

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Terjadinya wabah Pandemi Covid-19, merupakan bencana yang melanda hampir seluruh dunia dan merugikan segala aspek kehidupan, termasuk dunia pendidikan ikut terkena dampak adanya pandemic covid.² Dengan adanya wabah tersebut, otomatis tidak ada pertemuan pembelajaran tatap muka untuk menghindari penyebaran covid-19, atau setidaknya diminimalisirnya pertemuan, diantaranya pertemuan guru dengan murid. Proses KBM mulanya diliburkan, tetapi seiring berjalannya waktu, sembari menunggu vaksin covid-19 rilis, diberlakukanlah *new normal*. KBM harus tetap berjalan dengan memaksimalkan teknologi yang mendukung pembelajaran jarak jauh.

Peran orang tua sangatlah penting untuk mendampingi anaknya dalam proses pembelajaran jarak jauh untuk memberikan arahan dan motivasi siswa agar pembelajaran online berjalan efektif dan menyenangkan.³ Orang tua berkewajiban mendampingi proses pembelajaran di rumah yaitu untuk memberikan motivasi, sebagai tempat diskusi dan pemberi semangat. Komunikasi yang intens ini akan membangun kreativitas anak lewat berbagai aktivitas bersama yang bermanfaat. Jika seorang anak tidak diperhatikan oleh orangtuanya, maka ia akan malas-malasan dalam belajar dan mengakibatkan

²Very Hendra Saputra, *Komik Berbasis Scientific Sebagai Media Pembelajaran di Masa Pandemi Covid-19 Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, SJME Vol. 5, No. 1, 2021.

³Fitra Yurisma Kanti dkk, *Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital pada Kompetensi Dasar Sistem Pembayaran dan Alat Pembayaran untuk Siswa Kelas X IPS di MAN 1 Jember*, *Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan, Ilmu Ekonomi, dan Ilmu Sosial*, Vol. 12 No. 1, 2018.

dirinya tidak mendapatkan pengetahuan dari pembelajaran daring yang dilakukan dirumah masing-masing. Motivasi belajar sangat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa, salah satu faktor yang berpengaruh adalah penggunaan media yang tepat.

Implementasi pembelajaran bahasa Jawa terutama di sekolah dasar saat ini mengalami pasang surut mengikuti perkembangan kurikulum yang berlaku. Kondisi bahasa jawa saat ini tidak sesuai dengan tujuan belajar bahasa jawa. Siswa jarang menggunakan bahasa Jawa dalam komunikasi sehari-hari. Siswa cenderung menggunakan bahasa Indonesia dan Inggris untuk komunikasi sehari-hari. Siswa merasa sangat sulit menggunakan bahasa Jawa dalam berkomunikasi sehari-hari. Bahkan anak-anak yang menggunakan bahasa Jawa dianggap usang. Selain itu, bahasa Jawa juga sebagai mata pelajaran yang hanya diajarkan disekolah sekali dalam satu minggu atau hanya 2x35 menit pelajaran, dimana hal itu dirasa menjadi kendala dalam penyampain materi dalam bahasa Jawa.

Kondisi dan pola pembelajaran bahasa Jawa itu sendiri juga masih menempatkan bahasa Jawa sebagai bahan atau materi untuk dipelajari bukan digunakan. Akibatnya, bahasa Jawa menjadi muatan mata pelajaran yang tidak sesuai dengan kebiasaan perilaku siswa itu sendiri. Kondisi pelajaran bahasa Jawa saat ini hanya sekedar menjaga agar tetap dapat dilestarikan bukan untuk penggunaan Bahasa Jawa dalam sehari-hari, sehingga bahasa Jawa seakan

menjadi bahasa asing bagi siswa, padahal bahasa Jawa merupakan bahasa asli yang mereka miliki.⁴

Bahasa Jawa di sekolah dasar menjadi salah satu dari kurikulum muatan lokal yang mencakup standar kompetensi mendengarkan, berbicara, menulis, dan apresiasi sastra. Bahasa Jawa adalah bahasa yang digunakan masyarakat di pulau jawa khususnya. Bahasa Jawa merupakan salah satu bahasa daerah yang beragam dan di dalamnya memiliki tingkatan – tingkatan bahasa atau *unggah – ungguh basa*. Tujuan dari bahasa Jawa itu sendiri agar para siswa menghargai, membanggakan serta mencintai bahasa Jawa sebagai bahasa daerah mereka dan berkewajiban menjaga keaslian dari bahasa jawa tersebut.⁵

Pembelajaran bahasa Jawa mulai di berikan sejak sekolah dasar, pada sekolah dasar pembelajaran bahasa Jawa berlangsung dari kelas I sampai kelas VI. Salah satu materi bahasa Jawa yang sudah diajarkan sejak tingkat sekolah dasar yaitu *unggah-ungguh* bahasa Jawa. Materi *unggah-ungguh* atau tingkat tutur bahasa Jawa memiliki manfaat yang penting karena mengajarkan peserta didik untuk menghormati orang yang lebih tua atau cara berbicara yang baik terhadap orang lain, selain itu materi *unggah-ungguh basa* menjadi salah satu materi yang dianggap sulit untuk dipelajari dikarenakan terdapat tingkatan-tingkatan bahasa yang digunakan untuk berbicara dengan orang lain. *Unggah – ungguh basa* adalah bentuk adat sopan santun, tata krama dan tata

⁴ Deddy Mulyana dan Jalaluddin Rakhmat. *Komunikasi Antarbudaya: Panduan Berkomunikasi dengan Orang-Orang Berbeda Budaya*, (Bandung: Remaja Rosdakarya., 2006), 7.

⁵ Dinas Pendidikan Jawa Timur, (Surabaya : Depdiknas, 2005), 29.

susila menggunakan basa Jawa. Ragam *unggah – ungguh basa* terbagi menjadi *basa ngoko* dan *basa*.

Unggah-ungguh basa adalah salah satu materi pelajaran bahasa Jawa yang diberikan di jenjang Sekolah Dasar kelas III, materi tersebut tak kalah penting untuk diberikan pada peserta didik agar tetap bisa mempertahankan eksistensi bahasa Jawa dalam penggunaan berbahasa dalam kehidupan sehari-hari. Berbagai upaya telah dilakukan pemerintah untuk menjaga kelestarian bahasa Jawa, salah satunya dengan menjadikan bahasa Jawa sebagai mata pelajaran yang wajib dipelajari di tingkat SD, SMP, dan SMA dan adanya Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional yang didukung oleh UU No. 20 tahun 2003.⁶

Kegiatan pembelajaran berbicara dalam bahasa Jawa disesuaikan dengan aturan penggunaan ragam *unggah – ungguh basa* yang sesuai. Siswa kelas tiga Sekolah Dasar menguasai *unggah – ungguh basa* jika mampu menyampaikan permintaan menggunakan *unggah – ungguh basa* dengan benar kepada orang lain, serta mampu membedakan penggunaan ragam *unggah – ungguh basa* yaitu, *ngoko lugu*, *ngoko alus*, *krama lugu* dan *krama alus* dengan baik dan tepat. Materi yang diberikan kepada siswa kelas 3 antara lain bahasa *ngoko* dan *krama* yaitu dengan kompetensi dasar bercakap-cakap dengan bahasa yang santun.⁷

Permasalahan didalam pembelajaran bahasa Jawa di sekolah dasar saat ini adalah masih sedikit yang mempergunakan media pembelajaran

⁶ Nurani Soyomukti, *Pendidikan Berspektif Globalisasi*, (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2008),10.

⁷ Mulyana, *Bahasa dan Sastra Daerah*, Yogyakarta, Tiara Wacana, 6.

dalam menunjang proses pembelajaran di kelas. Guru masih menggunakan metode ceramah dalam proses pembelajaran. Meskipun sudah terpenuhinya sarana prasarana yang sudah mendukung didalam sekolah, guru kurang memanfaatkan media pembelajaran yang mendukung antusias siswa dalam melakukan pembelajaran di kelas, guru hanya menggunakan metode ceramah dalam proses pembelajaran, selain itu penggunaan media pembelajaran yang monoton juga menyebabkan peserta didik sukar berkonsentrasi dan kurang memperhatikan pelajaran yang disampaikan oleh guru, sehingga berdasarkan data hasil ulangan siswa dari pembelajaran yang diperoleh kurang dari KKM. Melihat hal tersebut diperlukan pembelajaran inovatif terutama di sekolah dasar. Seperti pernyataan yang disampaikan oleh ibu Diah Wiji Astuti terkait penyampaian materi di MI Baiturrohman Bnatengan sebagai berikut:⁸

Pembelajaran yang telah berlangsung selama ini masih terbatas dalam hal penggunaan media pembelajaran. Media pembelajaran yang digunakan hanya sebatas papan tulis dan beberapa poster dinding, terlebih pada masa pandemic covid-19 guru merasa kesulitan dalam menyampaikan materi dengan baik.

Media pembelajaran yang inovatif berfungsi sebagai stimulus antara guru dan siswa. Fungsi lain dari media yaitu menyampaikan pesan dari sumber secara terencana, sehingga pembelajaran menjadi kondusif yang kondusif. Sementara itu definisi lain dari media adalah alat yang dapat digunakan untuk mengirim pesan kepada siswa agar tujuan pembelajaran dapat tercapai. Demi mencapai tujuan, pembelajaran bahasa Jawa memerlukan

⁸ Wawancara dengan guru kelas III MI Baitur Rohman Bantengan pada tanggal 05 Juni 2021.

berbagai alat dan metode. Alat-alat pendidikan, lebih konkret dan lebih jelas pengaruhnya pada proses pelaksanaan pendidikan. Kelengkapan dari alat-alat pendidikan mau tidak mau mempunyai pengaruh yang besar pada berhasilnya pengajaran pendidikan.⁹ Media pembelajaran yang digunakan harus didesain sesuai dengan kurikulum agar tujuan pembelajaran dapat terlaksana dengan maksimal, hal tersebut sejalan dengan pendapat untuk terciptanya pembelajaran yang efektif, desain media yang digunakan harus disesuaikan dengan kurikulum yang digunakan terlebih media pembelajaran sangat membantu siswa sekolah dasar dalam memahami materi.¹⁰

Di samping dapat menarik perhatian siswa, media pembelajaran juga dapat menyampaikan pesan yang ingin disampaikan dalam setiap mata pelajaran. Dalam penerapan pembelajaran di sekolah, guru dapat menciptakan suasana belajar yang menarik perhatian dengan memanfaatkan media pembelajaran yang kreatif, inovatif dan variatif, sehingga pembelajaran dapat berlangsung dengan mengoptimalkan proses dan berorientasi pada prestasi belajar.

Dalam melaksanakan tugasnya sebagai pendidik, guru perlu dilandasi langkah-langkah dengan sumber ajaran agama, sesuai firman Allah SWTalam Surah An-Nahl ayat 44, yaitu:

وَأَنْزَلْنَا إِلَيْكَ الذِّكْرَ لِتُبَيِّنَ لِلنَّاسِ مَا نُزِّلَ إِلَيْهِمْ وَلَعَلَّهُمْ يَتَفَكَّرُونَ

⁹ Binti Maunah, *Landasan Pendidikan*, (Yogyakarta:Teras, 2009), 125.

¹⁰ AH Sanaky, *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif*, (Yogyakarta: Kaukaban Dipantara, 2013), 46.

Artinya: “Kami turunkan kepadamu Al Quran, agar kamu menerangkan pada umat manusia apa yang telah diturunkan kepada mereka dan supaya mereka memikirkan”.¹¹

Sejalan dengan pesatnya perkembangan ilmu pengetahuan dan kemajuan teknologi mendorong upaya-upaya pembaruan dalam bidang pendidikan. Pembaruan dalam bidang pendidikan harus dilakukan seiring dengan perkembangan zaman. Hal ini bertujuan untuk meningkatkan kualitas pendidikan agar mampu menghadapi tantangan-tantangan baru dalam dunia pendidikan. Pembelajaran bertujuan agar peserta didik memperoleh ilmu pengetahuan dan memiliki sikap yang baik, agar dapat terlaksana secara efektif dan efisien proses pembelajaran perlu direncanakan dengan baik.

Proses pendidikan tidak dapat dipisahkan dari proses pembelajaran. menurut Masykur dalam proses pembelajaran guru memberikan ilmu pengetahuan sebagai bekal siswa dalam menyelesaikan permasalahan kehidupan.¹² Proses pembelajaran akan berjalan efektif dan efisien jika media pendukung yang tersedia.¹³ Dengan itu, dapat ditarik kesimpulan bahwa dalam proses pembelajaran akan efektif, menarik dan memudahkan pendidik dalam penyampaian pesan jika pendidik menggunakan alat bantu atau multimedia interaktif.

¹¹ Departemen Agama Republik Indonesia, *Al-Qur'an dan Terjemahannya*, (Jakarta: CV. Assalam, 2010), 346.

¹²Rubhan Masykur,dkk, *Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Dengan Macromedia Flash*, *Jurnal Pendidikan Matematika*, 2017, (Jurnal tidak diterbitkan).

¹³D. Kurniawan, *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*, *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*, Vol2, No.2 (2013),8–11.

Media menjadikan salah satu alat untuk menyampaikan pesan atau informasi yang dilakukan pendidik terhadap peserta didik dalam proses pembelajaran. Hal ini sejalan dengan penjelasan Akbar, bahwa media adalah sarana untuk mentransformasikan atau menyampaikan pesan.¹⁴ Penggunaan media pembelajaran merupakan salah satu komponen penting di dalam proses pembelajaran di sekolah. Teori kognitif pembelajaran multimedia menekankan pada kombinasi media pembelajaran dalam proses belajar mengajar sehingga dapat meningkatkan peningkatan dalam hal kinerja akademik. Perkembangan teknologi dapat dikombinasikan dengan keunggulan komik untuk menghasilkan media pembelajaran yang bermanfaat bagi siswa. Salah satunya dengan multimedia interaktif komik digital.

Salah satu media yang menarik bagi siswa adalah komik. Berdasarkan hasil pembuat multimedia interaktif komik digital atau *e-comic*. Raharjo menjelaskan bahwa *e-comic* adalah transformasi teknologi media komik yang awal buku komik dicetak ke komik digital berbasis multimedia interaktif dengan format elektronik. Sementara menggunakan software pembuat buku, siswa akan lebih tertarik untuk belajar karena mengandung display yang lebih menarik dan lebih berwarna.¹⁵

Hal ini dibuktikan dengan hasil penelitian sebelumnya bahwa multimedia interaktif komik mampu meningkatkan hasil belajar kognitif, dan hasil belajar afektif, selain itu penggunaan media komik digital berpengaruh

¹⁴ A.Naz and R. A. Akbar, Use of Media for Effective Instruction Its Importance : Some Consideration', *Journal of Elementary Education*, 18.1–2 (2010).

¹⁵Budi Murtiyasa.dkk, *Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi Untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Matematika*”(Surakarta. Surakarta: BP-FKIP UMS, 2014),09.

terhadap hasil dan minat belajar peserta didik. Pada penelitian sebelumnya, komik diberikan dalam bentuk cetak dan menyarankan untuk menyediakan komik dalam jumlah lebih banyak agar peserta didik dapat membaca komik dengan tenang. Tentu hal ini kurang efisien karena membutuhkan banyak kertas dan biaya yang cukup banyak. Penelitian lain menyarankan agar komik dibuat dalam bentuk *online product* yang dapat di install di *handphone* dan bisa digunakan secara *offline* supaya biaya lebih murah dan dapat diakses serta dikembangkan kapan pun, menggunakan program khusus dalam proses pembuatan komik agar memudahkan dan mempercepat proses pembuatan komik, selain itu desain pembuatan komik dikerjakan langsung oleh peneliti dan dibantu oleh tim ahli pengembang multimedia yang telah memiliki ijazah ahli dibidangnya. Sehingga diperoleh hasil yang sesuai dengan keinginan peneliti.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, agar ketertarikan peserta didik pada saat pembelajaran bahasa Jawa di masa pandemi ini lebih fokus yaitu dengan pemanfaatan inovasi media pembelajaran yang sudah ada kemudian dikembangkan kembali dengan memberikan variasi pada media pembelajaran. Salah satunya yaitu dengan menggunakan multimedia interaktif pembelajaran Komik digital "*Bisa basa Jawa*" aplikasi komik yang dikembangkan kali ini berbentuk digital *online* dengan memperhatikan efisiensi dan kepraktisannya menggunakan program *SmartApp creator*.¹⁶

Kepraktisan ini dapat digunakan oleh guru-guru yang ingin menambah variasi

¹⁶ Joko Triono, "Pengembangan Bahan Ajar Akuntansi Berbentuk Komik Digital Pada Materi Siklus Akuntansi Perusahaan Dagang" *Jurnal Pendidikan* Fakultas Ekonomi, Unesa. Vol. 5, No. 1, 2019.

dalam media pembelajaran atau ingin membawa suasana belajar abad 21 yang menyenangkan di dalam kelas.¹⁷

Penggunaan media pembelajaran yang dipilih memiliki keanekaragaman hal ini sejalan dengan perkembangan teknologi yang ada. Gagne & Briggs mengemukakan bahwa media pembelajaran meliputi criteria-kriteria tertentu diantaranya ketepatan, dukungan terhadap isi, kemudahan memperoleh media, serta ketrampilan guru dalam penggunaan.¹⁸.

Media pembelajaran komik digital ini cocok untuk digunakan pada semua pembelajaran, hal ini dapat dibuktikan dengan adanya penelitian terdahulu seperti; Temuan penelitian Sari Mei Saputri, menunjukkan bahwa penggunaan komik dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam pembelajaran IPS.¹⁹ Begitu juga dari hasil penelitian Nadia Kustianingsari, Penggunaan media komik digital meningkatkan antusiasme siswa dalam mengikuti proses pembelajaran Bahasa Indonesia. Hasil penelitian oleh Sri Ayu Cahya Pinatih,dkk menunjukkan bahwa pembelajaran IPA oleh komik sains dapat meningkatkan pencapaian kognitif siswa sekolah dasar.²⁰

Terkait hal tersebut, peneliti memilih komik digital untuk diterapkan dalam pembelajaran bahasa jawa karena pembelajaran bahasa jawa penting baik sebagai alat komunikasi, ilmu, pembimbing pola pembentuk pikir

¹⁷ Rusman, *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer: Mengembangkan Profesionalisme Guru Abad 21*, (Bandung: Alfabeta, 2013), Cet. 2, 04.

¹⁸Nana Sudjanadan Rivai, *Media Pengajaran*, (Bandung: Sinar Baru Algensindo, 2010), 4-5.

¹⁹Sari Mei Saputri, dkk, “*Pengembangan Komik Berbasis Multimedia Powerpoint Dengan Model Inquiry IPS Kelas IV*”, Joyfull Learning Journal, Vol. 7, No. 3 Agustus 2018.

²⁰Sri Ayu Cahya Pinatih, Semara Putra, “*Pengembangan Media Komik Digital Berbasis Pendekatan Saintifik pada Muatan IPA*”, Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan. Vol. 5, No.1 , February 2021.

maupun sikap. Bahasa merupakan sarana komunikasi yang memungkinkan orang mengirim dan menerima pesan kepada orang lain, sisanya bahasa merupakan lambang kebanggaan, identitas suatu daerah dan alat penghubung dalam keluarga dan masyarakat. Bahasa memainkan peran penting dalam budaya suatu wilayah tertentu. Bahasa Jawa adalah salah satu bahasa daerah di Indonesia. Nilai-nilai budi pekerti dan nilai-nilai terkandung dalam bahasa Jawa, dan nilai-nilai tersebut akan dipelajari, dilestarikan dan dikembangkan menjadi nilai-nilai positif yang berdampak baik bagi kehidupan sosial.²¹

Berdasarkan paparan di atas, maka peneliti mengambil inisiatif suatu sistem pembelajaran yang melibatkan peran serta peserta didik secara aktif dalam kegiatan belajar mengajar, guna meningkatkan ketertarikan peserta didik pada mata pelajaran bahasa Jawa, terlebih dalam pembelajaran bahasa Jawa dimasa pandemic covid-19 anak-anak dituntut mampu memahami pembelajaran sendiri tanpa bantuan pendidik. Salah satu media pembelajaran yang dianggap peneliti dapat melibatkan peran peserta didik secara aktif dan tentunya menyenangkan adalah multimedia interaktif komik digital "*Bisa basa Jawa*".

Komik digital berfungsi dengan baik sebagai media pembelajaran komunikasi visual, di mana konteks pembelajaran ini mengacu pada proses komunikasi antara siswa dan sumber belajar. Komik digital merupakan komik sederhana yang disajikan dalam media elektronik tertentu.²² Multimedia

²¹Tim Pengembang Kurikulum., *Kurikulum Muatan Lokal Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar Mata pelajaran Bahasa Sastra dan Budaya Jawa*, (Yogyakarta: Dinas Dikpora Provinsi DIY,2010),8.

²² *Ibid*,08.

interaktif komik digital ini cocok untuk digunakan pada semua pembelajaran, hal ini dapat dibuktikan dengan adanya penelitian terdahulu yang menunjukkan bahwa pembelajaran bahasa jawa oleh komik berbasis digital dapat meningkatkan pencapaian hasil belajar siswa di sekolah dasar.

Kelebihan dari multimedia interaktif pembelajaran komik digital "*Bisa basa Jawa*" ini menggunakan aplikasi *SmartApp creator*, aplikasi ini adalah SAC merupakan tool perangkat lunak yang dapat digunakan untuk pembuatan mobile apps multimedia dengan mudah dan cepat.²³ Selain itu, cerita dalam komik diaplikasikan menggunakan pendekatan kontekstual disesuaikan dengan kehidupan sehari-hari sehingga bisa menunjang peserta didik dalam memahami materi *Unggah-ungguh basa* yang diajarkan.

Dari latar belakang di atas peneliti terdorong untuk melakukan Penelitian R&D yang berjudul "**Pengembangan Multimedia Interaktif Komik Digital (*Bisa basa Jawa*) dalam Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Jawa Kelas III di MI Baitur Rohman Bantengan Bandung Tulungagung**".

²³ Nurani Soyomukti, *Pendidikan Berspektif Globalisasi...*,10

B. Perumusan Masalah

1. Identifikasi dan Pembatasan Masalah

a. Identifikasi Masalah

Untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik, guru perlu mengetahui kebutuhan peserta didik untuk mencapai hasil belajar yang diharapkan. Berdasarkan pada latar belakang di atas, maka fokus yang hendak diteliti dapat diidentifikasi sebagai berikut:

- 1) Banyak peserta didik yang berpendapat bahwa bahasa Jawa adalah mata pelajaran yang sulit dan membosankan.
- 2) Terbatasnya penggunaan media pembelajaran yang dapat menunjang keaktifan belajar peserta didik.
- 3) Kurangnya pemanfaatan media digital dalam pembelajaran menjadikan peserta didik pasif dalam kegiatan pembelajaran.
- 4) Siswa kurang memahami bahwa bahasa Jawa memuat pendidikan pembentukan karakter seseorang dalam berperilaku dan tata karma.
- 5) Siswa kurang memahami penggunaan *Unggah-ungguh basa* secara baik dan benar.
- 6) Rendahnya minat belajar peserta didik dalam memahami *Unggah-ungguh basa*, sehingga mereka merasa kesulitan dalam hal pengaplikasian dalam kehidupan sehari-hari.

b. Pembatasan Masalah

Dari sekian banyak masalah yang teridentifikasi, maka ruang lingkup penelitian yang akan dikaji adalah sebagai berikut:

- 1) Proses pengembangan multimedia interaktif komik digital pada mata pelajaran Bahasa Jawa *Unggah-ungguh basa* peserta didik kelas III MI Baitur Rohman Bantengan.
- 2) Pokok bahasan pengenalan *Unggah-ungguh basa* kelas III MI Baitur Rohman Bantengan.

2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka dirumuskan masalah sebagai berikut:

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*"?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian yang ingin dicapai adalah sebagai berikut:

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.

D. Spesifikasi Produk Yang Dikembangkan

Produk yang diharapkan dalam penelitian dan pengembangan ini adalah berupa media pembelajaran media komik digital “*Bisa basa Jawa*” yang mampu membantu peserta didik memahami macam-macam *Unggah-Ungguh basa*. Media komik digital pada pelajaran Bahasa Jawa yang dikembangkan dalam bentuk virtual dengan spesifikasi produk sebagai berikut:

1. Komik digital adalah suatu multimedia interaktif komik yang memanfaatkan teknologi agar penyajiannya media menjadi lebih menarik dan praktis dalam penggunaannya, sehingga komik dapat diakses melalui perangkat elektronik.
2. Komik digital yang dikembangkan dibuat menggunakan program menggunakan aplikasi *SmartApp creator*, SAC merupakan tool perangkat lunak yang dapat digunakan untuk pembuatan mobile apps multimedia dengan mudah dan cepat dan menghasilkan multimedia interaktif komik digital *online* yang berwarna, berisi gambar, animasi, dan suara .

3. Komik digital ini merupakan jenis komik edukasi *online*, dengan style gambar realis, cerita bergenre kehidupan sehari-hari yang menggunakan Bahasa Jawa, dan kelompok usia pembacanya adalah anak-anak.
4. Sistematika komik terdiri dari cover, petunjuk penggunaan, SK/KD, materi, komik, dan *quiz*.
5. Komik digital dilengkapi dengan *quiz*, berisi lima pertanyaan pilihan ganda. Bahasa yang digunakan pada komik digital dan *quiz* adalah bahasa Jawa dan disesuaikan dengan kemampuan berpikir siswa.
6. Media pembelajaran yang akan dikembangkan didalamnya mengandung prinsip pembelajaran yang artinya media ini digunakan untuk kepentingan pembelajaran. Media pembelajaran ini diharapkan dapat memberikan visualisasi yang jelas terhadap materi yang akan disampaikan kepada siswa. Media pembelajaran ini dibuat bukan untuk menggantikan peran guru, melainkan untuk membimbing siswa dalam belajar sehingga siswa memperoleh kemudahan dalam memahami materi.

Penelitian ini menghasilkan produk multimedia pembelajaran komik "*Bisa basa Jawa*" pada mata pelajaran bahasa Jawa pokok bahasan *Unggah-ungguh basa jawa*. Multimedia interaktif komik digital "*Bisa basa Jawa*" menyajikan materi berbentuk cerita bergambar yang percakapannya menggunakan bahasa Jawa dengan tujuan melatih keterampilan berbahasa Jawa. Multimedia interaktif komik digital "*Bisa basa Jawa*" juga dilengkapi dengan latihan soal, yang berisikan perintah membawakan tokoh dalam komik, dan membuat percakapan menggunakan bahasa Jawa. Penggunaan

multimedia interaktif pembelajaran komik digital “*Bisa basa Jawa*” membantu mengembangkan daya kreatifitas siswa melalui cerita yang mereka baca.

E. Kegunaan Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat terhadap berbagai pihak, baik secara teoritis maupun praktis.

1. Kegunaan Teoritis

Secara teoritis manfaat dari penelitian ini diharapkan dapat menambah dan mengembangkan kajian di bidang pendidikan dalam hal media pembelajaran yang dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran, serta dalam rangka memberi sumbangsih dan hasil penelitian diharapkan dapat bermanfaat terhadap perkembangan ilmu pengetahuan serta diharapkan dapat memperkaya konsep atau teori yang menyokong perkembangan ilmu pengetahuan dan pendidikan khususnya yang terkait dengan pengembangan multimedia interaktif komik digital “*Bisa basa Jawa*” dalam pembelajaran bahasa Jawa.

2. Kegunaan Praktis

Secara praktis manfaat dari penelitian ini diharapkan dapat menambah dan mengembangkan kajian di bidang pendidikan dalam hal media pembelajaran yang dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Adapun secara praktis dapat diambil manfaat oleh:

a. Bagi Lembaga

Memperkaya media pembelajaran yang dapat digunakan dalam pembelajaran bahasa Jawa serta menjadi bahan pertimbangan untuk mengaplikasikan multimedia interaktif komik digital "*Bisa basa Jawa*".

b. Bagi Peneliti

Penelitian dan pengembangan ini diharapkan dapat menambah wawasan ilmu pengetahuan dengan melakukan penelitian secara langsung dan juga melakukan pengembangan multimedia interaktif komik digital "*Bisa basa Jawa*" untuk memperdalam materi *Unggah-ungguh basa*, serta pengetahuan yang lebih mendalam terutama pada bidang yang dikaji.

c. Bagi Peneliti Selanjutnya

Bagi penulis yang mengadakan penelitian sejenis, hasil penelitian dapat digunakan untuk menambah wawasan tentang peningkatan mutu pendidikan melalui pengembangan multimedia interaktif komik digital "*Bisa basa Jawa*" untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada bidang studi Bahasa Jawa dalam pembelajaran di sekolah/madrasah.

d. Bagi Perpustakaan UIN Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung

Dengan adanya pelaksanaan penelitian dan pengembangan ini, maka hasilnya diharapkan dapat menjadi tambahan koleksi dan referensi yang dapat digunakan untuk sumber belajar atau bacaan mahasiswa lainnya terutama yang berkaitan dengan komik digital "*Bisa Basa Jawa*" dalam pembelajaran bahasa Jawa.

F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian Pengembangan

1. Asumsi Penelitian dan Pengembangan

Penelitian dan pengembangan media pembelajaran berupa media komik digital "*Bisa basa Jawa*" dalam mata pelajaran Bahasa Jawa ini memiliki beberapa asumsi, antara lain:

- a. Multimedia interaktif komik digital "*Bisa basa Jawa*" dapat menunjang keaktifan peserta didik dalam pembelajaran
- b. Multimedia interaktif komik digital "*Bisa basa Jawa*" dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran bahasa Jawa.
- c. Peserta didik akan mengubah pemikirannya tentang materi *Ungguh-ungguh basa* yang awalnya dianggap sulit menjadi mudah dan menyenangkan.
- d. Peserta didik menjadi senang dan responsif dalam pembelajaran Bahasa Jawa dengan menggunakan media komik digital "*Bisa basa Jawa*"
- e. Multimedia interaktif komik digital "*Bisa basa Jawa*" yang dikombinasi dengan cerita menjadikan kegiatan belajar mengajar lebih menyenangkan dan bermakna bagi peserta didik.

2. Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan

Produk pengembangan media pembelajaran ini, mempunyai beberapa keterbatasan, yaitu:

- a. Produk yang dihasilkan terbatas yaitu berupa multimedia interaktif komik digital “*Bisa basa Jawa*” pembelajaran pada mata pelajaran Bahasa Jawa.
- b. Pokok bahasan yang dikembangkan dalam produk hanya membahas mata pelajaran Bahasa Jawa kelas III MI Baitur Rohman Bantengan pada materi *Unggah-ungguh basa*.

G. Penegasan Istilah

Untuk menghindari agar tidak terjadi kekeliruan dalam memahami atau menafsirkan istilah-istilah yang ada, maka penulis perlu memberikan penegasan dan pembahasan serta istilah-istilah yang berkaitan dengan judul proposal “Pengembangan multimedia interaktif komik digital “*Bisa basa Jawa*” untuk meningkatkan hasil belajar Bahasa Jawa Kelas III MI Baitur Rohman Bantengan” berikut.

1. Penegasan Konseptual

- a. Multimedia interaktif adalah produk media yang menggabungkan teks, grafik, video, animasi dan suara. Untuk menyampaikan suatu pesan dan informasi, melalui media elektronik seperti komputer dan perangkat elektronik lainnya.²⁴
- b. Multimedia interaktif komik digital “*Bisa basa Jawa*” adalah sebuah produk media elektronik yang mengkombinasikan teks, animasi, audio dan game. Komik digital “*Bisa basa Jawa*” merupakan suatu bentuk cerita animasi bergambar yang di dalamnya terdapat percakapan menggunakan bahasa jawa dan dilengkapi audio untuk memperjelas alur cerita yang telah disesuaikan dengan cerita kehidupan sehari-hari siswa. Komik digital disajikan dalam bentuk media aplikasi elektronik yang bisa di install di handphone baik *online* maupun *offline* dengan tujuan mempermudah belajar siswa dan dapat melatih keterampilan berbahasa Jawa dengan baik dan benar.²⁵
- c. Bahasa Jawa adalah suatu bahasa daerah yang merupakan bagian dari kebudayaan nasional Indonesia, yang hidup dan tetap dipergunakan sebagai alat komunikasi sebagian besar penduduk Jawa.²⁶
- d. Hasil belajar adalah hasil dari berbagai upaya dan daya yang tercermin dari partisipasi belajar yang dilakukan peserta didik dalam mempelajari materi pelajaran yang diajarkan oleh guru.²⁷

²⁴Daryanto, *Inovasi Pembelajaran Efektif*, (Bandung: Yrma Widya,2013), 22.

²⁵ *Ibid*,25.

²⁶Permendiknas, *Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 22 Tahun 2006 tentang Standar Isi untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah*, (Jakarta:Permendiknas,2006),23.

2. Penegasan Operasional

Secara operasional, pengembangan multimedia interaktif komik digital “*Bisa basa Jawa*” ini digunakan dalam mata pelajaran bahasa Jawa peserta didik kelas III MI Baitur Rohman Bantengan, dimana peserta didik masih membutuhkan sesuatu yang bersifat konkret dan masih sulit untuk menerima sesuatu yang bersifat abstrak, sehingga peserta didik menganggap materi pelajaran yang bersifat abstrak itu adalah mata pelajaran yang sulit dan mereka lebih sering menyerah sebelum mencoba. Pengembangan multimedia interaktif komik digital “*Bisa basa Jawa*” dalam mata pelajaran bahasa Jawa ini merupakan tindakan yang dilakukan untuk memperbaiki dan meningkatkan hasil belajar peserta didik serta merubah persepsi mereka yang menganggap mata pelajaran bahasa Jawa itu adalah mata pelajaran yang sulit dan membosankan.

Multimedia interaktif komik digital “*Bisa basa Jawa*” adalah sebuah media pembelajaran komik sederhana yang disajikan dalam media elektronik atau *e-comic* yang dapat di install di handphone. Komik digital “*Bisa basa Jawa*” merupakan suatu bentuk cerita animasi bergambar yang di dalamnya terdapat percakapan menggunakan bahasa jawa dan dilengkapi audio untuk memperjelas alur cerita yang telah disesuaikan dengan cerita kehidupan sehari-hari siswa. Komik digital disajikan dalam bentuk media elektronik berbasis aplikasi yang bisa di install menggunakan handphone dan dapat diakses secara *online* maupun *offline*

²⁷Abdurrahman Gintings, *Esensi Praktis Belajar dan Pembelajaran*, (Bandung: Humaniora, 2008),87.

dengan tujuan mempermudah siswa belajar dan dapat melatih keterampilan berbahasa Jawa dengan baik dan benar.

Penggunaan multimedia interaktif komik digital "*Bisa basa Jawa*" bertujuan untuk memberikan motivasi dan dorongan agar proses pembelajaran di kelas dapat berjalan dengan menyenangkan serta dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik, karena media tersebut merupakan adopsi dari *webtoon*. Penelitian dan pengembangan ini digunakan untuk mengetahui proses pengembangan dan kelayakan media pembelajaran multimedia interaktif komik digital "*Bisa basa Jawa*" untuk meningkatkan hasil belajar bahasa Jawa kelas III di MI Baitur Rohman Bantengan.