imah and Bakti Fatwa Anbiya, 'Menumbuhkan Minat Belajar Siswa Melalui Media Buku Bergambar Dalam Pembelajaran Di Tingkat MI/SD', *JURNAL HARMONI NUSA BANGSA* 2, no. 1 (2024): 56–61.

Komik merupakan sebuah bentuk karya sastra bergambar yang menggabungkan susunan gambar dan kata dengan tujuan menyampaikan informasi kepada pembaca secara efektif. Dalam proses penyajiannya, komik memanfaatkan tata letak ruang gambar secara cermat agar setiap ilustrasi dapat membentuk rangkaian cerita yang utuh, yang kemudian dituangkan melalui bentuk visual dan tanda-tanda khas. Sebagai media sastra bergambar, buku komik didefinisikan sebagai sebuah media yang mengintegrasikan gambar dan teks secara berurutan untuk menyampaikan narasi atau informasi secara mendalam.¹¹ Buku komik, sebagai karya fiksi yang berdiri sendiri dalam format buku, berbeda dengan media cetak lain seperti komik strip atau kartun. Ilustrasi dalam buku komik berperan sebagai pintu gerbang utama yang memungkinkan pembaca untuk memahami cerita secara intuitif, sementara teks berfungsi melengkapi dan memperkuat makna yang tersirat dalam gambar tersebut.

Berdasarkan paparan permasalahan yang telah diuraikan sebelumnya, peneliti menawarkan solusi berupa pengembangan media pembelajaran buku seri komik Petualangan Aksara Jawa (PETUA). Media ini dipilih sebagai wadah yang tepat untuk menampung dan mengembangkan kemampuan berpikir abstrak siswa kelas 4 SD sehingga tidak mengalami permasalahan pemahaman terhadap materi Aksara Jawa. Serta, dengan menghadirkan media fisik yang nyata dan menarik, diharapkan dapat mengatasi kejenuhan siswa SDN Pare 2 yang selama ini hanya menerima sajian media pembelajaran melalui video YouTube saja.

¹¹ Nick Soedarso, 'Komik: Karya Sastra Bergambar', *Humaniora* 6, no. 4 (2015): 496, <https://doi.org/10.21512/humaniora.v6i4.3378>.

Buku komik seri petualangan aksara Jawa yang diberi nama PETUA ini adalah buku bergambar dengan narasi dan dialog singkat dalam format komik, sehingga media buku komik seri PETUA tidak hanya menyajikan gambar visual yang menarik, tetapi juga menyampaikan materi aksara Jawa secara interaktif dan kontekstual. Peneliti yakin melalui pengembangan media pembelajaran ini, minat belajar siswa kelas 4 terhadap materi aksara Jawa dapat meningkat secara signifikan. Penyajian materi dalam bentuk komik seri petualangan yang menarik dan mudah dipahami diharapkan mampu membangkitkan motivasi belajar serta memudahkan pemahaman konsep yang bersifat abstrak. Dengan demikian, media buku komik PETUA tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu pembelajaran, tetapi juga sebagai sarana inovatif yang mendukung pelestarian budaya lokal melalui pendidikan yang menyenangkan dan bermakna.

Pengembangan media pembelajaran Buku Seri Petualangan Aksara Jawa ini diperkuat melalui penelitian terdahulu yang dilaksanakan oleh Fitri Muliani tentang pembangan media pembelajaran berupa buku komik pada materi sejarah di sekolah dasar, bahwa media ini dinyatakan teruji kelayakannya pada uji coba lapangan kepada peserta didik dengan nilai kelayakan sangat baik dengan hasil uji coba lapangan 30 orang peserta didik masuk kedalam katagori sangat baik.¹²

Pengembangan Media pembelajaran buku komik seri Petualangan Aksara Jawa (PETUA) ini menghadirkan kebaruan dari media

¹² Fitri Muliani, 'Pengembangan Media Pembelajaran Berupa Buku Komik pada Materi Sejarah di Sekolah Dasar (studi Kasus: SD Negeri 148 Pekanbaru)', *EduTeach : Jurnal Edukasi dan Teknologi Pembelajaran* 1, no. 1 (2020): 40–52, <https://doi.org/10.37859/eduteach.v1i1.1806>.

pembelajaran aksara Jawa yang telah ada, sebagaimana dirujuk dalam jurnal penelitian terdahulu yang berjudul Pengembangan Media KIJANK (Komik Indonesia, Jawa, dan Aksara Jawa) dalam Pembelajaran Bahasa Jawa Kelas 5 Sekolah Dasar.¹³ Media buku komik seri Petualangan Aksara Jawa (PETUA) dirancang menjadi tiga seri petualangan yang disusun secara bertahap untuk memfasilitasi pemahaman peserta didik secara sistematis. Seri pertama mengangkat tema petualangan mencari Aksara Jawa dasar (Legena), yang bertujuan sebagai fondasi awal penguasaan Aksara Jawa Legena. Seri kedua melanjutkan dengan petualangan mencari sandhangan aksara Jawa, sebagai materi lanjutan yang memperdalam pemahaman siswa. Pada seri ketiga, yang sekaligus menjadi seri terakhir, peserta diajak untuk menerapkan kemampuan membaca Aksara Jawa dengan membaca dialog berupa tulisan Aksara Jawa ke dalam bahasa Jawa Latin guna menyelesaikan misi akhir dalam petualangan tersebut.

Pendekatan bertahap ini bertujuan untuk membangun pemahaman peserta didik mulai dari pengenalan Aksara Jawa dasar (Legena), penguasaan sandhangan, hingga penerapan kemampuan membaca secara aktif. Selain itu, pada seri pertama dan kedua, dialog dalam komik disajikan menggunakan bahasa Jawa Latin untuk memudahkan pemahaman awal, sementara pada seri ketiga dialog disajikan dalam Aksara Jawa, sehingga pembaca dituntut untuk mampu membaca dan memahami aksara tersebut secara langsung. Dengan demikian, media buku

¹³ Nurhasanah Nurhasanah et al., 'Pengembangan Media Kijank (Komik Indonesia, Jawa, Dan Aksara Jawa) Pembelajaran Bahasa Jawa Kelas 5 Sekolah Dasar', *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Sekolah Dasar (JP2SD)* 1, no. 4 (2014): 267–73, <https://doi.org/10.22219/jp2sd.v1i4.2798>.

komik seri PETUA tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu pembelajaran yang menarik dan interaktif, tetapi juga sebagai sarana efektif untuk meningkatkan kompetensi literasi Aksara Jawa secara bertahap dan menyenangkan bagi siswa sekolah dasar.

Berdasarkan dari hasil uraian diatas peneliti menyimpulkan bahwa pentingnya melaksanakan penelitian dan pengembangan media pembelajaran khususnya pada mata pelajaran Bahasa Jawa di Kelas 4 SDN Pare 2, Dari uraian latar belakang diatas, maka peneliti melakukan penelitian pengembangan ini dengan judul **Pengembangan Media Pembelajaran Buku Komik Seri Petualangan Aksara Jawa (Petua) Untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Kelas 4 di SDN Pare 2 Kabupaten Kediri.**

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana prosedur pengembangan media pembelajaran buku komik seri Petualangan Aksara Jawa (PETUA) di kelas 4 SDN Pare 2 Kabupaten Kediri?
2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran buku komik seri Petualangan Aksara Jawa (PETUA) di kelas 4 SDN Pare 2 Kabupaten Kediri?
3. Bagaimana efektifitas media pembelajaran dalam peningkatan minat belajar peserta didik setelah diterapkannya media pembelajaran Buku

Komik Seri Petualangan Aksara Jawa (PETUA) di kelas 4 SDN Pare 2 Kabupaten Kediri?

C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan

Berdasarkan dari rumusan masalah yang telah disusun, tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui prosedur pengembangan media pembelajaran yaitu media pembelajaran buku komik seri Petualangan Aksara Jawa (PETUA) di kelas 4 SDN Pare 2 Kabupaten Kediri?
2. Untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran buku komik seri Petualangan Aksara Jawa (PETUA) di kelas 4 SDN Pare 2 Kabupaten Kediri?
3. Untuk mengetahui keefektifan minat belajar peserta didik setelah menggunakan media pembelajaran buku komik seri Petualangan Aksara Jawa (PETUA) di kelas 4 SDN Pare 2 Kabupaten Kediri?

D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Adapun spesifikasi produk yang dikembangkan didalam penelitian pengembangan ini yaitu sebagai berikut:

1. Buku komik seri Petualangan Aksara Jawa (PETUA) adalah media pembelajaran konvensional 2 dimensi.
2. Ukuran media pembelajaran buku komik seri adalah 20 cm X 20 cm (dengan format persegi).
3. Jenis kertas yang digunakan yaitu *art paper* dengan sampul menggunakan *soft cover* dengan laminasi *glossy*. Pengembangan

media berwujud media cetak terdiri atas buku komik yang dirancang untuk memperkenalkan Aksara Jawa melalui cerita petualangan yang menarik dan edukatif. Setiap seri berisi ilustrasi visual yang mendukung pemahaman konsep aksara Jawa secara interaktif.

4. Konten yang disajikan dalam buku komik ini terdiri dari 3 seri yang saling berhubungan dalam alur ceritanya, yaitu tentang petualangan tokoh utama dalam mencari dan mempelajari elemen-elemen aksara Jawa (Aksara Jawa Legena dan Sandhangan).
5. Judul di seri pertama yaitu Aksara Jawa Legena, seri kedua yaitu Sandhangan Aksara Jawa, dan di seri ketiga yaitu campuran antara (Aksara Jawa Legena dan Sandhangan Aksara Jawa).
6. Evaluasi pembelajaran untuk mengukur minat belajar disajikan dalam buku berupa Kode QR (*Quick Response*) yang didalamnya terdapat Kuis interaktif tentang Aksara Jawa yang telah mereka baca dan dipahami dalam alur komik.
7. Aplikasi untuk membuat desain animasi dibuat dari Canva dan IbisPaint
8. Bahasa yang disajikan yaitu bahasa Jawa Latin.

E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan

Pentingnya Penelitian dan Pengembangan yang dilakukan diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Secara Teoritis

Hasil penelitian dapat digunakan dalam menambah pengetahuan khususnya pada pengembangan media buku komik seri Petualangan

Aksara Jawa yang dipakai untuk membantu menyampaikan pokok bahasan materi tentang Aksara Jawa serta dapat meningkatkan minat belajar dengan signifikan. Penelitian Pengembangan atau R&D ini juga mendorong inovasi produk dan teknologi yang selaras dengan kebutuhan masyarakat, mengidentifikasi serta menyelesaikan masalah sosial, ekonomi, dan lingkungan melalui kolaborasi inklusif. Dan akhirnya investasi R&D menciptakan pertumbuhan ekonomi jangka panjang melalui lapangan kerja baru, memperkuat ketahanan sosial, dan memungkinkan adaptasi terhadap perubahan global.

2. Secara Praktis

a. Bagi Siswa

Hasil penelitian dan pengembangan media pembelajaran ini diharapkan dapat meningkatkan atensi (ketertarikan) dan minat belajar peserta didik terhadap materi Aksara Jawa, dengan memperkenalkan media pembelajaran buku komik seri Petualangan Aksara Jawa (PETUA) sebagai inovasi yang memaksimalkan daya tarik siswa melalui pendekatan visual-naratif yang lebih hidup dan menyenangkan. Selain itu, media ini memudahkan siswa dalam mengenal memahami cara membaca Aksara Jawa legena dan Sandhangan.

b. Bagi Guru

Peneliti berharap bahwa hasil dari penelitian ini akan memberikan kontribusi yang signifikan dalam memperlancar proses pembelajaran, terutama melalui dukungan inovatif dari buku komik

seri yang berfungsi sebagai alat bantu visual yang efektif untuk guru. Selain itu, inisiatif ini dirancang untuk memperbaiki kualitas keseluruhan proses belajar mengajar dalam mata pelajaran Bahasa Jawa, khususnya pada topik Aksara Jawa sebagai warisan budaya lokal, sehingga menciptakan pengalaman pendidikan yang lebih dinamis dan bermakna bagi peserta didik.

c. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi masukan dan evaluasi untuk meningkatkan kualitas pengembangan media pengembangan buku komik seri petualangan aksara jawa, serta dapat meningkatkan minat belajar siswa khususnya pada mata pelajaran Bahasa Jawa materi Aksara Jawa.

d. Bagi Peneliti

Penelitian ini diharapkan memperluas pemahaman peneliti tentang berbagai pengembangan media pembelajaran inovatif yang dapat digunakan untuk meningkatkan minat belajar peserta didik, terutama dalam topik Aksara Jawa bagi siswa kelas IV.

F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan

Dalam pengembangan media buku komik seri Petualangan Aksara Jawa untuk peserta didik kelas 4 SD, peneliti menerapkan serangkaian asumsi dasar dan keterbatasan guna memastikan efektivitas dan relevansi materi.

1. Asumsi Penelitian dan Pengembangan

Asumsi-asumsi ini dirancang untuk mendukung proses pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik, dengan mempertimbangkan karakteristik peserta didik di kelas 4. Berikut adalah asumsi tersebut:

- a. Buku komik seri Petualangan Aksara Jawa berbentuk buku cetak dengan elemen visual yang *eye-catching* (mampu menarik perhatian secara cepat dan kuat), terdapat 3 seri yang saling terkait dan progresif sesuai materi Aksara Jawa di kelas 4. Buku Komik seri ini diharapkan memfasilitasi pemahaman siswa terhadap konsep abstrak pada materi Aksara Jawa secara lebih mudah dan menyenangkan.
- b. Siswa sebagai subjek penelitian akan terlibat secara aktif dan terstruktur dalam kegiatan pembelajaran Aksara Jawa, dengan pengawasan yang memadai untuk menjaga konsistensi data dan hasil.
- c. Siswa akan menunjukkan peningkatan semangat dan minat belajar melalui penerapan media buku komik seri yang berfokus pada Aksara Jawa. Pengembangan ini secara khusus bertujuan untuk membentuk suasana kelas yang lebih hidup, interaktif, dan terfokus pada keterlibatan siswa, guna mengatasi tantangan pembelajaran konvensional.

2. Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan

Pengembangan yang dilakukan oleh peneliti adalah media buku komik seri petualangan aksara jawa kelas 4 memiliki keterbatasan sebagai berikut:

- a. Implementasi media buku komik seri petualangan aksara Jawa kelas 4 terbatas hanya pada SDN Pare 2, sehingga temuan dan efektivitasnya mungkin tidak langsung dapat digeneralisasikan ke sekolah lain tanpa penyesuaian konteks lokal.
- b. Media ini dirancang secara spesifik untuk mendukung pembelajaran materi Aksara Jawa pada tingkat kelas 4 SD/MI, sehingga tidak dapat diterapkan secara luas pada mata pelajaran lainnya tanpa modifikasi substansial.
- c. Proses produksi media dalam format cetak memerlukan biaya yang relatif tinggi, sehingga penggunaan media dalam cetak bersifat terbatas, terutama untuk penggunaan di luar lingkungan penelitian.

G. Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu bertujuan untuk menghindari penelitian yang sama dengan penelitian yang dilakukan pada peneliti sebelumnya. Penelitian mengenai pengembangan buku komik seri ini banyak dilakukan dalam karya ilmiah berupa jurnal maupun skripsi sebagai berikut:

1. Penelitian tentang “Pengembangan Media Papan Kubus Aksara Jawa (PAKURAJA) dalam Pembelajaran Bahasa Jawa Materi Aksara Jawa pada Siswa Kelas V Sekolah Dasar”, dilakukan oleh Haura Aina Shofiyana dan Cicilia Ika Rahayu Nita. Pada tahun 2019. Metode penelitian ini termasuk metode penelitian R&D menggunakan model pengembangan *Borg and Gall* yang dilaksanakan di SDN Sukun 1 Malang. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran PAKURAJA dikategorikan layak digunakan dalam

pembelajarana berdasarkan hasil validasi ahli media mendapatkan persentase 93,3%, penelitian ahli materi 90%, serta penilaian praktisi guru mendapatkan persentase 95%, serta penilaian uji coba awal 99,75% dan uji coba utama mendapatkan persentase 97,94%.¹⁴

2. Penelitian tentang “Pengembangan Multimedia Interaktif Aksara Jawa Berbasis Adobe Flash untuk Siswa Kelas IV” Dilakukan oleh Ema Nuryani dan Arif Widagdo, pada tahun 2020. Menggunakan metode penelitian R&D model *Borg and Gall* dan dilaksanakan di SDN Banyuputih 1. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa pengembangan Multimedia Interaktif Aksara Jawa berbasis Adobe Flash dikategorikan Layak berdasarkan validasi ahli materi dengan persentase 84% kriteria sangat layak, validasi ahli bahasa 86% dengan kriteria sangat layak, dan validasi media 88,75%. Berdasarkan uji pemakaian produk di kelas yaitu dengan uji Z didapatkan $Z_{hitung} > Z_{tabel}$ yaitu $2,319 > 1,64$, hasil uji-t didapatkan $t_{hitung} \leq -t_{tabel}$ yaitu $-5,31 \leq -2,04$, dan uji n-gain 0,701 dengan kriteria tinggi yang dapat disimpulkan bahwa media ini efektif meningkatkan hasil belajar bahasa Jawa di kelas IV SD Negeri Banyuputih 01.¹⁵

3. Penelitian tentang “Pengembangan media PANSUS RAJA (Papan Susun Aksara Jawa) untuk Pembelajaran Aksara Jawa Siswa Kelas III Sekolah Dasar di Kabupaten Semarang” dilakukan oleh Angela Wyda

¹⁴ Cicilia Ika Rahayu Nita Haura Aina Shofiyana, ‘Pengembangan Media Papan Kubus Aksara Jawa (PAKURAJA) Dalam Pembelajaran Bahasa Jawa Materi Aksara Jawa Pada Siswa Kelas V Sekolah Dasar’, *Google Docs*, n.d., accessed 26 September 2025, <https://conference.unikama.ac.id/artikel/> Vol. 3, November 2019.

¹⁵ Ema Nuryani, ‘Pengembangan Multimedia Interaktif Aksara Jawa Berbasis Adobe Flash Untuk Siswa Kelas Iv’, *Joyful Learning Journal*, ahead of print, 2020, <https://doi.org/10.15294/JLJ.V9I2.39560>.

Setiani, dkk. Pada tahun 2020, metode yang digunakan penelitian ini yaitu R&D dengan analisis data menggunakan teknik deskriptif kualitatif, dilaksanakan di dua sekolah yakni SDN 1 Bawen dan SD Mardi Rahayu 1 Ungaran. Hasil dari penelitian ini dapat meningkatkan pemahaman siswa pada materi Aksara Jawa dan menunjukkan kategori layak berdasarkan skor uji validitas yang mendapat skor maksimal yaitu 68,serta uji materi yang dilakukan dengan menilai dari kesesuaian materi aksara jawa dengan kurikulum yang berlaku serta materi aksara jawa yang digunakan siswa,menunjukkan media PANSUS RAJA sudah tepat digunakan berdasarkan dari materi yang digunakan sudah dikategorikan selaras dengan cara penulisan aksara jawa, uji coba yang dilaksanakan di 2 sekolah diambil berdasarkan selisih hasil pretest dan post test yang menunjukkan di SDN 1 Bawen hasil selisih yaitu 9.4 dan SD Mardi Rahayu 1 menunjukkan hasil selisih 0,4,dari hasil tersebut menunjukkan bahwa media yang dikembangkan dapat meningkatkan pemahaman siswa akan aksara jawa.¹⁶

4. Penelitian tentang “Pengembangan Aplikasi Pembelajaran Aksara Jawa (AMBARAWA) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar” dilakukan oleh Hendri Leo Pradana dan Henny Dewi Koeswanti, pada tahun 2021. Metode penelitian ini R&D dengan menerapkan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development,Implementation and Evaluation*) dan dilaksanakan di SDN Dukuh 05 Salatiga. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa

¹⁶ Angela Wyda Setiyani et al., *Pengembangan Media Pansus Raja (Papan Susun Aksara Jawa) Untuk Pembelajaran Aksara Jawa Siswa Kelas III Sekolah Dasar Di Kabupaten Semarang*, 8 (2020): 18–24, <https://doi.org/10.15294/piwulang.v8i1.15455>.

media pembelajaran AMBARAWA dikategorikan sangat valid dan layak setelah melalui validasi dari ahli materi 88% termasuk dalam kategori sangat tinggi, hasil validasi ahli media dengan persentase 90% dengan kategori sangat tinggi.¹⁷

5. Penelitian tentang “Pengembangan Media Komik Aksara Jawa untuk Siswa Kelas V Sekolah dasar” dilakukan oleh Khairunnisa Oktaviani,dkk. Pada tahun 2022, penelitian ini menggunakan metode penelitian *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan *Borg and Gall*, dilakukan di kelas 5 SDN Telukawur. Hasil dari penelitian ini menyatakan bahwa media komik aksara jawa yang dikembangkan dikategorikan sangat baik atau layak digunakan berdasarkan hasil uji coba yang di lakukan di SDN Telekuwur dengan hasil rata-rata 4,8 untuk validasi materi dan 4,76 untuk validasi media dan komik aksara jawa diterima oleh guru dengan nilai rata-rata 4,93 dan diterima oleh peserta didik dengan rata-rata 4,22.¹⁸

6. Penelitian tentang “Pengembangan Media Pembelajaran SI RAJA Berbasis Android pada Pembelajaran Bahasa Jawa Materi Aksara Jawa Kelas V Sekolah Dasar” dilakukan oleh Rizal Efendi,dkk.pada tahun 2023. Penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran si raja (sinau aksara jawa) dapat digunakan untuk meningkatkan minat belajar aksara jawa, penelitian ini menggunakan metode penelitian *Research*

¹⁷ Hendri Leo Pradana and Henny Dewi Koeswanti, ‘Pengembangan Aplikasi Pembelajaran Aksara Jawa (Ambarawa) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar’, *NATURALISTIC : Jurnal Kajian Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran* 5, no. 2 (2021): 797–807, <https://doi.org/10.35568/naturalistic.v5i2.1127>.

¹⁸ Khairunnisa Oktaviani et al., ‘Pengembangan Media Komik Aksara Jawa Untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar’, *DWIJALOKA Jurnal Pendidikan Dasar Dan Menengah* 3, no. 4 (2022): 408–16, <https://doi.org/10.35473/dwijaloka.v3i4.2010>.

and Development (R&D) dengan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation*) penelitian ini dilaksanakan di dua sekolah dasar yaitu di SDN Pandean Lamper 05 dan SD Barunawati, Pengembangan media dalam penelitian ini dikategorikan sangat baik dan layak, praktis dan efektif berdasarkan hasil uji validitas dari ahli materi 93%, ahli media 96,5%, dan uji kepraktisan berdasarkan angket respon guru memperoleh persentase 98,75%, dan angket respon peserta didik memperoleh persentase 100%, adapun uji keefektifan yang terlihat nilai signifikansi kurang dari 0,05.¹⁹

7. Penelitian tentang “Media DIA RAJA (Audio Visual Aksara Jawa) pada Mata Pelajaran Bahasa Jawa di Sekolah Dasar”, dilakukan oleh Cristian Aditya Tanuwijaya, dkk. Pada tahun 2023. Metode penelitian ini menggunakan metode R&D dengan model pengembangan dari ADDIE dan dilaksanakan di Kelas V SD Kutowinangun 08 Salatiga. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa media ini layak digunakan dalam pembelajaran di SD Kutowinangun 08 berdasarkan hasil uji validasi ahli media memperoleh skor 96%, ahli materi 90%, dan ahli bahasa 98%, juga respon siswa pada penggunaan media menunjukkan persentase 95,66%, dan memperoleh rata-rata *pre-test* 28.89 dan *post-test* 84,72 jika dilihat dari uji T menunjukkan adanya perbedaan signifikan antara hasil *Pre-test* dan *Post-test* dapat disimpulkan

¹⁹ Sukamto Rizal Efendi, ‘Pengembangan Media Pembelajaran “Si Raja” Berbasis Android Pada Pembelajaran Bahasa Jawa Materi Aksara Jawa Kelas V Sekolah Dasar’, *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, ahead of print, 2023, <https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i1.716>.

pengaruh yang bermakna pada penggunaan media pembelajaran selama proses pembelajaran dinilai efektif dan praktis.²⁰

8. Penelitian tentang “Pengembangan Media Pembelajaran PAKU SARAJA pada Materi Aksara Jawa untuk Siswa Kelas IV SD” dilakukan oleh Nikmah Fitria Surya, dkk. Pada tahun 2023. Metode penelitian ini menggunakan metode R&D dengan model pengembangan ADDIE dan dilaksanakan di SD Negeri 1 Watudandang. Penelitian ini menunjukkan bahwa Media PAKU SARAJA (Papan Kubus Aksara Jawa) dikembangkan untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media ini dikategorikan layak dan efektif digunakan dalam pembelajaran berdasarkan pada hasil uji kevalidan dari ahli materi memperoleh rata-rata 92 dengan kategori sangat baik, dari ahli media rata 95 kategori sangat baik. Juga melalui uji kepraktisan memperoleh nilai 97 dan uji keefektifan diperoleh dari nilai siswa yang meningkat diatas KKM yaitu 15 siswa dari total keseluruhan 18 siswa.²¹

9. Penelitian tentang “Pengembangan Media Pembelajaran Buku Aktivitas Aksara Jawa (KUTASWARA) untuk Keterampilan Menulis Sandhangan Peserta didik Kelas III Sekolah Dasar”, dilakukan oleh Ref Fatim Dian Sasmita dan Heru Subrata. Pada tahun 2025. Metode penelitian ini menggunakan R&D model ADDIE dan dilaksanakan di

²⁰ Cristian Aditya Tanwuijaya and Gamaliel Septian Airlanda, ‘Media DIA RAJA (Audio Visual Aksara Jawa) Pada Mata Pelajaran Bahasa Jawa Di Sekolah Dasar’, *Jurnal Educatio FKIP UNMA* 9, no. 4 (2023): 2186–93, <https://doi.org/10.31949/educatio.v9i4.6136>.

²¹ Nikmah Fitria Surya et al., ‘Pengembangan Media Pembelajaran Paku Saraja Pada Materi Aksara Jawa Untuk Siswa Kelas Iv Sd’, *Jurnal Muara Pendidikan* 8, no. 1 (2023): 57–66, <https://doi.org/10.52060/mp.v8i1.1185>.

SDN Sambikerep 1/479 Surabaya. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa media KUTASWARA dinyatakan valid berdasarkan pada hasil validasi dari ahli media memperoleh skor 100%, skor dari ahli materi 90%, serta media dikategorikan sangat praktis berdasarkan penilaian pendidik sebesar 96% dan dari peserta didik memperoleh 97,6% dan media dinyatakan efektif berdasarkan skor keefektifan dari pendidik 96% dan skor dari siswa 99,3%, dinyatakan mampu meningkatkan kemampuan menulis sandhangan aksara jawa berdasarkan pada uji N-Gain yang nilai sebesar 0,70 yang termasuk golongan tinggi dan dapat ditarik simpulan bahwa media KUTASWARA mampu meningkatkan kemampuan menulis sandhangan yang signifikan.²²

10. Penelitian tentang “Pengembangan Media PRAJA (Petualangan Aksara Jawa) sebagai Inovasi Pembelajaran Aksara Jawa bagi Siswa Kelas IV SDN 5 Karangbener” dilakukan oleh Desta Abella Afita Putri Rahmawati, dkk. .Pada tahun 2025, Metode penelitian ini menggunakan R&D model pengembangan ADDIE. Hasil dari penelitian ini dikategorikan sangat layak dijadikan inovasi pembelajaran aksara jawa yang mampu meningkatkan motivasi, pemahaman, dan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran hal ini dapat dibuktikan berdasarkan pada skor kelayakan ahli media memperoleh persentase 98%,dari ahli materi 76%,dari hasil respon guru 95% dan respon siswa 85%.²³

²² Ref Fatim Dian Sasmita and Heru Subrata, *Pengembangan Media Pembelajaran Buku Aktivitas Aksara Jawa (kutasrawa) Untuk Keterampilan Menulis Sandhangan Peserta Didik Kelas Iii Sekolah Dasar*, 13 (2025).

²³ Desta Abella Afita Putri Rahmawati et al., ‘Pengembangan Media PRAJA Sebagai Inovasi Pembelajaran Aksara Jawa Bagi Siswa Kelas IV SDN 5 Karangbener’, *JUPEIS : Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial* 4, no. 3 (2025): 1–9, <https://doi.org/10.57218/jupeis.Vol4.Iss3.1644>.

Tabel 1.1 Persamaan dan Perbedaan Penelitian Terdahulu

No	Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan	Orisinalitas
1	Pengembangan Media Papan Kubus Aksara Jawa (PAKURAJA) dalam Pembelajaran Bahasa Jawa Materi Aksara Jawa pada Siswa Kelas V Sekolah Dasar	Sama- sama mengembangkan media konvensional yang memuat materi tentang Aksara Jawa untuk Siswa Sekolah Dasar.	Perbedaan penelitian terdahulu ini terdapat pada: Tujuan penelitian pengembangan dalam penelitian terdahulu dilakukan untuk mengetahui proses pengembangan, kelayakan media dan kepraktisan media, sedangkan dalam penelitian sekarang tujuan penelitian selain untuk mengetahui proses pengembangan dan uji kelayakan dan keefektifan media juga untuk meningkatkan minat belajar siswa. Subjek Penelitian di penelitian ini ditujukan untuk anak kelas V sedangkan penelitian sekarang subjek penelitian untuk kelas IV. Media Konvensional yang dikembangkan dalam penelitian ini berupa Papan Kubus Aksara Jawa, sedangkan pada penelitian sekarang mengembangkan media Buku Komik Seri Petualangan Aksara Jawa	Berdasarkan analisis pada penelitian terdahulu yang mengembangkan media pembelajaran materi Aksara Jawa dalam bentuk konvensional maupun digital, dapat disimpulkan bahwa penelitian ini memiliki kebaruan yang membedakannya, yaitu penelitian ini melakukan penelitian pengembangan buku komik seri Petualangan Aksara Jawa (PETUA) sebagai media konvensional berbentuk buku komik seri yang terdiri dari tiga bagian dengan alur cerita petualangan terstruktur, serta penyajian dialog berjenjang dua seri pertama menggunakan bahasa Jawa latin dan seri ketiga dalam aksara Jawa yang belum ditemukan dalam penelitian sebelumnya yang umumnya mengembangkan satu buku komik atau format penyajian tunggal. Selain itu, kebaruan penelitian ini juga terletak pada tujuan pengembangannya yang secara spesifik menguji kelayakan dan keefektifan media dalam meningkatkan minat
2	Pengembangan Multimedia Interaktif Aksara Jawa Berbasis Adobe Flash untuk Siswa Kelas IV.	Sama- sama mengembangkan media pembelajaran yang memuat materi Aksara Jawa untuk Kelas IV SD dan menggunakan metode penelitian RND.	Perbedaan penelitian terdahulu ini terdapat pada: Penelitian ini mengembangkan media digital yaitu Multimedia Interaktif Aksara Jawa Berbasis Adobe Flash, sedangkan dalam penelitian sekarang mengembangkan media konvensional yaitu Buku Komik Seri Petualangan Aksara Jawa. Model pengembangan dalam penelitian terdahulu ini menggunakan model pengembangan <i>Borg and Gall</i> sedangkan penelitian sekarang menggunakan model pengembangan dari ADDIE.	

3	Pengembangan media PANSUS RAJA (Papan Susun Aksara Jawa) untuk Pembelajaran Aksara Jawa Siswa Kelas III Sekolah Dasar di Kabupaten Semarang	Sama- sama mengembangkan media konvensional yang memuat materi Aksara Jawa untuk siswa Sekolah Dasar	Perbedaan penelitian terdahulu ini terdapat pada: Media Konvensional yang dikembangkan dalam penelitian ini berupa Papan Susun Aksara Jawa, sedangkan pada penelitian sekarang mengembangkan media Buku Komik Seri Petualangan Aksara Jawa. Subjek penelitian dalam penelitian ditujukan untuk siswa kelas III sedangkan di penelitian sekarang ditujukan untuk siswa kelas IV. Model pengembangan RND yang diambil dalam penelitian ini berdasarkan dari Sugiyono:2010 yang memuat 5 langkah yaitu: Potensi dan Masalah, Pengumpulan data, Desain Produk, Validasi Desain Produk dan Revisi Produk sedangkan dalam penelitian sekarang menggunakan model pengembangan ADDIE (<i>Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation</i>).	belajar peserta didik pada materi aksara jawa di SDN Pare 2 Kabupaten Kediri.
4	Pengembangan Aplikasi Pembelajaran Aksara Jawa (AMBARAWA) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar.	Sama- sama melakukan penelitian pengembangan media pembelajaran yang memuat materi tentang Aksara Jawa untuk Sekolah Dasar yang menggunakan model pengembangan ADDIE.	Perbedaan penelitian terdahulu ini terdapat pada: Media pembelajaran yang dikembangkan pada penelitian ini berupa media digital berupa Aplikasi Pembelajaran Aksara Jawa (AMBARAWA), sedangkan penelitian sekarang mengembangkan media konvensional yaitu Buku Komik Seri Petualangan Aksara Jawa (PETUA). Tujuan Penelitian terdahulu yaitu penelitian pengembangan dilakukan untuk meningkatkan hasil belajar siswa, sedangkan penelitian sekarang penelitian pengembangan dilakukan untuk meningkatkan minat belajar siswa.	
5	Pengembangan Media Komik Aksara Jawa	Sama-sama mengembangkan media buku	Perbedaan penelitian terdahulu ini terdapat pada: Subjek Penelitian di	

	untuk Siswa Kelas V Sekolah dasar.	komik aksara jawa untuk sekolah dasar, sama-sama menggunakan metodologi penelitian dan pengembangan (RND).	penelitian ini ditujukan untuk anak kelas V sedangkan penelitian sekarang subjek penelitian untuk kelas IV. Pengembangan Media Buku Komik Aksara Jawa dalam penelitian ini berupa satu buku komik saja dan dialog disajikan dalam aksara jawa penuh, sedangkan penelitian sekarang mengembangkan media Buku Komik Seri Petualangan Aksara Jawa yang tersedia 3 buku, dan dialog pada buku seri kesatu dan kedua disajikan dalam bahasa jawa latin dan diseri ketiga dialog disajikan dalam aksara jawa.	
6	Pengembangan Media Pembelajaran SI RAJA Berbasis Android pada Pembelajaran Bahasa Jawa Materi Aksara Jawa Kelas V Sekolah Dasar.	Sama- sama mengembangkan media yang memuat materi Aksara Jawa di Sekolah Dasar yang menggunakan model pengembangan ADDIE.	Perbedaan penelitian terdahulu ini terdapat pada: Media yang dikembangkan dalam penelitian ini berupa media digital yaitu SI RAJA (Sinau Aksara Jawa) berupa powerpoint berbasis android, sedangkan pada penelitian sekarang mengembangkan media konvensional yaitu Buku Seri Petualangan Aksara Jawa (PETUA). Subjek Penelitian di penelitian ini ditujukan untuk anak kelas V sedangkan penelitian sekarang subjek penelitian untuk kelas IV.	
7	Media DIA RAJA (Audio Visual Aksara Jawa) pada Mata Pelajaran Bahasa Jawa di Sekolah Dasar.	Sama- sama mengembangkan media yang memuat materi Aksara Jawa di Sekolah Dasar, sama-sama menggunakan metode penelitian RND model Pengembangan ADDIE.	Perbedaan penelitian terdahulu ini terdapat pada: Media yang dikembangkan dalam penelitian ini berupa media digital yaitu Audi Visual Aksara Jawa (DIA RAJA), sedangkan penelitian sekarang mengembangkan media konvensional yaitu Buku Komik Seri Komik Petualangan Aksara Jawa (PETUA).	
8	Pengembangan Media Pembelajaran	Sama- sama melakukan penelitian	Perbedaan penelitian terdahulu ini terdapat pada: Media Konvensional yang	

	PAKU SARAJA pada Materi Aksara Jawa untuk Siswa Kelas IV SD.	pengembangan (RND) dengan model pengembangan ADDIE, dan mengembangkan media konvensional yang memuat materi Aksara Jawa untuk Kelas IV SD.	dikembangkan dalam penelitian terdahulu berupa Papan Kubus Aksara Jawa (PAKU SARAJA), sedangkan dalam penelitian sekarang mengembangkan media Buku Komik Seri Petualangan Aksara Jawa (PETUA).	
9	Pengembangan Media Pembelajaran Buku Aktivitas Aksara Jawa (KUTASWARA) untuk Keterampilan Menulis Sandhangan Peserta didik Kelas III Sekolah Dasar.	Sama-sama melakukan penelitian pengembangan (RND) menggunakan model pengembangan ADDIE, Sama-sama mengembangkan media konvensional berupa Buku yang memuat materi Aksara Jawa untuk sekolah dasar.	Perbedaan penelitian terdahulu ini terdapat pada: Subjek Penelitian pada penelitian terdahulu untuk anak sekolah dasar kelas III, sedangkan pada penelitian sekarang subjek penelitian untuk siswa kelas IV SD. Media pembelajaran yang dikembangkan berupa media konvensional Buku Aktivitas Aksara Jawa (KUTASWARA), sedangkan di penelitian sekarang mengembangkan Buku Komik Seri Petualangan Aksara Jawa.	
10	Pengembangan Media PRAJA (Petualangan Aksara Jawa) sebagai Inovasi Pembelajaran Aksara Jawa bagi Siswa Kelas IV SDN 5 Karangbener.	Sama-sama melakukan penelitian dengan metodologi RND menggunakan model pengembangan ADDIE, dan mengembangkan media pembelajaran yang memuat materi Aksara Jawa untuk Kelas 4 SD.	Perbedaan penelitian terdahulu ini terdapat pada: Media Petualangan Aksara Jawa yang dikembangkan dalam penelitian ini termasuk media digital yaitu <i>e-cergam</i> PRAJA (Petualangan Aksara Jawa), sedangkan pada penelitian sekarang media Petualangan Aksara Jawa yang dikembangkan termasuk media konvensional yaitu Buku Komik Seri Petualangan Aksara Jawa (PETUA).	

H. Definisi Istilah

Definisi istilah dari judul “Pengembangan Media Pembelajaran Buku Komik Seri Petualangan Aksara Jawa (Petua) untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Kelas 4 di SDN Pare 2 Kabupaten Kediri,

Definisi ini dijelaskan agar menyamakan pandangan antara pembaca dengan penulis, berikut beberapa istilah yang dibatasi dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Penelitian dan Pengembangan

Penelitian pengembangan adalah metode penelitian yang bertujuan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Produk yang dikembangkan tidak hanya berupa benda (seperti buku, modul, media pembelajaran), tetapi juga bisa berupa metode atau program pendidikan. R&D menekankan pada proses validasi dan pengembangan produk agar layak, praktis, dan efektif digunakan dalam pembelajaran.²⁴ Pada penelitian ini, peneliti melakukan penelitian pengembangan bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran Buku Komik Seri Petualangan Aksara Jawa di kelas IV SDN Pare 2 Kabupaten Kediri.

2. Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan semua bentuk alat, objek, atau teknologi yang dirancang untuk menyampaikan informasi dari sumber yang akurat kepada siswa, bertujuan untuk menciptakan lingkungan yang mendukung keberhasilan proses pembelajaran. Media pembelajaran dapat berupa unsur fisik atau konvensional, digital, serta kombinasi keduanya, yang bertujuan menyampaikan pesan secara efektif, memfasilitasi pemahaman materi, serta merangsang aspek

²⁴ Rosid Tamami, 'Pengembangan Bahan Ajar Interaktif Menggunakan Aplikasi Geogebra Pada Materi Lingkaran', *Jurnal Teknodik*, 1 July 2021, 1–12, <https://doi.org/10.32550/teknodik.v25i1.649>.

kognitif, perhatian, dan emosional siswa untuk mendorong daya tarik serta keterlibatan dalam proses belajar.

3. Media buku komik seri Petualangan Aksara Jawa (PETUA)

Buku komik seri Petualangan Aksara Jawa adalah media pembelajaran Bahasa Jawa berupa buku komik seri bergambar yang dikembangkan untuk meningkatkan minat belajar peserta didik pada materi Aksara Jawa, media ini berupa buku yang berukuran 20 cm x 20 cm berbahan dasar art paper.

4. Aksara Jawa

Aksara Jawa adalah bagian dari materi muatan lokal pada mata pelajaran Bahasa Jawa yang didalamnya mempelajari aturan penulisan Aksara Jawa atau Huruf Jawa, tujuan utama mempelajari Aksara Jawa adalah untuk melestarikan salah satu peninggalan kebudayaan Indonesia.²⁵ Pada penelitian ini penulis mengembangkan media pembelajaran materi Aksara Jawa yang memuat penjelasan pengenalan bentuk aksara jawa, cara menulis dan membaca aksara jawa serta penggunaan sandhangan aksara jawa.

5. Minat Belajar

Minat belajar merupakan ranah psikologis dari seseorang yang terwujud dalam berbagai indikasi, seperti motivasi intrinsik, keinginan, serta kecenderungan positif untuk menjalani proses transformasi perilaku melalui serangkaian aktivitas yang mencakup eksplorasi ilmu pengetahuan dan pengalaman. Dengan demikian,

²⁵ Rizal Efendi et al., 'Pengembangan Media Pembelajaran "SI RAJA" Berbasis Android Pada Pembelajaran Bahasa Jawa Materi Aksara Jawa Kelas V Sekolah Dasar', *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang* 9, no. 1 (2023): 447–59, <https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i1.716>.

minat belajar dapat diartikan sebagai fokus, preferensi, dan daya tarik seorang (peserta didik) terhadap pembelajaran, yang tercermin dalam semangat, keterlibatan, serta partisipasi aktif selama proses belajar.²⁶

²⁶ Nursyaidah M. Pd, *Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Belajar*, Forum Paedagogik, n.d.