

ABSTRAK

Tesis dengan Judul “Pengembangan Multimedia Interaktif DASAWA (Dakon Aksara Jawa) dalam Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Jawa Kelas IV MI Miftahul Ulum Plosorejo Kademangan Blitar” ini ditulis oleh Luluk Dewi Suryani, NIM. 12505194007 dengan dosen pembimbing Prof. Dr. Jazeri, M.Pd dan Prof. Dr. Hj. Binti Maunah, M.Pd.I

Kata Kunci : Pengembangan Multimedia Interaktif, Dakon Aksara Jawa, Sandhangan Aksara Jawa

Pengembangan multimedia interaktif DASAWA (Dakon Aksara Jawa) ini didasarkan pada temuan bahwa penyajian media pembelajaran yang belum bervariasi dan dianggap kurang menarik dalam mengenalkan sandhangan Aksara Jawa. Maka diperlukannya inovasi baru dalam penyajian media pembelajaran yang menarik dan dapat mengenalkan sandhangan Aksara Jawa serta mampu meningkatkan hasil belajar bahasa Jawa peserta didik sesuai dengan kebutuhan guru dan peserta didik di lapangan.

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah (1) Bagaimanakah proses pengembangan multimedia interaktif DASAWA (Dakon Aksara Jawa) dalam meningkatkan hasil belajar bahasa Jawa kelas IV di MI Miftahul Ulum Plosorejo Kademangan Blitar? (2) Bagaimanakah efektivitas penggunaan multimedia interaktif DASAWA (Dakon Aksara Jawa) dalam meningkatkan hasil belajar bahasa Jawa kelas IV di MI Miftahul Ulum Plosorejo Kademangan Blitar? (3) Bagaimanakah hasil belajar bahasa Jawa kelas IV MI Miftahul Ulum Plosorejo Kademangan Blitar dalam menggunakan multimedia interaktif DASAWA (Dakon Aksara Jawa)?

Tesis ini bertujuan untuk (1) Memaparkan proses pengembangan multimedia interaktif DASAWA (Dakon Aksara Jawa) dalam meningkatkan hasil belajar bahasa Jawa kelas IV di MI Miftahul Ulum Plosorejo Kademangan Blitar (2) Memaparkan efektivitas penggunaan multimedia interaktif DASAWA (Dakon Aksara Jawa) dalam meningkatkan hasil belajar bahasa Jawa kelas IV di MI Miftahul Ulum Plosorejo Kademangan Blitar (3) Memaparkan hasil belajar bahasa Jawa kelas IV MI Miftahul Ulum Plosorejo Kademangan Blitar dalam menggunakan multimedia interaktif DASAWA (Dakon Aksara Jawa).

Jenis penelitian yang digunakan adalah *Research and Development (R&D)* , prosedur penelitian yang digunakan adalah adaptasi dari model pengembangan Borg and Gall yang disederhanakan menjadi 7 tahapan diantaranya adalah (1) penelitian dan pengumpulan data, (2) perencanaan, (3) pengembangan draf produk, (4) validasi produk, (5) revisi awal produk, (6) uji coba lapangan, (7) penyempurnaan produk akhir.

Berdasarkan hasil analisis data ditemukan (1) Temuan permasalahan tentang kebutuhan media pembelajaran yang dapat menunjang proses belajar pengenalan sandhangan Aksara Jawa yang mampu meningkatkan hasil belajar

Bahasa Jawa. Media pembelajaran yang dihasilkan berupa multimedia interaktif DASAWA (Dakon Aksara Jawa) yang mana bertujuan untuk supaya peserta didik dapat belajar sambil bermain. Hal ini diharapkan bahwa peserta didik selain dapat bermain namun juga dapat belajar memahami materi sandhangan Aksara Jawa, mengusung tampilan yang menggabungkan teks, gambar, audio, musik, video juga permainan dalam kesatuan yang saling mendukung. Media ini pembelajaran ini bertujuan untuk menarik minat peserta didik agar termotivasi untuk belajar sandhangan Aksara Jawa sehingga hasil belajar juga meningkat. (2) Hasil kelayakan produk hasil uji validasi media memperoleh skor rata-rata 87,75%. Hasil analisis validasi ahli materi memperoleh skor rata-rata 89% dan uji lapangan terhadap guru sebesar 85%. Sementara hasil belajar peserta didik pada *pre test* memperoleh rata-rata 68,25 dan pelaksanaan *post test* memperoleh rata-rata sebesar 89,25. Adapun perolehan nilai terendah pada saat *post test* adalah 78 dan tertinggi adalah 100. (3) Hasil analisis data menggunakan uji t (*Independent sample t-test*) diperoleh nilai t_{hitung} 4.322 lebih besar dari t_{tabel} 2.021.

Data di atas menunjukkan adanya pengaruh yang signifikan terhadap penggunaan multimedia interaktif DASAWA (Dakon Aksara Jawa) yang telah dikembangkan terhadap peningkatan hasil belajar kelas IV MI Miftahul Ulum Kademangan Blitar. Berdasarkan penjelasan di atas dapat dikatakan bahwa produk pengembangan multimedia interaktif DASAWA (Dakon Aksara Jawa) ini layak, efektif untuk digunakan serta dapat meningkatkan hasil belajar. Bagi sekolah yang mempunyai permasalahan dalam mengenalkan sandhangan Aksara Jawa, dapat menerapkan multimedia interaktif DASAWA (Dakon Aksara Jawa) bagi peserta didik kelas IV SD/MI.

الملخص

رسالة الماجستير بالموضوع " تطوير الوسائل المتعددة التفاعلية داساوا (نص داكون جافانيز) في تحسين نتائج التعليم للغة الجاوية من صف الرابعة بالمدرسة الابتدائية الإسلامية مفتاح العلوم بلوسوريجو كاديماعان بليتار" قد كتبها لولوك ديوي سورباني. رقم القيد: ١٢٥٠٥١٩٤٠٠٧. المشرف: أ.الأستاذ الدكتور مُجَّد جزري الماجستير و أ.الأستاذ الدكتورة الحاجة بنت معونة الماجستير.

الكلمة الرئيسية: تطوير الوسائل المتعددة التفاعلية، نص داكون جافانيز، سانداعان الأبيدية الجاوية.

تطوير الوسائل المتعددة التفاعلية داساوا (نص داكون جافانيز) يعتمد هذا على اكتشاف أن طريقة تقديم وسائل التعلم لم تتنوع وتعتبر أقل جاذبية في تقديم النص الجاوي. لذلك هناك حاجة إلى ابتكارات جديدة في تقديم وسائل تعليمية مثيرة للاهتمام يمكنها تقديم النص الجاوي وتكون قادرة على تحسين نتائج تعليم اللغة الجاوية للطلاب وفقًا لاحتياجات المعلمين والطلاب في هذا المجال.

وأما مسائل البحث في هذه رسالة الماجستير مما يلي: (١) كيف عملية تطوير الوسائل المتعددة التفاعلية داساوا (نص داكون جافانيز) في تحسين نتائج التعليم للغة الجاوية من صف الرابعة بالمدرسة الابتدائية الإسلامية مفتاح العلوم بلوسوريجو كاديماعان بليتار؟. (٢) كيف فعالية تطوير الوسائل المتعددة التفاعلية داساوا (نص داكون جافانيز) في تحسين نتائج التعليم للغة الجاوية من صف الرابعة بالمدرسة الابتدائية الإسلامية مفتاح العلوم بلوسوريجو كاديماعان بليتار؟. (٣) كيف نتائج التعليم للغة الجاوية من صف الرابعة بتطوير الوسائل المتعددة التفاعلية داساوا (نص داكون جافانيز) بالمدرسة الابتدائية الإسلامية مفتاح العلوم بلوسوريجو كاديماعان بليتار؟.

وأما أهداف البحث في هذه رسالة الماجستير مما يلي: (١) تعرض عملية تطوير الوسائل المتعددة التفاعلية داساوا (نص داكون جافانيز) في تحسين نتائج التعليم للغة الجاوية من صف الرابعة بالمدرسة الابتدائية الإسلامية مفتاح العلوم بلوسوريجو كاديماعان بليتار. (٢) تعرض فعالية تطوير الوسائل المتعددة التفاعلية داساوا (نص داكون جافانيز) في تحسين نتائج التعليم للغة الجاوية من صف الرابعة بالمدرسة الابتدائية الإسلامية مفتاح العلوم بلوسوريجو كاديماعان بليتار. (٣) تعرض نتائج التعليم للغة الجاوية من صف الرابعة بتطوير الوسائل المتعددة التفاعلية داساوا (نص داكون

جافانيز) بالمدرسة الابتدائية الإسلامية مفتاح العلوم بلوسوريجو كاديماعان بليتار.

نوع البحث المستخدم هو البحث والتطوير (R&D)، إجراء البحث المستخدم هو تكييف لنموذج تطوير برج وجال الذي تم تبسيطه إلى ٧ مراحل بما في ذلك (١) البحث وجمع البيانات، (٢) التخطيط، (٣) تطوير مسودة المنتج، (٤) التحقق من صحة المنتج، (٥) المراجعة الأولية للمنتج، (٦) تجارب ميدانية (٧) تحسين المنتج النهائي.

النتائج هذه رسالة الماجستير أنّ (١) العثور على مشاكل فيما يتعلق بالحاجة إلى وسائل التعليم التي يمكن أن تدعم عملية التعلم لإدخال النص الجاوي الذي يمكن أن يحسن نتائج تعلم اللغة الجاوية. يتم إنتاج وسائل التعلم في شكل وسائل متعددة تفاعلية داساوا (نص داكون جافانيز) والتي تهدف إلى تمكين الطلاب من التعلم أثناء اللعب. من المأمول أنه بالإضافة إلى القدرة على اللعب، يمكن للطلاب تعلم كيفية فهم مادة النص الجاوي، بحمل شاشة تجمع بين النص والصور والصوت والموسيقى والفيديو وكذلك الألعاب في وحدة تدعم بعضها البعض. تهدف وسائل التعلم هذه إلى جذب اهتمام الطلاب لتحفيزهم على تعلم النص الجاوي بحيث تزيد نتائج التعلم أيضاً. (٢) حصلت نتائج جدوى منتج اختبار التحقق من صحة الوسائل على متوسط درجات ٨٧.٧٥٪. حصلت نتائج تحليل التحقق من صحة المواد على متوسط درجات ٨٩٪ والاختبارات الميدانية للمعلمين ٨٥٪. وفي الوقت نفسه، حصلت نتائج تعلم الطلاب في الاختبار التمهيدي على ٦٨.٢٥ في المتوسط وحصل التنفيذ اللاحق للاختبار على متوسط ٨٩.٢٥. كانت أدنى درجة تم الحصول عليها خلال الاختبار اللاحق ٧٨ وأعلى ١٠٠. (٣) حصلت نتائج تحليل البيانات باستخدام اختبار t (اختبار-ت للعينة المستقلة) على قيمة حسابي-ت البالغة ٤.٣٢٢ والتي كانت أكبر من جدول-ت ٢٠٠٢١.

تُظهر البيانات الواردة أعلاه تأثيراً كبيراً على استخدام الوسائل المتعددة التفاعلية داساوا (نص داكون جافانيز) في تحسين نتائج التعليم للغة الجاوية من صف الرابعة بالمدرسة الابتدائية الإسلامية مفتاح العلوم بلوسوريجو كاديماعان بليتار. بناءً على النتائج هذه رسالة الماجستير، يمكن القول أن تطوير المنتج الوسائل المتعددة التفاعلية داساوا (نص داكون جافانيز) مجديةً وفعالةً للاستخدام في تحسين نتائج التعليم للغة الجاوية من صف الرابعة بالمدرسة الابتدائية الإسلامية مفتاح العلوم بلوسوريجو كاديماعان بليتار. بالنسبة للمدارس التي لديها مشاكل في تقديم الملابس النصية الجاوية، يمكنهم

تطبيق الوسائط المتعددة التفاعلية داساوا (نص داكون جافانيز) لطلاب الصف الرابع بالمدرسة
الإبتدائية.

ABSTRACT

Thesis with title “Development of DASAWA Interactive Multimedia (Dakon Script Jawa) in Improving Javanese Language Learning Outcomes Class IV MI Miftahul Ulum Plosorejo Kademangan Blitar” Written by Luluk Dewi Suryani, NIM. 12505194007, Advisor: Prof. Dr. Mohammad Jazeri.M.Pd, and Prof. Dr. Hj. Binti Maunah, M.Pd.I.

Keywords: Interactive Multimedia Development, Javanese Script Dakon, Javanese Script Sandhangan

The development of interactive multimedia DASAWA (Dakon Script Jawa) is based on the finding that the presentation of learning media has not been varied and is considered less attractive in introducing Javanese script sandhangan. So there is a need for new innovations in presenting interesting learning media that can introduce Javanese script and be able to improve students' Javanese language learning outcomes according to the needs of teachers and students in the field.

The formulation of this research: (1) How is the process of developing interactive multimedia DASAWA (Dakon Aksara Jawa) in improving the learning outcomes of the fourth grade Javanese language at MI Miftahul Ulum Plosorejo Kademangan Blitar? (2) How is the effectiveness of using DASAWA interactive multimedia (Dakon Aksara Jawa) in improving the learning outcomes of the fourth grade Javanese language at MI Miftahul Ulum Plosorejo Kademangan Blitar? (3) How is the results of learning Javanese in class IV at MI Miftahul Ulum Plosorejo Kademangan Blitar in using interactive multimedia DASAWA (Dakon Javanese Script)?

The purpose of this research: (1) describe the process of developing interactive multimedia DASAWA (Dakon Aksara Jawa) in improving learning outcomes of class IV Javanese at MI Miftahul Ulum Plosorejo Kademangan Blitar (2) Describe the effectiveness of using interactive multimedia DASAWA (Dakon Script Jawa) in improving results learning Javanese in class IV at MI Miftahul Ulum Plosorejo Kademangan Blitar (3) Explaining the results of learning Javanese for class IV at MI Miftahul Ulum Plosorejo Kademangan Blitar using interactive multimedia DASAWA (Dakon Script Java).

The type of research used is *Research and Development* (R&D), the research procedure used is an adaptation of the Borg and Gall development model which is simplified into 7 stages including (1) research and data collection, (2) planning, (3) product draft development , (4) product validation, (5) initial revision of the product, (6) field trials, (7) final product refinement.

Based on the results of data analysis, it was found (1) Finding problems regarding the need for learning media that can support the learning process of

introducing Javanese script that can improve Javanese language learning outcomes. The resulting learning media is in the form of interactive multimedia DASAWA (Dakon Aksara Jawa) which aims to enable students to learn while playing. It is hoped that in addition to being able to play, students can learn to understand the Javanese script material, carrying a display that combines text, images, audio, music, video as well as games in a mutually supportive unit. This learning media aims to attract students' interest to be motivated to learn Javanese script so that learning outcomes also increase. (2) The results of the feasibility of the media validation test product obtained an average score of 87.75%. The results of the material expert validation analysis obtained an average score of 89% and field tests on teachers were 85%. Meanwhile, students' learning outcomes in the pre-test obtained an average of 68.25 and the post-test implementation obtained an average of 89.25. The lowest score obtained during the post-test was 78 and the highest was 100. (3) The results of data analysis using the t-test (*Independent sample t-test*) obtained the t-count value of 4,322 which was greater than t-table 2,021.

The data above shows a significant influence on the use of interactive multimedia DASAWA (Dakon Aksara Jawa) which has been developed to improve learning outcomes for class IV MI Miftahul Ulum Kademangan Blitar. Based on the explanation above, it can be said that the DASAWA interactive multimedia development product (Dakon Aksara Jawa) is feasible, effective to use and can improve learning outcomes. For schools that have problems in introducing Javanese script clothing, they can apply DASAWA interactive multimedia (Dakon Javanese script) for fourth grade elementary/Madrasah ibtidaiyah students.