ABSTRAK

Tesis dengan judul "Pengembangan Multimedia Interaktif Komik Digital "*Bisa basa Jawa*" untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Jawa Kelas III MI Baitur Rohman Bantengan Bandung Tulungagung" ini ditulis oleh Siti Ainun Nazhiroh dibimbing oleh Prof. Dr. Jazeri, M.Pd., dan Prof. Dr. Hj. Binti Maunah, M.Pd.

Kata Kunci: Pengembangan, Multimedia Interaktif, Komik Digital, Hasil Belajar,*"Bisa basa Jawa"*

Penelitian dalam tesis ini dilatar belakangi oleh beberapa siswa yang kesulitan memahami isi materi unggah-ungguh basa dikarenakan bahasa Jawa adalah pelajaran yang sulit dan kurangnya pemanfaatan media IT dalam proses belajar mengajar. Maka dari itu, dibutuhkan inovasi media pembelajaran dalam bentuk IT yang dapat membantu peserta didik memahami materi lebih nyata sehingga dapat meningkatkan hasil belajarnya.

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah (1) Bagaimana Proses Pengembangan Multimedia Interaktif Komik Digital "*Bisa basa Jawa*" Mata Pelajaran Bahasa Jawa Kelas III MI Baitur Rohman Bantengan Bandung Tulungagung?; (2) Bagaimana Kelayakan Penggunaan Multimedia Interaktif Komik Digital "*Bisa basa Jawa*" dalam Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Jawa Kelas III MI Baitur Rohman Bantengan Bandung Tulungagung?; (3) Bagaimanakah Hasil Belajar Bahasa Jawa Kelas III MI Baitur Rohman Bantengan Bandung Tulungagung dalam menggunakan multimedia interaktif komik digital "*Bisa basa Jawa*"?

Tesis ini bertujuan untuk (1) Untuk Mengetahui Desain Pengembangan Multimedia Interaktif Komik Digital (*Bisa basa Jawa*) Mata Pelajaran Bahasa Jawa Kelas III MI Baitur Rohman Bantengan Bandung Tulungagung; (2) Untuk Mengetahui Kelayakan Penggunaan Multimedia Interaktif Komik Digital (*Bisa basa Jawa*) dalam Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Jawa Kelas III MI Baitur Rohman Bantengan Bandung Tulungagung; (3) Untuk Megetahui Penggunaan Multimedia Interaktif Komik Digital (*Bisa basa Jawa*) dalam Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Jawa Kelas III MI Baitur Rohman Bantengan Bandung Tulungagung.

Metode penelitian yang digunakan adalah metode *Research and Development (R&D),* dengan model pengembangan Borg and Gall modifikasi Sugiyono, yang berhenti pada tahap ke 7. Subyek penilaian produk untuk kelayakan media pembelajaran terbatas pada 4 ahli yaitu 2 ahli materi, 2 ahli Media, sasaran uji coba produk yaitu seluruh siswa kelas IIIA MI Baitur Rohman Bantengan yang berjumlah 17 siswa.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa: (1) produk berupa multimedia yang dikembangkan layak digunakan di MI Baitur Rohman Bantengan Bandung; (2) Hasil uji efektifitas dengan menggunakan Uji t (*Independent Sample T test*) t_{hitung} 3,634 lebih besar dari t_{tabel} 2.021 dan nilai Sig. (2-tailed) < 0,05. Sehingga, dapat dikatakan bahwa Multimedia Interaktif Komik Digital (*Bisa basa Jawa*) dikatakan efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa; (3) Hasil validasi produk oleh ahli media sebesar 91,00% dari ahli media pertama dan 84,38% dari ahli media kedua. Hasil analisis validasi materi oleh ahli materi sebesar 85,00% dan uji lapangan terhadap guru pengampu sebesar 100%. Sementara hasil belajar peserta didik pada *pre test* memperoleh rata-rata sebesar 57,35 dan pada pelaksanaan *post test* memperoleh rata-rata sebesar 80,58, adapun perolehan nilai terendah 70 dan nilai tertinggi 95.

Hasil dari penjelasan di atas dapat dikatakan bahwa produk pengembangan multimedia interaktif komik digital (*Bisa basa Jawa*) ini memang valid dan efektif serta layak untuk digunakan serta dapat meningkatkan hasil belajar. Bagi sekolah yang memiliki permasalahan dalam mengenalkan unggah-ungguh basa, dapat menerapkan multimedia interaktif komik digital (*Bisa basa Jawa*) bagi peserta didik kelas III SD/MI.

ABSTRACT

A thesis entitled "Development of Interactive Multimedia for Digital Comics "Can use Javanese" to Improve Javanese Language Learning Outcomes for Class III MI Baitur Rohman Bantengan Bandung Tulungagung" was written by Siti Ainun Nazhiroh.Advisor Prof. Dr. Jazeri, M.Pd., and Prof. Dr. Hj. Binti Maunah, M.Pd.

Keywords: Development, Interactive Multimedia, Digital Comics, Learning Outcomes, "Can use Javanese language"

The background of this research was several students who had difficulty understanding the contents of the material on language etiquette because Javanese is a difficult subject and the lack of use of IT media in the teaching and learning process. Therefore, it is necessary to innovate learning media in the form of IT that can help students understand the material more clearly so as to improve their learning outcomes.

The formulation of the problems in this study are (1) How is the Digital Comic Interactive Multimedia Development Process "Can use Java" for Javanese Language Subjects for Class III students at MI Baitur Rohman Bantengan Bandung Tulungagung?. (2) How is the Appropriateness of Using Interactive Multimedia of Digital Comics "Can use Javanese" in Improving Javanese Language Learning Outcomes for Class III students of MI Baitur Rohman Bantengan Bandung Tulungagung?. (3) How are the Javanese Language Learning Outcomes of Class III students of MI Baitur Rohman Bantengan Bandung Tulungagung students using interactive multimedia digital comics "Can use Javanese"?

This thesis aims to (1) Determine the Design of Digital Comic Interactive Multimedia Development (Can use Javanese) in Javanese Language Subjects for Class III students of MI Baitur Rohman Bantengan Bandung Tulungagung; (2) To Determine the Appropriateness of Using Digital Comic Interactive Multimedia (Can use Javanese) in Improving Javanese Language Learning Outcomes for Class III MI Baitur Rohman Bantengan Bandung Tulungagung; (3) To know the use of Digital Comic Interactive Multimedia (Can use Javanese) in Improving Javanese Language Learning Outcomes for Class III students of MI Baitur Rohman Bantengan Bandung Tulungagung.

The research method used is the Research and Development (R & D) method, with the Borg and Gall development model modified by Sugiyono, which stops at stage 7. The subject of product assessment for the feasibility of learning media is limited to 4 experts, namely 2 material experts, 2 media experts. The target of the product trial was all 17 students of class IIIA MI Baitur Rohman Bantengan.

The results of this study indicate that: (1) the product in the form of multimedia developed is suitable for use at MI Baitur Rohman Bantengan Bandung; (2) The results of the effectiveness test using the t-test (Independent Sample T-test) $t\text{-}_{count}$ 3.634 is greater than $t\text{-}_{table}$ 2.021 and the value of Sig. (2-tailed) < 0.05. So, it can be said that the Digital Comic Interactive Multimedia (Can use Javanese) was effective for improving student learning outcomes; (3) The results of product validation by media experts were 91.00% from the first media experts and 84.38% from the second media experts. The results of the analysis of material validation by material experts was 85.00% and field tests on teaching teachers were 100%. Meanwhile, student learning outcomes on the pre-test had an average of 57.35 and the post-test average value of 80.58, while the lowest score was 70 and the highest score was 95.

The results of the explanation above can be said that the interactive multimedia development product of digital comics (Can use Java) was valid and effective and feasible to use and can improve learning outcomes. For schools that have problems introducing Javanese language etiquette, they can apply interactive multimedia digital comics (Can use Javanese) for third grade students of elementary school.

الملخص

رسالة الماجستير بالموضوع "تطوير الوسائل المتعددة التفاعلية بالقصة الصورية "بيسا باسا جاوا" لترقية نتائج تعلم اللغة الجاوية في الصف الثالث بالمدرسة الإبتدائية بيت الرحمن بانتعان باندونج تولونج أجونج" الذي كتبتها ستي عين النظيرة تحت الإشراف الأستاذ الدكتور جازري الماجستير والإستاذة الدكتورة ا حاجه بنت مونة الماجستير.

الكلمات الإشارية: التطوير، الوسائل المتعددة التفاعلية، القصة الصورية، نتائج التعلم، "بيسب باسا جاوا.

خلفية البحث في هذه رسالة الماجستير هي كثر الطلاب أن يصعبوا في تفهيم مادة الموقف اللغوي لأن اللغة الجاوية لغة صعبة وقلة استعمال الوسائل الإلكترونية في عملية التعليم والتعلم. لذا يحتاج تجديد وسائل التعليم الإلكتروني التي تساعد الطلاب في تفهيم المادة حقيقة حتى أن يرفع نتائج التعلم.

أسئلة البحث في هذه الرسالة منها (١) كيف عملية تطوير الوسائل المتعددة التفاعلية بالقصة الصورية "بيسا باسا جاوا" لترقية نتائج تعلم اللغة الجاوية في الصف الثالث بالمدرسة الإبتدائية بيت الرحمن بانتعان باندونج تولونج أجونج؟ (٢) كيف فعالية إستخدام الوسائل المتعددة التفاعلية بالقصة الصورية "بيسا باسا جاوا" لترقية نتائج تعلم اللغة الجاوية في الصف الثالث بالمدرسة الإبتدائية بيت الرحمن بانتعان باندونج تولونج أجونج؟ (٣) كيف نتائج تعلم اللغة الجاوية في الصف الثالث بالمدرسة الإبتدائية بيت الرحمن بانتعان باندونج تولونج أجونج في استخدام الوسائل المتعددة التفاعلية بالقصة الصورية "بيسا باسا جاوا"؟

أهداف هذه الرسالة (١) لمعرفة تصميم تطوير الوسائل المتعددة التفاعلية بالقصة الصورية "بيسا باسا جاوا" لترقية نتائج تعلم اللغة الجاوية في الصف الثالث بالمدرسة الإبتدائية بيت الرحمن بانتعان باندونج تولونج أجون، (٢) لمعرفة فعالية إستخدام الوسائل المتعددة التفاعلية بالقصة الصورية "بيسا باسا جاوا" لترقية نتائج تعلم اللغة الجاوية في الصف الثالث بالمدرسة الإبتدائية بيت الرحمن بانتعان باندونج تولونج أجونج، (٣) لمعرفة نتائج تعلم اللغة الجاوية في الصف الثالث بالمدرسة الإبتدائية بيت الرحمن بانتعان باندونج تولونج أجونج في استخدام الوسائل المتعددة التفاعلية بالقصة الصورية "بيسا باسا جاوا".

الطريقة المستخدمة في هذا البحث هي بالبحث التطويري، بأسلوب تطوير بروج وغال بتعديل سوغيونو، الذي وقف في خطوات السابعة. وموضوع البحث لطلاق الوسائل التعليمية عدد الى اربع الهيئة، منها شخصين من أهل المادة، وشخصين من أهل الوسائل، وتجريبة النتاج هي كل الطلاب في الصف الثالث أ بالمدرسة الإبتدائية الإسلامية بيت الرحكن بانتيعان عدد ١٧ طلاب.

نتائج البحث تهدي أن: (١) النتاج هو الوسائل المتطور التي يطلق إستحدامه في المدرسة الإبتدائية بيت الرحمن بانتعان باندونج، (٢) نتائج الفعال بإختبار ت هي ت حساب ٣،٦٣٤ كبير من ت جدول ٢،٠٢١ ونتائج سج ٢ < ٠،٠٥. حتى أن يقال أن الوسائل المتعددة التفاعلية بالقصة الصورية "بيسا باسا جاوا" فعال لتطويلر نتائج تعلم الطلاب، (٣) نتائج طلاق النتاج من أهل الوسائل عدد ٠٠،٩١ في المائة من أهل الوسائل الأولى و ٨٤،٣٨ في المائة من أهل الوسائل الثانية. نتائج تحليل الطلاقة من أهل المادة عدد ٨٥،٠٠ في المائة والتجربة على المدرس عدد ١٠٠ في المائة. أما نتائج الطلاب في الإختبار الأول نال معدل ٥٧،٣٥ و في الإختبار الأخير عدد ٨٠،٥٨. أما نيل النتيجة المنخفضة ٧٠ والنتيجة العالية ٩٥.

يقال من النتيجة المذكورة أن نتاج تطوير الوسائل المتعددة التفاعلية بالقصة الصورية "بيسا باسا جاوا" طلاقا وفعال في الإستخدام ويرفع نتائج التعلم. للمدارس الائي لهن المسكلات في إشراح الوقف اللغوية يستطيع أن يستخدم الوسائل المتعددة التفاعلية بالقصة الصورية "بيسا باسا جاوا" للطلاب في الصف الثالث من المدرسة الإبتدائية.