

Penerapan Komik Berbahasa Jawa sebagai Media Pembelajaran Bahasa Jawa di SD Wilayah UPK Sumbang

Farida Nuryantiningasih¹, Wickandini Dyah Pandanwangi²

^{1,2}Program Studi Sastra Indonesia, Fakultas Ilmu Budaya

Universitas Jenderal Soedirman

Jalan Dr. Soeparno, Karangwangkal, Purwokerto

Tlp. 0818285384, E-mail: farida.nuryantiningasih@unsoed.ac.id

Artikel Diterima: 29 Mei 2025; Direvisi: 12 November 2025; Diterbitkan: 29 November 2025

ABSTRAK

Pengabdian ini bertujuan meningkatkan kemampuan siswa sekolah dasar dalam memahami dan menggunakan *undha-usuk* bahasa Jawa secara tepat melalui media komik berbahasa Jawa. Latar belakang kegiatan adalah rendahnya penguasaan tingkat tutur bahasa Jawa akibat dominasi bahasa Indonesia dan metode pengajaran yang monoton. Kegiatan dilakukan selama dua tahun: tahun pertama difokuskan pada pelatihan guru dan pengembangan komik, sedangkan tahun kedua pada implementasi di kelas dan evaluasi. Pendekatan partisipatif berbasis riset melibatkan guru dalam seluruh proses. Hasil pengabdian menunjukkan bahwa media komik meningkatkan antusiasme siswa dan memudahkan pemahaman ragam *krama lugu* dan *krama inggil*. Guru juga menilai pembelajaran menjadi lebih efektif dan menyenangkan. Komik yang telah dikembangkan dibukukan sebagai modul pembelajaran dan didistribusikan ke sekolah mitra dan disarankan agar komik bahasa Jawa dijadikan alternatif media pembelajaran bahasa daerah, dan lembaga terkait turut mendukung pelatihan serta pengembangan bahan ajar berbasis kearifan lokal.

Kata kunci: komik bahasa Jawa, media pembelajaran, SD UPK Sumbang

The Use of Javanese Comics as a Medium for Teaching Javanese Language in Primary Schools in the Sumbang UPK Region

ABSTRACT

This community service aims to improve the ability of elementary school students to comprehend and speak Javanese undha-usuk appropriately through Javanese comic media. The background of the activity is the low level of Javanese language mastery due to the dominance of Indonesian and monotonous teaching methods. The activity was carried out in two years. The first year focused on teacher training and comic development and the second year was on classroom implementation and evaluation. The participatory research-based approach involved teachers in every step of the process. The results showed that comic increases student enthusiasm and provides understanding of the various krama lugu and krama inggil - the higher level of Javanese language. Teachers also considered that learning process become more effective and enjoyable. The comics that have been developed are published as learning modules and distributed to participated schools. It is recommended that Javanese comics be utilized as an alternative medium for learning regional languages, and related institutions also support the training and development of teaching materials based on local wisdom.

Keywords: Javanese comics, undha-usuk, learning media,

1. PENDAHULUAN

Bahasa Jawa merupakan salah satu warisan budaya tak benda yang kaya akan nilai-nilai etika, kesantunan, dan kearifan lokal. Dalam tradisi berbahasa Jawa, dikenal sistem tingkat tutur atau *undha usuk* yang mencerminkan hubungan sosial, usia, dan status antara penutur dan mitra tutur. Namun, kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa penguasaan *undha usuk* di kalangan generasi muda, terutama siswa sekolah dasar,

mengalami kemunduran yang serius. Anak-anak yang seharusnya menjadi penerus budaya daerah justru mengalami kesulitan dalam memahami dan menggunakan bahasa Jawa dengan tepat, termasuk dalam konteks sapaan, pengenalan, maupun penggunaan kosakata sehari-hari. Fatmawati (2023) dalam penelitiannya mengungkapkan bahwa kesulitan dalam mempelajari bahasa Jawa muncul karena kompleksitas dalam pelafalan dan kekayaan kosakatanya. Akibatnya, banyak

siswa mengalami kendala dalam mengucapkan kata-kata secara tepat serta memahami arti kata yang mereka pelajari. Kesulitan ini bisa dipengaruhi oleh sejumlah hal, seperti anggapan bahwa bahasa Jawa kurang relevan dengan kehidupan masa kini, pendekatan pembelajaran yang tidak menarik, atau minimnya penggunaan bahasa Jawa dalam interaksi sehari-hari (Azila dan Febriani, 2021).

Penguasaan bahasa Jawa oleh anak-anak memiliki peran penting sebagai sarana untuk menanamkan karakter dan budi pekerti. Melalui pemahaman unggah-ungguh dalam budaya Jawa, anak-anak tidak hanya belajar bertutur secara santun, tetapi juga mengembangkan sikap hormat dan etika sosial. Kemampuan berbahasa Jawa yang baik memungkinkan mereka mengenali jati diri, memahami lingkungan sekitar, serta menjalankan tata krama sesuai nilai-nilai budaya. Selain itu, bahasa Jawa menjadi medium yang tepat untuk melestarikan dan mewariskan nilai-nilai luhur tradisional sebagai bagian dari kearifan lokal bangsa (Nuryantiningih& Pandanwangi, 2016).

Hasil penelitian yang dilakukan oleh Nuryantiningih&Pandanwangi (2016) menunjukkan bahwa rendahnya penguasaan bahasa Jawa krama pada siswa SD di wilayah UPK Purwokerto Utara disebabkan oleh beberapa faktor. Di antaranya adalah kurangnya penggunaan bahasa Jawa dalam interaksi keluarga, keterbatasan media pembelajaran yang menarik, serta metode pengajaran yang masih konvensional dan tidak sesuai dengan gaya belajar anak-anak usia dini. Bahasa Jawa di sekolah sering kali hanya disampaikan melalui buku teks dan ceramah, tanpa melibatkan konteks visual dan naratif yang dapat membantu siswa memahami materi secara lebih mudah dan menyenangkan.

Untuk menjawab tantangan tersebut, tim pengusul mengembangkan media pembelajaran inovatif berupa komik berbahasa Jawa. Komik ini dirancang secara tematik, sesuai dengan dunia anak dan kurikulum pembelajaran dasar, meliputi topik-topik seperti pengenalan, kegiatan sehari-hari, situasi di sekolah, nama-nama anggota tubuh, hubungan kekerabatan, hingga nama-nama binatang. Tiap cerita disusun menggunakan struktur kalimat dan kosakata yang sesuai dengan *undha usuk* bahasa Jawa krama, serta diperkaya dengan ilustrasi warna yang menarik. Sebagai contoh, dalam salah satu halaman komik ditampilkan adegan sapaan

pagi di kelas dengan ucapan: "*Sugeng enjang Bu Guru!*", atau dalam konteks rumah tangga: "*Kulo sampun tangi kok, Bu.*" Komik ini tidak hanya memuat dialog, tetapi juga mengajak siswa memahami konteks penggunaan tutur halus dalam berbagai situasi, termasuk ketika berbicara dengan guru, orang tua, dan teman sebaya.

Tujuan dari kegiatan pengabdian ini adalah menerapkan hasil penelitian dalam bentuk pelatihan dan pendampingan guru-guru bahasa Jawa agar mampu menggunakan komik sebagai media pembelajaran aktif dan kontekstual. Tujuan lainnya adalah menyediakan modul pembelajaran bahasa Jawa yang lebih mudah dicerna oleh siswa, serta meningkatkan motivasi belajar dan keterampilan berbahasa Jawa krama melalui pendekatan visual-naratif.

2. METODE PENGABDIAN

Kegiatan pengabdian masyarakat ini menggunakan pendekatan penelitian terapan berbasis partisipatif (*participatory-based applied research*) yang melibatkan guru dan siswa sekolah dasar sebagai subjek sekaligus mitra aktif dalam penerapan media pembelajaran hasil penelitian. Metode pelaksanaan dirancang dalam dua tahap utama, yaitu tahap persiapan dan pengembangan di tahun pertama, serta tahap penerapan dan evaluasi di tahun kedua.

Secara teoretis, pengembangan dan penerapan komik ini didasarkan pada dua pendekatan utama. Pertama, teori multimodalitas pembelajaran, yang didefinisikan sebagai penggunaan beberapa mode semiotik dalam suatu produk komunikasi, yaitu mode verbal dan visual dalam suatu peristiwa semiotik digunakan secara bersamaan (Suparno & Chairul, 2022). Dalam teori multimodalitas dikatakan bahwa kombinasi teks, gambar, dan narasi mampu memperkuat pemahaman dan retensi informasi, khususnya pada anak usia sekolah dasar. Kedua, pendekatan kontekstual (*contextual teaching and learning*), yaitu pembelajaran yang berusaha menghubungkan pengetahuan siswa dengan konteks kehidupan nyata untuk membangun pengetahuan yang bermakna (Mashudi&Azzahro, 2020). Pendekatan kontekstual ini penting agar siswa dapat memahami makna penggunaan bahasa tidak hanya sebagai struktur, tetapi sebagai perilaku komunikasi sosial.

1. Tahap Persiapan dan Pengembangan (Tahun Pertama)

Tahap ini diawali dengan kegiatan koordinasi antara tim pengusul dengan mitra utama, yaitu UPK Purwokerto Utara yang menaungi sekolah-sekolah dasar tempat kegiatan akan dilakukan. Proses ini dilanjutkan dengan identifikasi kebutuhan pembelajaran bahasa Jawa melalui diskusi dan wawancara dengan para guru bahasa Jawa untuk memahami tantangan dan harapan mereka terhadap media ajar yang sesuai dengan karakteristik siswa kelas rendah.

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan dan data lapangan dari penelitian sebelumnya, tim kemudian menyusun media pembelajaran berupa komik berbahasa Jawa yang terdiri atas enam topik tematik: (a) pengenalan dan sapaan, (b) kegiatan sehari-hari di rumah, (c) situasi di sekolah, (d) anggota tubuh, (e) hubungan kekerabatan, dan (f) nama-nama binatang.

Seluruh isi komik dirancang dengan memperhatikan kaidah *undha usuk* basa Jawa (terutama krama) yang disesuaikan dengan konteks penggunaan, usia penutur, dan situasi komunikasi. Ilustrasi komik dibuat berwarna dan ekspresif untuk menarik perhatian siswa dan memudahkan pemahaman pesan. Komik diuji coba secara terbatas dalam forum diskusi kecil bersama guru, kemudian disempurnakan berdasarkan masukan yang diperoleh.

2. Tahap Penerapan dan Evaluasi (Tahun Kedua)

Pada tahap ini, kegiatan difokuskan pada pelatihan dan pendampingan kepada guru-guru bahasa Jawa di SD wilayah UPK Purwokerto Utara. Pelatihan dilaksanakan dalam bentuk seminar dan *workshop* yang membahas:

- a. Strategi penggunaan komik sebagai media ajar
- b. Integrasi materi komik ke dalam kurikulum muatan lokal
- c. Teknik menyampaikan materi menggunakan pendekatan visual dan kontekstual

Setelah pelatihan, guru mulai menerapkan komik dalam kegiatan pembelajaran di kelas I SD. Proses penerapan dilakukan dalam beberapa pertemuan ajar yang terintegrasi dengan pelajaran bahasa Jawa. Guru memberikan materi menggunakan komik, lalu dilanjutkan dengan diskusi, tanya-jawab, atau aktivitas menggambar dan bermain peran berdasarkan isi komik.

Untuk mengevaluasi efektivitas media,

tim melakukan *forum group discussion* (FGD) secara berkala bersama para guru. Evaluasi ini bertujuan untuk mengetahui respon siswa, tantangan dalam penggunaan media, serta masukan terhadap isi dan tampilan komik. Selain itu, dilakukan observasi langsung di kelas oleh tim pengusul untuk menilai interaksi siswa dan guru, pemahaman terhadap isi, serta keterlibatan siswa selama pembelajaran.

Hasil evaluasi kemudian digunakan sebagai dasar untuk merevisi isi komik dan menyusunnya menjadi modul pembelajaran bahasa Jawa berbasis komik yang siap digunakan secara lebih luas. Modul ini mencakup petunjuk penggunaan bagi guru, lembar kerja siswa, serta panduan integrasi dengan indikator kompetensi pelajaran bahasa Jawa tingkat sekolah dasar.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang dilaksanakan di wilayah UPK Purwokerto Utara bertujuan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran bahasa Jawa melalui penerapan komik tematik berbahasa Jawa sebagai media pembelajaran, yang terdiri atas enam topik tematik: (a) pengenalan dan sapaan, (b) kegiatan sehari-hari di rumah, (c) situasi di sekolah, (d) anggota tubuh, (e) hubungan kekerabatan, dan (f) nama-nama binatang.

Seperti terlihat dalam contoh berikut:



Gambar 1 Pengenalan dan Sapaan (Dokumen Pribadi, 2018)



Setelah dilakukan pelatihan kepada guru-guru bahasa Jawa dan penerapan media komik di kelas I SD, diperoleh berbagai temuan yang menunjukkan dampak positif penggunaan media ini terhadap motivasi belajar, pemahaman kosakata, serta kemampuan siswa dalam menggunakan bahasa Jawa krama secara kontekstual.

1. Respons Guru terhadap Media Komik

Berikut adalah hasil tanggapan guru terhadap penggunaan komik dalam proses belajar mengajar berdasarkan kuesioner dan forum diskusi kelompok:

| No | Aspek yang Dinilai | Jumlah Guru Setuju (N=10) | Persentase (%) | Keterangan |
|----|---|---------------------------|----------------|--|
| 1 | Komik mudah digunakan dalam pembelajaran | 10 | 100% | Semua guru menyatakan komik mudah dipahami dan aplikatif |
| 2 | Komik menarik perhatian siswa | 9 | 90% | Mayoritas guru melihat siswa lebih antusias belajar |
| 3 | Ilustrasi membantu pemahaman kosakata krama | 10 | 100% | Gambar visual dinilai sangat mendukung pemahaman tingkat tutur |
| 4 | Komik sesuai dengan kurikulum muatan lokal | 8 | 80% | Sebagian guru menyarankan penyesuaian dengan RPP masing-masing |
| 5 | Komik memudahkan penyampaian nilai budaya | 9 | 90% | Narasi dalam komik dinilai membantu menjelaskan konteks sopan santun |

Hasil ini menunjukkan bahwa media komik secara umum diterima dengan baik oleh guru sebagai alat bantu pembelajaran yang praktis dan relevan dengan kebutuhan siswa sekolah dasar.

2. Dampak terhadap Siswa

Setelah penerapan komik dilakukan selama 4–6 pertemuan, guru mencatat adanya perubahan perilaku dan pemahaman siswa terhadap materi bahasa Jawa, khususnya penggunaan *undha-usuk*. Berikut data observasi yang dihimpun dari tiga kelas di tiga SD berbeda:

| Aspek yang Diamati | Sebelum Penggunaan Komik | Sesudah Penggunaan Komik | Perubahan yang Terjadi |
|--|--------------------------|--------------------------|-----------------------------|
| Jumlah siswa menggunakan krama inggil saat menyapa guru | 5 dari 25 siswa (20%) | 18 dari 25 siswa (72%) | Meningkat 52% |
| Siswa dapat membedakan sapaan formal vs nonformal | 9 siswa (36%) | 22 siswa (88%) | Meningkat 52% |
| Antusiasme saat pelajaran Bahasa Jawa | Rendah (kelas pasif) | Tinggi (aktif menjawab) | Siswa tampak lebih terlibat |
| Jumlah siswa yang dapat menyebut anggota tubuh dalam krama | 6 siswa (24%) | 21 siswa (84%) | Meningkat 60% |

Data ini memperkuat hipotesis bahwa pembelajaran dengan pendekatan visual dan kontekstual melalui komik dapat meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa, khususnya pada topik-topik tematik seperti sapaan, anggota tubuh, dan kegiatan sehari-hari.

Berdasarkan data di atas, dapat disimpulkan bahwa media komik yang dirancang dalam bahasa Jawa krama dengan ilustrasi kontekstual mampu:

1. Mengatasi kejenuhan siswa dalam mempelajari bahasa daerah.
2. Menjadi jembatan visual untuk memahami perbedaan tingkat tutur secara praktis.
3. Menstimulasi partisipasi aktif siswa dalam kelas bahasa Jawa.
4. Menjadi sarana pelestarian bahasa daerah yang menyenangkan dan edukatif.

Hasil ini selaras dengan teori multimodal learning yang menekankan pentingnya penggabungan teks, gambar, dan narasi dalam meningkatkan pemahaman siswa. Komik sebagai teks multimodal terbukti mampu menjembatani pemahaman bahasa secara konseptual sekaligus afektif, terutama dalam konteks budaya dan sopan santun Jawa. Selain itu, teori *contextual teaching and learning* (CTL) juga terbukti mendukung keberhasilan media ini karena siswa belajar berdasarkan pengalaman dan situasi nyata yang digambarkan dalam komik.

4. SIMPULAN DAN SARAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat berbasis penelitian ini menunjukkan bahwa media komik berbahasa Jawa terbukti efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran bahasa Jawa di sekolah dasar, khususnya dalam hal pemahaman dan penggunaan *undha usuk* atau tingkat tutur. Komik yang dirancang secara tematik dengan ilustrasi menarik dan dialog kontekstual memberikan dampak positif terhadap motivasi belajar siswa, memperkuat pemahaman kosakata krama, dan meningkatkan partisipasi aktif siswa dalam kelas.

Guru-guru yang menjadi mitra kegiatan juga merespons positif penggunaan media ini, karena dinilai memudahkan penyampaian materi ajar dan mendekatkan nilai-nilai budaya Jawa kepada siswa dengan cara yang menyenangkan. Dengan demikian, penggunaan komik sebagai media

pembelajaran bukan hanya berkontribusi pada aspek pedagogis, tetapi juga pada pelestarian bahasa dan budaya daerah yang mulai terpinggirkan dalam kehidupan sehari-hari. Dari hasil pengabdian masyarakat ini, ada beberapa saran yang dapat dilakukan untuk peningkatan kemampuan siswa dalam mempelajari bahasa Jawa, yaitu:

1. Pengembangan Media
Diperlukan pengembangan lebih lanjut terhadap materi komik, baik dari segi jumlah topik, variasi ilustrasi, maupun kedalaman kosakata, agar cakupan pembelajarannya semakin luas dan sesuai dengan berbagai tingkat kelas.
2. Integrasi Kurikulum
Pemerintah daerah dan pengelola kurikulum muatan lokal disarankan untuk mulai memasukkan media berbasis budaya seperti komik ini sebagai bagian dari pembelajaran tematik dan karakter, terutama untuk pelajaran bahasa Jawa dan pendidikan budi pekerti.
3. Pelatihan Berkelanjutan
Diperlukan pelatihan lanjutan dan forum berbagi praktik baik antarguru agar pengalaman dalam menggunakan media komik dapat direplikasi di sekolah lain dan dikembangkan secara mandiri oleh guru.
4. Penelitian Lanjutan
Penelitian lanjutan perlu dilakukan untuk mengukur dampak jangka panjang penggunaan media komik terhadap keterampilan berbahasa dan sikap siswa terhadap bahasa ibu, serta pengaruhnya terhadap pelestarian budaya lokal di lingkungan sekolah dan keluarga.

5. UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih sekali kepada LPPM Unsoed yang sudah mendanai Program Pengabdian kepada Masyarakat ini dengan skim PkM berbasis Riset, UPK Sumbang

yang sudah bersedia bermitra dalam pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat ini, serta tim pengabdian yang sudah bekerja sama dengan baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Azila & Febriani (2021). Penggunaan Tingkat Tutur Bahasa Jawa Pada Komunitas Pasar Krempyeng Pon; Kliwon Di Desa Ngilo Kabupaten Ponorogo. *Jurnal Metahumoria*, Volume 11 Nomor 2, Halaman 172 – 185.
- Fatmawati, Y., & Wiranti, D. A. (2023). Analisis Kesulitan Keterampilan Berbicara Unggah-Ungguh Bahasa Jawa Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 5(5), 2053-2063.
- Mashudi, M., & Azzahro, F. (2020). *Contextual teaching and learning* (Edisi ke-1). LP3DI Press.
- Nuryantiningsih, Farida & Pandanwangi, W. D. (2016). Peningkatan Budi Pekerti Anak Sekolah Dasar melalui Pemakaian *Undha-Usuk* Bahasa Jawa. *Lingua Idea*, 7(1), [halaman artikel jika diketahui]. <https://doi.org/> [jika ada DOI].
- Suparno, D., & Chairul, A. I. (2022). *Pengantar multimodalitas dan transitivitas*. CV. Mutiara Galuh.
- Pandanwangi, W.D. & Nuryantiningsih, Farida. (2018). Komik Wayang Anak Pandawa sebagai Media Pendidikan Karakter di Jaman Kekinian. *Journal of Urban Society's Art*, 5(1), 1-10.
- Supriyanti & D. Suharto. (2015). Penciptaan Tari Manggala Kridha sebagai Media Pembentukan Karakter bagi Anak. *Journal of Urban Society's Art*, 2(1), 18-24.