

## MEDIA KOMIK DIGITAL BERBASIS PBL SEBAGAI PENINGKATAN LITERASI BERBAHASA JAWA

Desi Kartikasari<sup>1</sup>, Khoirul Anwar<sup>2</sup>

PPG Prajabatan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Gresik

<sup>1</sup>[desikartika46@gmail.com](mailto:desikartika46@gmail.com), <sup>2</sup>[khoirulanwar@umg.ac.id](mailto:khoirulanwar@umg.ac.id)

**Abstrak:** Meningkatkan literasi berbahasa Jawa dengan menggunakan media Komik Digital melalui model pembelajaran PBL, bertujuan untuk mengembangkan kemampuan peserta didik dalam memecahkan masalah, berpikir kritis, bekerja sama dalam kelompok, dan mengaplikasikan pengetahuan dalam kehidupan sehari-hari. Media Komik Digital dapat menjadi alat yang menarik dan interaktif untuk memfasilitasi pembelajaran Bahasa Jawa Krama. Penelitian ini menggunakan mixed methods desain Explanatory Sequential Design, ini merupakan penggunaan dua metode penelitian ( kuantitatif dan kualitatif ) dalam dua fase penelitian yang berbeda. Penggunaan metode purposive sampling digunakan dalam rangka untuk memilih sample data. Penggunaan metode purposive sampling digunakan dalam rangka untuk memilih sample data. Sebelumnya, telah ditentukan bahwa subjek penelitian akan terdiri dari 27 peserta didik yang berada di kelas IV C SD Negeri 06 Gresik. Penelitian ini menganalisis pengaruh model pembelajaran PBL terhadap kemampuan berbahasa Jawa Krama peserta didik melalui observasi dan interview kemudian diinterpretasikan dengan hasil pre test dan post test untuk melihat pengaruh penggunaan media Komik Digital setelah melakukan observasi di kelas IV C maka ditemukan hasil yang menunjukkan bahwa dengan menggunakan media Komik Digital meningkatkan minat peserta didik untuk belajar, sehingga membantu peserta didik dalam peningkatan literasi berbahasa Jawa Krama dalam kehidupan sehari-hari. Hasil penelitian menunjukkan bahwa data dengan rata-rata dari 66,66 meningkat menjadi 95,14 dengan standar deviasi sebesar 2, 18 . yang menunjukkan peningkatan dalam kategori tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa peserta didik telah mengalami peningkatan secara signifikan dalam literasi berbahasa Jawa Krama setelah menggunakan Komik Digital berbasis PBL.

**Kata Kunci:** *Komik Digital, Problem Based Learning, Literasi Berbahasa*

**Abstract:** *Improving Javanese literacy by using Digital Comic Media through the PBL learning model, aims to develop students abilities critically, working together in groups, and applying knowledge in everyday life. Digital Comic Media can be an interesting and interactive tool to facilitate Javanese Krama language learning. This study used Mixed Methods of Explanatory Sequential design. This design is use of two research methods (quantitative and qualitative) in sequence so that each method will be implamentated one by one (not simultaneously) in two different research phases. The use of purposive sampling method is used in order to select sample data. Previously, it had been determined that the research subjects would consist of 27 students who were in class IV C SD Negeri 06 Gresik. This study will analyze the influence of the Javanese language skills of studens through observation and interviews then interpreted with pre test and post test results to see the influence of the use of Digital Comics media after making observations in class IV C, results were found that showed that by using Digital Comics media. Increase student interest in learning so as help students in improving Javanese Krama literacy in everyday life. The result showed that the data an average of 66,66 increased to 95,14 with a standard deviation of 2,18. This shows that students have experienced a significant increase in Javanese Krama literacy after using PBL based Digital Comics.*

**Keywords:** *Digital Comics, Problem Based Learning, Language Literacy*

## PENDAHULUAN

Literasi adalah bagian penting dari bidang Pendidikan karena memberi peserta didik kemampuan untuk mengenali, memahami, dan memanfaatkan informasi. (Hindam, 2023) Secara sederhana, literasi dapat diartikan sebagai kecakapan membaca dan menulis. Namun, seiring perkembangan zaman, literasi tidak hanya sebatas itu. Literasi juga mencakup kemampuan berbicara, berhitung, memecahkan masalah, memahami dan menggunakan potensi kemampuan diri. Memiliki literasi yang tinggi sangat penting bagi semua orang. Ada banyak cara untuk belajar dan mengembangkan literasi, termasuk membaca buku dan sumber pengetahuan lainnya, mengikuti kelas atau kursus literasi, dan percakapan dengan orang lain.

Bahasa adalah satu bentuk budaya yang terus berkembang sebagai alat komunikasi. Aspek kemultibahasaan atau kedwibahasaan yang berkembang di masyarakat dapat menyebabkan pergeseran bahasa. Orang Indonesia biasanya menggunakan lebih dari satu bahasa dalam kehidupan sehari-hari. Bahasa Jawa termasuk dalam kurikulum sekolah dasar dan menengah atas dan digunakan dalam keseharian. Oleh karena itu, mata pelajaran bahasa Jawa memperhatikan kedudukan dan fungsi bahasa Jawa. (Bhakti, 2020) untuk menambah kecakapan berbicara bahasa Jawa peserta didik melalui aktivitas literasi bahasa Jawa dan usaha yang dilakukan oleh guru supaya lebih efektif dan mampu membangun semangat belajar peserta didik dalam melestarikan budaya. Keahlian tersebut akan dikembangkan juga ditingkatkan dengan kontribusi peserta didik dalam aktifitas literasi berbahasa Jawa.

Faktanya, literasi adalah kebutuhan yang sangat penting bagi anak-anak. Tidak hanya bahasa, tetapi mereka juga membutuhkan literasi tentang hal-hal seperti numerasi, sains, digital, finansial, budaya, dan kewarganegaraan. Kebutuhan literasi tersebut saling mendukung, beberapa literasi harus diperhatikan untuk generasi muda agar dapat memenuhi kebutuhan milenial, khususnya untuk anak-anak tingkat sekolah dasar. (Puspitoningrum, 2018) Literasi berbahasa Jawa ini dapat menghidupkan kembali tradisi lisan dan cerita rakyat dalam bentuk yang menarik dan modern dengan menggunakan media Komik Digital.

Fenomena pergeseran bahasa, dimana penutur asli Bahasa Jawa cenderung menggunakan Bahasa Indonesia dalam komunikasi dan interaksi keluarga. Dari sudut pandang sosio linguistik, masyarakat Gresik seharusnya lebih terbiasa dengan bahasa Jawa, mulai dari Ngoko hingga Krama, karena mereka adalah komunitas Jawa yang menghormati unggah-ungguh. Anggota keluarga idealnya berkomunikasi dalam bahasa Jawa sebagai bahasa ibu.

Dalam keluarga, bahasa Indonesia sebagai bahasa ibu lebih sering digunakan, terutama dalam komunikasi nonformal. (Bhakti, 2020) Realita yang ada banyak peserta didik yang diajak berbicara dalam bahasa Jawa Krama oleh guru atau orang yang lebih tua seringkali terjadi miskomunikasi antara pembicara dan lawan bicara, yang menyebabkan kendala transfer informasi. Untuk mengatasi masalah ini, peserta didik menggunakan bahasa Indonesia sebagai bahasa percakapan karena mereka tidak memiliki banyak kosa kata dalam bahasa Jawa Krama. Dalam situasi ini, ada kebutuhan akan media yang dapat mendorong peserta didik untuk belajar bahasa Jawa Krama yaitu dengan menggunakan media Komik Digital.

Dengan kemajuan teknologi sekarang, pengembangan media komik bisa digabungkan dengan pengembangan teknologi digital. Hal ini bisa lebih efisien sebab peserta didik akan bisa mudah membuka media Komik Digital dari pada media komik berupa cetak. (Handayani, 2021) Komik Digital merupakan jenis cerita bergambar yang disajikan dalam bentuk digital dan dapat dibaca melalui beberapa perangkat elektronik, seperti laptop, komputer, smartphone, dan tablet. Komik Digital telah berkembang pesat dalam kegiatan pertukaran pengetahuan. Komik digital yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran adalah yang telah divalidasi dan diuji oleh para ahli dan

memenuhi syarat untuk digunakan sebagai media pembelajaran. (Farhan Saefudin Wahid, Alim Mutaqin, 2021) metode mengajar dan media pembelajaran adalah dua bagian yang tidak bisa terlepas dari proses belajar, dan keduanya saling berhubungan. Memilih metode mengajar tentu akan berdampak pada jenis media pembelajaran yang sesuai. Mata pembelajaran bisa dipakai dalam proses belajar mengajar untuk memberikan pesan atau informasi sehingga menarik perhatian dan minat peserta didik. Dengan meningkatkan literasi berbahasa Jawa Krama melalui Komik Digital didukung oleh model pembelajaran PBL.

Model pembelajaran Problem Based learning adalah rencana pembelajaran yang dibuat atas dasar penyelesaian masalah kontekstual yang didapat dari keseharian peserta didik, supaya pembelajaran lebih bermakna bagi peserta didik. Model Problem Based Learning ini juga memotivasi peserta didik untuk secara langsung menhandel permasalahan secara nyata yang kontekstual sehingga peserta didik bisa menyelesaikan baik dalam individu atau kelompok, dan peserta didik bisa mendapatkan pemahaman bagi diri mereka masing-masing melalui masalah yang mereka dapatkan. Oleh sebab itu, model pembelajaran Problem Based Learning seharusnya bisa digunakan untuk mengakomodasi peserta didik menyelesaikan masalah di lingkungan. (Novia cahyani putri, sri budyartati, 2023) Untuk proses pembelajaran yang efektif, model pembelajaran yang tepat harus diterapkan dalam proses pembelajaran. PBL (Problem Based Learning) adalah model pembelajaran yang selalu membantu peserta didik dalam belajar. (Nurhayati et al., 2023) Peserta didik memperoleh keterampilan berfikir kritis, meningkatkan literasi berbicara, meningkatkan kemampuan pemecahan masalah, dan mengembangkan pengetahuan mereka sendiri melalui PBL. Dari latar belakan tersebut penulis memanfaatkan kajian Pustaka untuk menjelaskan hasil penelitian tentang penggunaan model pembelajaran berbasis PBL terhadap kemampuan literasi berbahasa Jawa Krama.

Meningkatkan literasi berbahasa Jawa Krama dengan menggunakan media Komik Digital melauai model pembelajaran PBL, bertujuan untuk mengembangkan kemampuan peserta didik dalam memecahkan masalah, berpikir kritis, bekerja sama dalam kelompok, dan mengaplikasikan pengetahuan dalam kehidupan sehari-hari. Media Komik Digital dapat menjadi alat yang menarik dan interaktif untuk memfasilitasi pembelajaran bahasa Jawa Krama.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan di SDN I Kadipaten Ponorogo, ditemukan bahwa kemampuan literasi peserta didik menjadi meningkat setelah menerapkan metode pembelajaran Problem Based Learning pada mata pelajaran bahasa Indonesia. Hal ini terbukti dari hasil tes tulis, hasil karya, dan kinerja peserta didik yang mengalami peningkatan pada siklus I, rata-rata nilai pre test siswa sebesar 63,2 , sedangkan rata-rata nilai post test sebesar 74,95. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan sebesar 11, 75 dari hasil post test dibandingkan pre test. Selanjutnya, pada siklus II, rata-rata nilai post test siswa mencapai 80, yang artinya mengalami peningkatan sebesar 5.05 dari hasil post test pada siklus I. hasil ini menunjukkan bahwa penerapan metode Problem Based Learning secara berkelanjutan dapat memberikan dampak positif terhadap kemampuan literasi peserta didik. (Arina et al., 2023)

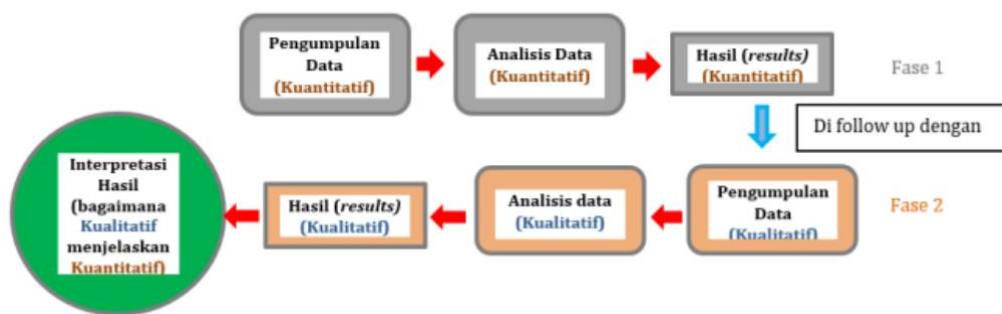
Hasil dari penelitian pengembangan ini adalah sebuah produk berupa Komik Digital yang didasarkan pada STEM. Tujuan dari produk ini adalah untuk meningkatkan kemampuan peserta didik dalam literasi sains, terutama dalam hal proses, konten, dan konteks. Penelitian ini dilakukan pada bulan Februari 2021. Penelitian dimulai dengan pembuatan instrument penelitian dan kemudian dilanjutkan dengan validas oleh para ahli. (Handayani, 2021)

Peneliti melakukan penelitian semacam ini untuk memberikan kontribusi baru dalam bidang literasi berbahasa Jawa Krama dan memberikan wawasan yang berharga bagi Pendidikan dan pengembangan kurikulum di masa depan. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan

literasi berbahasa Jawa Krama peserta didik melalui media Komik Digital dengan strategi Problem Based Learning, yang diharapkan dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.

## METODE

Penelitian ini dilakukan di UPT SD Negeri 06 Gresik dengan memakai pendekatan penelitian campuran (Mixed Methods). Pendekatan penelitian campuran merupakan kombinasi antara metode penelitian kuantitatif dan metode penelitian kualitatif. Penelitian mixed methods ini memanfaatkan dua sumber data yang berasal dari pendekatan kualitatif dan kuantitatif, dan kemudian mengintegrasikan keduanya. (Vebrianto et al., 2020) penelitian ini menggunakan mixed methods desain Explanatory Sequential. Desain ini menggunakan dua metode penelitian (kuantitatif dan kualitatif) dengan urutan (sequence) sehingga tiap metode akan dilakukan satu per satu melalui dua fase penelitian. Fase ini disebut juga dengan nama two-phase design.



Bagan 1. Design Metode Penelitian Campuran Sequential Explanatory. (Vebrianto et al., 2020)

Penggunaan metode purposive sampling digunakan dalam rangka untuk memilih sample data. Sebelumnya, telah ditentukan bahwa subjek penelitian akan terdiri dari 27 peserta didik yang berada di kelas IV C SD Negeri 06 Gresik. Metode ini dipilih agar sample yang dipilih sesuai dengan kriteria yang telah ditetapkan sebelumnya.

Penelitian kuantitatif ini menggunakan desain pra-eksperimental dalam pendekatannya, dengan menggunakan satu desain pre test dan post test. Tujuan dari desain ini adalah untuk menyelidiki pengaruh media Komik Digital berbasis PBL sebagai peningkatan literasi berbahasa Jawa dalam bentuk praktik dan tes tulis.

Sebelum peserta didik menerima pembelajaran dengan media belajar Komik Digital yang bertujuan untuk meningkatkan literasi berbahasa Jawa, peneliti akan melakukan pre test untuk mengukur tingkat awal kemampuan berbahasa Jawa Krama peserta didik menggunakan metode PBL. Setelah jangka waktu tertentu, post test akan dilakukan untuk mengukur peningkatan literasi berbahasa Jawa Krama peserta didik dalam kehidupan sehari-hari setelah mereka menerima pembelajaran tersebut.

Hasil pre test dan post test akan diuji menggunakan uji normalitas untuk melihat apakah data tersebut terdistribusi normal. Selanjutnya data diuji menggunakan uji paired sample t-test. Kemudian untuk menguji keefektifan data akan diuji menggunakan uji Gain. Uji tersebut dihitung menggunakan rumus berikut.

$$N - Gain = \frac{poettest - pretest}{100 - posttest}$$

Hasil perhitungan tersebut akan menunjukkan keefektifan penggunaan media Komik Digital dalam peningkatan literasi berbahasa Jawa yang dilihat pada kategori berikut.

Tabel 2. Kriteria N-Gain

Rentang Nilai N – Gain	Kategori
$g > 0,7$	Tinggi
$0,3 \leq g \leq 0,7$	Sedang
$G < 0,3$	Rendah

Dalam penelitian ini, menggunakan teknik analisis penelitian kualitatif yang bersifat deskriptif. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk memberikan gambaran yang detail dan mendalam tentang pengaruh model pembelajaran PBL terhadap peningkatan literasi berbahasa Jawa. Untuk mencapai tujuan tersebut, penelitian akan mengumpulkan data secara mendalam melalui wawancara dan lembar observasi. Dengan menggunakan teknik ini, peneliti akan memperoleh pemahaman yang komprehensif tentang bagaimana model pembelajaran tersebut dalam peningkatan literasi berbahasa Jawa dalam konteks model PBL dengan media Komik Digital. Penelitian ini akan menganalisis pengaruh model pembelajaran PBL terhadap kemampuan berbahasa Jawa Krama peserta didik melalui observasi dan interview kemudian di interpretasikan dengan hasil pre test dan post test untuk melihat pengaruh penggunaan media Komik Digital dalam peningkatan literasi berbahasa Jawa pada kelas IV C.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### *Hasil*

Dalam penelitian ini, peneliti ini menyajikan sebuah tabel yang menggambarkan temuan utama dari penelitian tersebut. Tabel ini berisi data dan informasi yang relevan mengenai variable yang diteliti dan analisis yang telah dilakukan. Dengan menggunakan tabel ini, peneliti berharap dapat memberikan gambaran yang terstruktur dan jelas mengenai hasil penelitian yang telah dilakukan. Berikut ini adalah tabel penelitian tersebut.

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
pretest	27	62.00	70.00	66.6667	2.18386
posttest	27	91.00	100.00	95.1481	2.31556
Valid N (listwise)	27				

Menurut tabel 2. yang berisi tentang deskriptif statistik dari pre test dan post test 27 peserta didik kelas IV C UPT SD Negeri 06 Gresik pada mata pelajaran bahasa Jawa. Dalam pre test diketahui nilai peserta didik berkisar antara 62,00 hingga 70,00 rata-rata dari nilai pre test adalah 66,66, dengan standar deviasi sebesar 2,18. Ini menunjukkan variasi yang cukup signifikan dalam nilai post test peserta didik. Sementara itu dalam post test menunjukkan nilai peserta didik berkisar antara 91,00 hingga 100,00 dan nilai rata-rata 95,14 dengan standar deviasi sebesar 2,31, menunjukkan variasi yang signifikan dalam nilai post test peserta didik.

Setelah memeriksa statistik deskriptif dari pre test dan post test peserta didik dalam tabel 2. penting untuk melakukan pemeriksaan apakah data tersebut sesuai dengan asumsi distribusi normal. Oleh karena itu, hasil uji normalitas disajikan dalam tabel 3 yang terpisah.

Tabel 3. Data Uji Normalitas Shopiro-Wilk

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
pretest	.148	27	.136	.947	27	.177
posttest	.155	27	.094	.962	27	.411

Tabel 3. memberikan informasi tentang uji formalitas untuk data pre test dan post test peserta didik dalam mata pelajaran bahasa Jawa Krama, kita melakukan uji normalitas menggunakan uji Shapiro-Wilk. Hasil uji menunjukkan bahwa data pretest dan post test pada kelas IV C, pada data pre test, statistik uji Shaporo-Wilk sebesar 0,94 dengan derajat keberhasilan (df) sebesar 27, dan tingkat signifikansi (p-value) sebesar 0,17. Hari ini menunjukkan bahwa data pre test tidak menunjukkan bukti yang cukup untuk menolak asumsi distribusi normal. Pada data post test, stastik uji Shapiro-Wilk sebesar 0,96 dengan derajat kebebasan (df) sebesar 27, dan tingkat signifikansi (p-value) sebesar 0,41. Hasil ini juga menunjukkan bahwa data post test tidak menunjukkan bukti yang cukup untuk menolak asumsi distribusi normal. Dengan demikian, berdasarkan hasil uji normalitas dapat disimpulkan bahwa data pretest dan posttest pada kelas IV C dalam mata pelajaran Bahasa Jawa materi Bahasa Krama memenuhi asumsi distribusi normal. Hal ini memungkinkan penggunaan metode statistik yang mengansumsikan distribusi normal dalam analisis lebih lanjut.

Setelah menampilkan tabel uji normalitas untuk uji data pre test dan post test dalam penilaian ini, langkah selanjutnya adalah menyajikan tabel uji Paired Sample Test. Tabel ini berisi hasil analisis perbandingan antara pre test dan post test pada peserta didik kelas IV C yang mengevaluasi apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara pre test dan post test dalam variable yang diamati.

Tabel 4. Data Uji Paired Sample Test

Paired Samples Test									
		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	Pre-Test - Post Test	-28.48148	2.54755	.49028	-29.48926	-27.47370	-58.093	26	.000

Berdasarkan tabel 4. di atas, hasil analisis uji Paired Sample Test menunjukkan perbandingan antara pre test dan post test pada peserta didik kelas IV C yang menggunakan model pembelajaran PBL dengan media Komik Digital. Rata-rata (mean) pre test dan post test adalah 28,48 dengan deviasi (std deviation) 2,54. Standar eror mean (std error mean) 0,49. Hasil ini menunjukkan adanya perbedaan nilai di antara anggota kelompok, namun variasi tersebut relative kecil dan tidak menimbulkan ketidakpastian yang signifikan terhadap nilai rata-rata sample. Dalam tingat kepercayaan 95%, interval kepercayaan perbedaan antara pre test dan post test menunjukkan bahwa perbedaan tersebut

secara signifikan tidak mencakup nilai nol. Interval ini memiliki batasan bawah sebesar -29,48 dan batas atas sebesar -27,47.

Terdapat nilai t-statistik dalam pengujian hipotesis yang sangat rendah yaitu -58,09 dengan derajat kebebasan (df) sebesar 27. Hal ini menunjukkan bahwa perbedaan antara pre test dan post test memiliki signifikansi statistik yang tinggi. Pada Tingkat signifikansi 0,05, nilai p (2-tailed) adalah 0,00, menegaskan bahwa perbedaan ini tidak terjadi secara kebetulan yang artinya perbedaan tersebut memiliki signifikansi yang tidak dapat diabaikan secara statistik.

Dari hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan yang signifikan antara hasil pre test dan hasil post test dalam hal kemampuan berbahasa Jawa Krama menggunakan model PBL dengan media Komik Digital. Dapat diamati melalui nilai t-statistik yang rendah dan p-value yang sangat kecil.

Setelah melakukan uji paired sample test untuk mengevaluasi perbedaan antara pre test dan post test dalam hal peningkatan literasi berbahasa Jawa Krama, untuk mengetahui sejauh mana terjadi peningkatan atau perubahan antara hasil pre test dan post test maka dilakukan uji Gain. Uji paired sample test ini dapat membantu sejauh mana peserta didik mengalami perubahan atau peningkatan dalam penggunaan model PBL dengan media Komik Digital.

Tabel 5. Data Uji Gain

<b>Descriptive Statistics</b>					
	<b>N</b>	<b>Minimum</b>	<b>Maximum</b>	<b>Mean</b>	<b>Std. Deviation</b>
<b>pretest</b>	27	62.00	70.00	66.6667	2.18386
<b>posttest</b>	27	91.00	100.00	95.1481	2.31556

Tabel 5. menunjukkan nilai rata-rata pre test dan post test, yang dihitung dengan rumus N-Gain. Nilai rata-rata 66,66 dalam hal ini menunjukkan bahwa, seperti yang ditunjukkan pada tabel 1, hasil rata-rata tes berada pada tingkat yang tinggi. Metode PBL dengan media Komik Digital yang efektif bisa membantu peserta didik peningkatan kemampuan dan kemandirian mereka. Dengan mengetahui apa yang perlu diperbaiki, peserta didik dapat meningkatkan kemampuan literasi berbahasa mereka.

Disamping mengumpulkan data secara kuantitatif, peneliti juga mengumpulkan data secara kualitatif dengan observasi dan wawancara terhadap peserta didik. Setelah melakukan observasi di kelas IV C maka ditemukan hasil yang menunjukkan bahwa dengan menggunakan media Komik Digital meningkatkan minat peserta didik untuk belajar sehingga membantu peserta didik dalam peningkatan literasi berbahasa Jawa Krama dalam kehidupan sehari-hari.

Hasil dari wawancara dilakukan sebagai bagian dari penelitian ini dapat ditemukan pada tabel bawah ini. Tabel ini mencakup informasi penting yang diperoleh dari responden wawancara, termasuk tanggapan mereka terhadap pertanyaan-pertanyaan yang diajukan serta pendapat mereka. Dilihat dari tabel ini, peneliti dapat memperoleh pemahaman yang lebih baik tentang pengalaman dan perspektif responden.

Tabel 6. Hasil wawancara dengan siswa

<b>Nama Peserta Didik</b>	<b>Nilai</b>	<b>Jawaban Responden</b>
Student 1	100	Saya jadi tidak bosan saat pelajaran bahasa Jawa dan lebih tertarik dengan melihat Komik Digital, sehingga pelajaran jadi lebih menyenangkan.
Student 2	100	Dengan menggunakan Komik Digital, saya jadi lebih mudah memahami pelajaran bahasa Jawa Krama.



Student 3	97	Saya jadi senang dengan pelajaran bahasa Jawa Krama, karena lebih menarik menggunakan Komik Digital.
Student 4	96	Penggunaan media Komik Digital membantu saya mudah memahami kata-kata bahasa Jawa Krama.

Hasil wawancara dengan empat peserta didik diatas menunjukkan bahwa peserta didik tertarik belajar bahasa Jawa Krama dengan media Komik Digital menggunakan model pembelajaran PBL. Mereka juga mengatakan bahwa dengan menggunakan media Komik Digital menjadikan pembelajaran tidak membosankan dan menyenangkan. Selain itu peserta didik juga mengatakan bahwa mereka jadi lebih mudah memahami sehingga dapat membantu mereka dalam belajar karena dapat melihat media pembelajaran yang menarik.

### *Pembahasan*

Penggunaan model PBL dengan media Komik Digital dapat meningkatkan minat belajar anak secara mandiri. Media Komik Digital memudahkan dalam menjelaskan secara langsung, sehingga peserta didik bisa mengerti dengan lebih mudah. Demikian, kombinasi antara model pembelajaran dengan media dalam pembelajaran bahasa Jawa Krama dapat meningkatkan kemampuan peserta didik yang berdampak positif dalam kehidupan sehari-hari.

Dengan menggunakan model PBL ini berperan penting karena pembelajaran terkait dengan kehidupan sehari-hari. Yang mana menggunakan media Komik Digital untuk literasi berbahasa Jawa Krama dapat digunakan peserta didik untuk belajar secara mandiri karena mudah dipahami dan bisa di praktekkan dalam keseharian. Kombinasi model pembelajaran PBL dengan media Komik Digital dapat secara signifikan meningkatkan literasi berbahasa Jawa Krama peserta didik.

Hasil wawancara menunjukkan bahwa model PBL yang relevan dengan kehidupan sehari-hari sehingga membantu peserta didik memahami pelajaran bahasa Jawa Krama dan meningkatkan kemampuan mereka saat berbicara dan berkomunikasi.

Esai yang diberikan kepada peserta didik menggunakan media Komik Digital, telah terjadi perubahan dalam pembelajaran sehingga peserta didik mampu belajar dengan menggunakan secara langsung dalam kehidupan sehari-hari. (Bhakti, 2020)

Penggunaan model pembelajaran PBL yang mengaitkan dengan teknologi dapat membantu peserta didik dalam belajar yang menyenangkan. Model ini memungkinkan guru menggunakan konteks kehidupan sehari-hari dalam mengajar. Dengan melakukan ini, peserta didik dapat lebih mudah terlibat dalam pembelajaran dan menerapkan apa yang mereka pelajari dalam keseharian mereka.

Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh (Arina et al., 2023) tentang peningkatan literasi Bahasa peserta didik melalui metode PBL sebagai acuan dalam menyusun penelitian ini, penelitian ini sama-sama menggunakan sintaks PBL sebagai strategi dalam pembelajaran.

Namun dalam penelitian ini, terdapat perbedaan dengan penelitian sebelumnya yang hanya menggunakan model pembelajaran PBL saja, peneliti menambahkan pendekatan baru dengan mengimplementasikan media Komik Digital yang mana sebagai perbaikan dari penelitian sebelumnya. Dalam proses pembelajaran, peserta didik diberikan pengalaman belajar yang melibatkan penggunaan teknologi sebagai alat bantu dalam menyajikan materi pembelajaran.

Dengan demikian, mengkombinasikan antara model pembelajaran PBL dengan penggunaan teknologi digital berupa Komik Digital ini memiliki dampak positif dalam peningkatan pemahaman



peserta didik terhadap bahasa Jawa Krama. Dengan menggunakan teknologi digital sebagai sahabat dalam proses pembelajaran sehingga dapat membuat pengalaman belajar lebih menarik dan interaktif bagi peserta didik.

Penelitian sebelumnya memiliki peningkatan nilai post test dengan nilai rata-rata 74, 95, setelah digunakan penggunaan teknologi berupa media Komik Digital, terjadi peningkatan yang signifikan sebesar 95,14. Sehingga digunakannya strategi pembelajaran PBL berbasis Komik Digital memainkan peran penting dalam perbaikan ini. Strategi ini memungkinkan peserta didik untuk memecahkan masalah nyata dan meningkatkan ketrampilan berpikir kritis serta meningkatkan literasi dan berkomunikasi yang nantinya akan berguna dalam kehidupan sehari-hari.

### **PENUTUP**

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media Komik Digital berbasis PBL meningkatkan literasi berbahasa Jawa Krama peserta didik secara signifikan. Data dengan rata-rata 2,18 menunjukkan peningkatan dalam kategori tinggi. Hal ini bisa dilihat dari peserta didik telah mengalami peningkatan secara signifikan dalam literasi berbahasa Jawa Krama setelah menggunakan Komik Digital berbasis PBL. Walaupun penelitian ini hampir sama dengan penelitian sebelumnya, ada perbedaan yang memberikan dampak positif, yaitu dengan menggabungkan antara model pembelajaran PBL dengan media Komik Digital. Penelitian sebelumnya berfokus pada penggunaan strategi pembelajaran PBL, sedangkan pada penelitian ini, peneliti juga mengaplikasikan teknologi digital berupa media Komik Digital. Standar deviasi yang diperoleh lebih kecil dari rata-rata yang artinya sudah bisa menjelaskan keseluruhan dari data. Selain itu, data kualitatif dari wawancara menunjukkan bahwa strategi PBL dengan bantuan media Komik Digital meningkatkan literasi berbahasa Jawa Krama peserta didik.

Berdasarkan hasil penelitian yang sudah dipaparkan, disimpulkan bahwa penggunaan media Komik Digital berbasis PBL memiliki peran yang signifikan dalam peningkatan literasi berbahasa Jawa Krama peserta didik. Strategi-stategi ini membantu peserta didik dalam kemampuan berbahasa serta berkomunikasi yang membuat peserta didik lebih mudah untuk menerapkan dalam keseharian.

Penelitian ini bertujuan untuk memberikan kontribusi baru dalam bidang literasi berbahasa Jawa Krama dan memberikan wawasan yang berharga tentang pengembangan Pendidikan di masa depan. Dengan penggabungan antara strategi pembelajaran PBL dengan media Komik Digital ini, meningkatkan literasi berbahasa Jawa Krama peserta didik sehingga bisa diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.

### **UCAPAN TERIMA KASIH**

Puji Syukur kepada Allah SWT atas segala rahmad, taufik serta hidayah-Nya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan artikel ini. Kemudian untuk pihak-pihak yang sudah memberikan kontribusi salam penelitian ini. Tanpa bantuan mereka, penelitian ini tidak akan terwujud. Peneliti ingin mengucapkan terima kasih kepada :

1. Bapak Khoirul Anwar selaku pembimbing dalam proses penyusunan artikel ini.
2. Ibu Dewi Masitoh selaku guru kelas IV C UPT SD Negeri 06 Gresik yang telah berkenan memberikan bantuan dan informasi terkait penelitian.
3. Ibu Karsi dan Bapak Mashudi, terima kasih atas dukungan, doa, dorongan, pengertian dan cinta yang tak terhingga sehingga peneliti dapat menyelesaikan artikel ini.
4. Febrian Ary S, Joko Nugroho, Genduk Puji L, terima kasih atas segala bantuan, doa, dan dorongan semangat untuk menyelesaikan artikel ini.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arina, M., Maruti, E. S., & Manasikana, A. (2023). *PENINGKATAN LITERASI SISWA KELAS V SDN 1 KADIPATEN PONOROGO MELALUI METODE PROBLEM BASED LEARNING ( PBL ) PADA PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA*. 10(2), 224–240.
- Bhakti, W. P. (2020). Pergeseran Penggunaan Bahasa Jawa Ke Bahasa Indonesia Dalam Komunikasi Keluarga Di Sleman. *Jurnal Skripta*, 6(2), 28–40. <https://doi.org/10.31316/skripta.v6i2.811>
- Farhan Saefudin Wahid, Alim Mutaqin, Y. (2021). Dasar, S. (2021). Dasar, S. (2021). <http://ejurnal.binawakya.or.id/index.php/MBI> Vol.16 No.5 Desember 2021 Open Journal Systems. 16(5), 6873–6882. 16(5), 6873–6882. Dasar, S. (2021). <http://ejurnal.binawakya.or.id/index.php/MBI> Vol.16 No.5 Desember 2021 Op. *Jurnal Binawakya*, 16(5), 6873–6882.
- Handayani, T. (2021). Pengembangan Media Komik Digital Berbasis STEM untuk Meningkatkan Literasi Sains Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar*, 5(3), 737–756. <https://doi.org/10.26811/didaktika.v5i3.343>
- Hindam, H. (2023). *Literasi Berbahasa Jawa Dalam Mengembangkan Kemampuan Berbicara Siswa Di Sd Negeri 1 Suwaluh*. 2(2), 142–151.
- Novia cahyani putri, sri budyartati, linga nico pradana. (2023). Pengaruh Model pembelajaran problem based learning terhadap literasi sains IPAS Siswa kelas IV Sekolah Dasar. *Prosiding Konferensi Ilmiah Dasar*, 4, 1096–1101.
- Nurhayati, N., Herawaty, N., Juliani, A., & Patras, Y. E. (2023). *Implementasi Model Pembelajaran Problem Based Learning ( PBL ) terhadap Peningkatan Literasi Siswa Melalui Metode Content Analysis*. 16(2), 85–97.
- Puspitoningrum, E. (2018). Implementasi Literasi untuk Meningkatkan Motivasi Pembelajaran pada Materi Membaca Aksara Jawa Siswa SMA. *Jurnal Bahasa, Seni, Dan Pengajaran*, 2(1), 35–45. [jurnal\\_wahani@unpkediri.ac.id](mailto:jurnal_wahani@unpkediri.ac.id)
- Vebrianto, R., Thahir, M., Putriani, Z., Mahartika, I., Ilhami, A., & Diniya. (2020). Mixed Methods Research: Trends and Issues in Research Methodology. *Bedelau: Journal of Education and Learning*, 1(2), 63–73. <https://doi.org/10.55748/bjel.v1i2.35>