

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

A. Penyajian Data Uji Coba

1. Analisis Kebutuhan

Untuk mengetahui kebutuhan pengguna tentang media pembelajaran yang perlu dikembangkan, peneliti melakukan analisa kebutuhan dengan menggunakan observasi dan wawancara kepada guru mata pelajaran dan peserta didik kelas III MI Baitur Rohman Bantengan. Berdasarkan observasi dan wawancara yang telah dilakukan, peneliti mendapatkan informasi bahwa penting bagi seorang guru untuk menggunakan media pembelajaran dalam kegiatan pembelajaran tujuannya sebagai sarana atau alat untuk menyampaikan informasi berupa materi pelajaran.

Dengan adanya pengembangan multimedia interaktif komik digital “*Bisa basa Jawa*” ini, diharapkan peserta didik menjadi lebih tertarik serta mudah untuk mengingat materi unggah-ungguh basa dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hal tersebut dikarenakan media pembelajaran yang sudah ada di sekolah saat ini kurang menarik menurut guru dan juga peserta didik, karena tidak dapat memanfaatkan media semaksimal mungkin. Terlebih dengan adanya musibah pandemi covid-19 adanya media pembelajaran baru online yang bisa digunakan dirumah dibutuhkan.⁹⁸

⁹⁸ Observasi di MI Baitur Rohman Bantengan pada tanggal 29 Mei 2021.

Media pembelajaran yang diharapkan guru pengampu bahasa Jawa dan peserta didik pada penelitian dan pengembangan ini adalah yang menarik, dan mampu menjadi sarana yang dapat meningkatkan pemahaman peserta didik serta meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam materi pengenalan unggah-ungguh basa ini. Karena materi unggah-ungguh basa ini nantinya akan terus bersambung materinya hingga jenjang SMA/ sederajat. Maka dari itu, materi pengenalan ini harus benar-benar tertanam agar nantinya peserta didik dapat terus mengikuti perkembangan materi antar jenjang pendidikan. Pernyataan yang disampaikan oleh ibu Diah Wiji Astuti terkait penyampaian materi adalah sebagai berikut:⁹⁹

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.

Dikarenakan minimnya media pembelajaran, guru biasa menyampaikan materi ajar dengan cara yang membosankan. Guru biasa menyampaikan materi ajar dengan cara yang membosankan Hal ini mengakibatkan peserta didik untuk memahami unggah-ungguh basa dengan cara yang membosankan pula. Selain media yang kurang menarik, peserta didik sudah pesimis dapat menguasai materi unggah-ungguh basa karena dirasa sulit maupun dalam penerapan berkomunikasi setiap hari. Pernyataan

⁹⁹ Wawancara dengan guru kelas III MI Baitur Rohman Bantengan pada tanggal 05 Juni 2021.

yang disampaikan oleh peserta didik terkait penyampaian materi adalah sebagai berikut:¹⁰⁰

Pembelajaran disekolah saat covid-19 dilakukan secara mandiri di rumah dan pembelajaran yang biasanya dilakukan secara diskusi harus dikerjakan mandiri tanpa bantuan guru. Kurangnya pemahaman pada materi membuat nilai saya menjadi jelek.

Media pembelajaran yang digunakan guru dan siswa saat daring masih sebatas menggunakan *handphone* dengan bantuan *whatsapp* dimana guru memantau kegiatan anak-anak dengan tetap memberikan perintah pada buku pelajaran. Media pembelajaran lain yang digunakan dalam proses pembelajaran daring sampai saat ini belum ada yang dapat menyuguhkan materi bahasa Jawa dalam bentuk komik digital yang di dalamnya terdapat materi unggah-ungguh basa beserta dengan latihan soal. Media seperti itu dibutuhkan untuk pembelajaran saat ini agar anak lebih tertarik dalam belajar sehingga tidak monoton dari media buku saja.

Beberapa faktor yang dianggap peneliti kurang, peneliti berupaya melakukan pengembangan terhadap salah satu media pembelajaran yang diharapkan dapat membantu masalah yang sedang dihadapi. Pengembangan multimedia interaktif komik digital “*Bisa basa Jawa*” ini diharapkan dapat membantu guru dalam meningkatkan pemahaman dan hasil belajar peserta didik. Selain itu, juga membantu peserta didik untuk selalu fokus dan dalam pembelajaran bahasa Jawa.

¹⁰⁰ Wawancara dengan siswa kelas III MI Baitur Rohman Bantengan pada tanggal 05 Juni 2021.

2. Perencanaan

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan di lapangan, peneliti mengumpulkan beberapa referensi yang berkaitan dengan desain produk yang akan dikembangkan oleh pengembang ahli media di bidangnya. Selanjutnya, peneliti menentukan Kompetensi Inti, Kompetensi Dasar, Indikator, juga materi yang sesuai dengan kurikulum 2013 revisi pada mata pelajaran bahasa Jawa.

Langkah selanjutnya adalah menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), menyusun media pembelajaran yang menarik juga disesuaikan dengan karakteristik peserta didik pada jenjang Sekolah Dasar, menyusun instrumen penelitian dalam bentuk angket validasi untuk ahli media, angket validasi untuk ahli materi, juga angket untuk validasi soal post test untuk ahli pada bidang tersebut. Adapun penjabarannya dapat dijelaskan sebagai berikut:

a. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) ini digunakan dalam setiap pembelajaran pada satu kali tatap muka (2 x 35 menit) setiap minggunya. Penyusunan RPP didasarkan pada buku mata pelajaran bahasa Jawa yang digunakan yaitu buku tantri bahasa Jawa kurikulum 2013. Adapun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran dalam penelitian dan pengembangan ini sebagaimana terlampir.

b. Pembuatan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif

Pembuatan multimedia interaktif dimulai dengan storyboard dan juga flowchart yang terstruktur yang nantinya akan diberikan kepada pengembang ahli media dibidangnya yang telah memiliki ijazah pengembang ahli sebagaimana terlampir. Isi pengembangan multimedia interaktif ini diikuti dengan Kompetensi Dasar juga Indikator Pencapaian Kompetensi. Materi yang disajikan disesuaikan dengan kurikulum 2013 yang mana disertai dengan latihan-latihan soal yang disajikan dengan multimedia interaktif tersebut dan sesuai dengan materi yang disajikan. Penyusunan latihan-latihan soal tersebut dilakukan untuk meningkatkan pemahaman peserta didik setelah membaca komik digital yang telah disediakan. Pada bab ini rancangan flowchart ditampilkan ke dalam bentuk tampilan menu yang tersedia. Bentuk tampilan flowchart yang telah dirancang sesuai dengan multimedia interaktif ini sebagaimana terlampir.

Pengembangan multimedia interaktif ini terdapat berbagai pilihan menu yang dapat dipilih oleh pengguna yang berkaitan dengan materi unggah-unggah basa. Jika memilih menu materi terdapat teks terkait dengan materi unggah-unggah basa dan pada menu komik digital maka akan ada beberapa judul komik dimana terdapat audio di dalamnya. Pada pilihan menu kuis, tersedia latihan-latihan soal yang terdapat dalam media tersebut sebagaimana berikut:

Tabel 4.1 Latihan Soal Media yang Dikembangkan

No.	Pertanyaan	Jawaban
1.	Basa krama iku digunakake kanggo sapa wae?	Anak marang wong tuwa
2.	Ukara ing ngisor iki seng kalebu ukara basa ngoko alus yaiku...	Aku lunga pasar cedak kono.
3.	Basa ngoko iku digunakake kanggo sapa wae?	Wong kang luweh enom
4.	Ibu mundhut apel badhe dipun paringaken adek. Basa sing digunakake yaiku...	Krama alus
5.	“Mbak Dina mau sida tindak Sleman apa ora?” Ukara iku nganggo basa apa...	Ngoko lugu

c. Penyusun Instrumen Penelitian

Peneliti menggunakan tiga instrumen (angket) penelitian untuk mendapatkan data terkait dengan kelayakan serta keefektifan penggunaan dari multimedia interaktif yang dikembangkan. Instrument angket validasi ahli media digunakan untuk mengetahui kelayakan media yang dikembangkan baik dari segi tampilan, isi ataupun kemampuan dalam membantu proses kegiatan pembelajaran. Angket validasi ahli materi digunakan untuk mengetahui kesesuaian materi di dalam multimedia interaktif dengan materi yang ada pada buku ajar. Soal post test akan divalidasikan kepada ahli materi. Soal post test diujikan kepada peserta didik setelah mengikuti kegiatan pembelajaran. Ketiga angket tersebut sebagaimana terlampir.

3. Pengembangan Produk Awal

Produk yang dihasilkan adalah multimedia interaktif komik digital “*Bisa basa Jawa*” untuk meningkatkan hasil belajar bahasa Jawa peserta didik kelas III MI Baitur Rohman Bantengan. Media pembelajaran yang disajikan memuat empat keterampilan berbahasa diantaranya: keterampilan menyimak, keterampilan berbicara, keterampilan membaca dan keterampilan menulis. Masing-masing keterampilan memuat kompetensi dasar yang dijadikan acuan dalam menyusun multimedia interaktif komik digital “*Bisa basa Jawa*” tersebut.

Kompetensi dasar menyimak yakni peserta didik diharapkan mampu merespon dan melakukan tindakan sesuai instruksi yang diterima. Kompetensi dasar berbicara yakni peserta didik mampu mengungkapkan informasi yang telah diterima. Kompetensi dasar membaca yakni peserta didik mampu membaca lancar bentuk teks cerita sederhana *unggah-ungguh basa* dengan memperhatikan pelafalan. Kompetensi dasar menulis yakni peserta didik mengenal, memahami, dan mengidentifikasi teks cerita *unggah-ungguh basa* secara lisan dan tulis.

Jenis pengenalan *unggah-ungguh basa* yang dipilih dalam media pembelajaran ini adalah komik digital yang berisi materi *unggah-ungguh basa*. Tujuan pemilihan tema ini adalah karena materi *unggah-ungguh basa* ini nantinya akan terus bersambung materinya hingga jenjang SMA/ sederajat. Maka dari itu, materi pengenalan ini harus benar-benar tertanam agar nantinya peserta didik dapat terus mengikuti perkembangan

materi antar jenjang pendidikan. Berdasarkan teori pembelajaran bahasa untuk pembelajar muda, peserta didik pada usia sekolah dasar akan lebih tertarik dengan media pembelajaran yang tidak hanya memuat tulisan namun juga disertai gambar, karena dapat menarik bagi perhatian peserta didik.

Tujuan pengembangan media pembelajaran ini secara umum adalah untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran untuk mengenalkan unggah-ungguh basa kepada peserta didik dengan cara yang tidak biasa. multimedia interaktif komik digital "*Bisa basa Jawa*" ini dikembangkan dengan tujuan untuk memudahkan peserta didik dalam belajar berbahasa Jawa serta memotivasi mereka agar dapat meningkatkan hasil belajar bahasa Jawa. Media ini dibuat semenarik dan mungkin untuk membantu peserta didik mengingat unggah-ungguh basa dengan mudah, sehingga peserta didik nantinya akan memahami jika menggunakan bahasa Jawa dalam komunikasi sehari-hari.

a. Halaman Menu Utama

Nama produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah multimedia interaktif komik digital "*Bisa basa Jawa*". Komik digital "*Bisa basa Jawa*" ini merupakan sebutan dari media yang dibuat. Nama ini dipilih karena sesuai dengan isi media dan tujuannya agar anak-anak dapat berbahasa Jawa dengan baik. Komik digital "*Bisa basa Jawa*" ini terdiri dari beberapa komponen. Komponen yang pertama yaitu layar awal komik digital dan beberapa menu di dalamnya yang menunjang penggunaan

multimedia interaktif ini. Setiap menu di dalamnya terdapat perintah untuk memudahkan anak-anak menggunakannya mulai dari membuka hingga menutup. Fungsi dari salah satu menu adalah komik digital dan beberapa judul di dalamnya yang bisa dipilih pengguna dengan mudah.



Gambar 4.1
*Tampilan Awal Multimedia Interaktif
Komik Digital Pertama*



Gambar 4.2
*Tampilan Awal Multimedia Interaktif
Komik Digital Kedua*

b. Menu Petunjuk

Komponen yang kedua yaitu menu petunjuk penggunaan dari multimedia interaktif komik digital “*Bisa basa Jawa*” yaitu petunjuk penggunaan agar anak-anak tidak bingung dan lebih mudah saat menggunakan aplikasi dan lebih mudah menyerah informasi yang ada di dalam multimedia interaktif komik digital “*Bisa basa Jawa*” tersebut.



Gambar 4.3

Tampilan menu petunjuk pada multimedia interaktif komik digital

c. Menu Kompetensi Inti/Kompetensi Dasar

Komponen yang ketiga Kompetensi Inti/ Kompetensi Dasar, di dalam menu ini terdapat kompetensi inti dan kompetensi dasar dari materi unggah-ungguh yang sesuai dengan materi pembelajaran anak-anak. Karena multimedia interaktif ini mengusung konsep digital “Belajar sambil bermain”, maka alat ini dihadirkan untuk menambah semangat peserta didik untuk ingin tahu fungsi alat ini dalam media pembelajaran.



Gambar 4.4

*Tampilan KI/KDMultimedia Interaktif
Komik Digital Pertama*



Gambar 4.5

*Tampilan KI/KDMultimedia Interaktif
Komik Digital Kedua*

d. Menu Materi

Komponen yang keempat yaitu menu materi dimana di dalam menu terdapat materi unggah-ungguh basa yang menjelaskan berbagai macam jenis unggah-ungguh basa dan tingkatan basa. Dengan menu ini diharapkan anak-anak mengetahui gambaran awal materi unggah-ungguh basa sebelum membaca komik digital dimenu selanjutnya.



Gambar 4.6

*Tampilan menu materi pada
multimedia interaktif komik digital*

e. Menu Komik Digital

Komponen yang kelima yaitu komik. Bagian ini terdapat beberapa judul komik yang disesuaikan dengan kehidupan sehari-hari anak-anak agar lebih mudah memahami komik digital "*Bisa basa Jawa*". Jika telah menyelesaikan membaca 1 judul cerita maka akan otomatis kembali kemenu

memilih judul cerita didepan agar anak-anak lebih mudah menggunakan komik digital “*Bisa basa Jawa*”.



Gambar 4.7

Tampilan Menu Komik Multimedia

Interaktif Komik Digital



Gambar 4.8

Tampilan Menu Isi Komik Multimedia

Interaktif Komik Digital



Gambar 4.9
*Tampilan Menu Isi Komik Multimedia
 Interaktif Komik Digital*

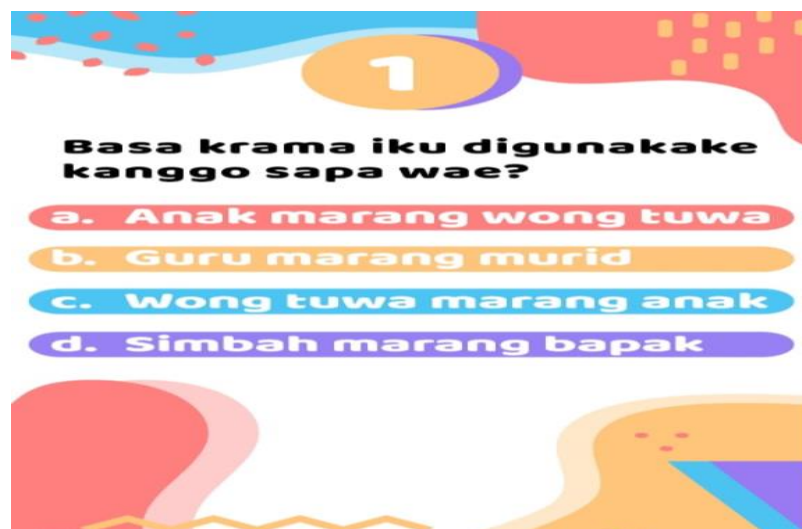
f. Menu Kuis

Komponen yang keenam yaitu menu kuis. Bagian ini terdapat beberapa soal pilihan ganda dimana saat anak-anak menjawab dengan benar maka akan muncul gambar centang dan jika salah akan muncul gambar silang. Jika telah menyelesaikan 5 soal pilihan dalam menu kuis maka skor nilai akan muncul agar anak-anak tahu skor yang mereka peroleh.



Gambar 4.10

*Tampilan Menu Kuis Komik Multimedia
Interaktif Komik Digital*



Gambar 4.11

*Tampilan Menu Kuis Komik Multimedia
Interaktif Komik Digital*

Komponen yang ketujuh yaitu menu *Exit*. Bagian ini adalah bagian terakhir dari menu multimedia interaktif komik digital (*Bisa basa Jawa*) dimana saat ingin keluar kita dapat memilih tanda centang dan jika tidak ingin keluar maka pilih tanda silang, jika memilih silang maka akan muncul gambar bertuliskan matur nuwun dan menu telah otomatis keluar dari aplikasi.



Gambar 4.12

*Tampilan Menu Exit Multimedia
Interaktif Komik Digital*



Gambar 4.13
*Tampilan Menu Exit Multimedia
Interaktif Komik Digital*

B. Analisis Data

Uji kelayakan multimedia interaktif komik digital “*Bisa basa Jawa*” ini dilakukan melalui empat tahap uji coba yaitu yang pertama adalah uji coba terhadap ahli media, yang kedua yaitu uji coba terhadap ahli materi, yang ketiga yaitu uji coba terhadap guru pengampu, dan yang keempat atau yang terakhir yaitu uji coba terhadap sekelompok kecil peserta didik yang terdiri dari 10 peserta didik dari 2 kelas. Uji terhadap ahli media pembelajaran dilakukan kepada satu dosen Desain Pembelajaran Pendidikan Dasar Islam yaitu Dr. Agus Purwowidodo, M.Pd., dan guru ahli informatika yaitu Khusnul muslimin S.Kom. Uji terhadap ahli materi pembelajaran dilakukan kepada Dosen Pembelajaran Bahasa Jawa yaitu Dra. Siti Zumrotul Maulida, M.Pd.I., dan kepada guru pengampu Bahasa Jawa kelas III MI Baitur Rohman Bantengan yaitu Dyah Wiji Astuti, S.Pd. Uji coba lapangan dilakukan kepada guru pengampu Bahasa Jawa kelas III MI Baitur Rohman Bantengan yaitu Dyah

Wiji Astuti, S.Pd. Sedangkan uji coba terhadap sekelompok peserta didik dilakukan kepada peserta didik kelas III MI Baitur Rohman Bantengan.

Komponen penilaian meliputi aspek kelayakan kualitas media, aspek kelayakan penyajian media dan aspek efisiensi dan efektivitas media. Data yang diperoleh pada tahap uji coba ini adalah data verbal dan data nonverbal. Data verbal berupa tanggapan serta saran yang ditulis oleh para ahli pada kolom komentar dan saran yang telah disediakan dalam angket, sedangkan data nonverbal diperoleh dari pengisian angket yang berupa skor penilaian terhadap masing-masing aspek.

1. Analisis Data Hasil Uji Ahli dan Uji Coba Lapangan Komponen Kelayakan Media

Produk media pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti dalam penelitian dan pengembangan ini diuji oleh dua ahli dalam bidang kelayakan media maupun kelayakan materi. Instrument kelayakan media ini meliputi aspek kelayakan kualitas media, aspek kelayakan penyajian media dan aspek efisiensi dan efektivitas media. Berikut akan dipaparkan hasil uji ahli dan uji lapangan terhadap kelayakan media.

a. Aspek Kelayakan Kualitas Multimedia Interaktif

Komponen penilaian pertama adalah aspek kelayakan kualitas multimedia interaktif yang terdiri dari beberapa indikator penilaian. Berikut disajikan data hasil uji coba ahli terhadap komponen kelayakan kualitas multimedia interaktif. Data nonverbal berupa skor penilaian dan

data verbal berupa tanggapan dari para ahli media dan juga guru pengampu.

Tabel 4.2 *Data Hasil Uji Ahli Komponen Kelayakan Kualitas Multimedia Interaktif Oleh Dua Ahli Media*

No.	Indikator / Sub Komponen Kelayakan Kualitas Multimedia Interaktif	HU 1	HU 2
1.	Tersedia tombol menu yang mudah digunakan dalam multimedia interaktif komik digital “ <i>Bisa basa Jawa</i> ”	3	3
2.	Tampilan multimedia interaktif komik digital “ <i>Bisa basa Jawa</i> ” menarik bagi pengguna	4	3
3.	Multimedia interaktif komik digital “ <i>Bisa basa Jawa</i> ” memiliki bentuk, warna, ukuran, proporsi obyek sesuai realita	4	3
4.	Multimedia interaktif komik digital “ <i>Bisa basa Jawa</i> ” mudah untuk dioperasikan	4	4
5.	Kesesuaian materi <i>Unggah-Ungguh basa</i> dengan multimedia interaktif komik digital “ <i>Bisa basa Jawa</i> ”	3	3
6.	Ketepatan pemilihan percakapan dalam cerita komik digital “ <i>Bisa basa Jawa</i> ”	3	3
7.	Ketepatan pemilihan latar belakang multimedia interaktif komik digital “ <i>Bisa basa Jawa</i> ”	4	4
8.	Huruf yang digunakan menarik dan mudah dibaca	4	4
Jumlah		29	27
Nilai Maksimum		32	32
Rata-rata hasil Penilaian kelayakan aspek penyajian Multimedia Interaktif(%)		91,00 %	84,38%
Keterangan		Valid	Valid

Komponen kelayakan kualitas media ini mendapatkan skor 91,00% dari ahli media pertama dan 84,38% dari ahli media kedua sehingga tergolong layak untuk diimplementasikan dengan revisi. Terdapat 8 butir penilaian pada aspek kelayakan kualitas media ini dengan bermacam-macam skor pada masing-masing komponen. Diantara kedepalapan komponen tersebut, ada beberapa komponen yang mendapatkan skor maksimal yaitu 4. Ini berarti media sudah baik dan layak untuk

diimplementasikan. Namun, akan lebih baik dan layak lagi apabila direvisi sesuai masukan dari para ahli.

Kerapian bentuk multimedia interaktif komik digital "*Bisa basa Jawa*" dirasa sudah baik, karena pembuatannya alat ukur supaya mendapatkan hasil yang memuaskan. Sedangkan untuk keamanan, sudah tidak diragukan lagi multimedia interaktif komik digital "*Bisa basa Jawa*" ini dikembangkan menggunakan aplikasi di dalam handphone android yang biasa digunakan peserta didik usia kelas III MI/SD sebagai media daring. Selain aman untuk digunakan, multimedia interaktif komik digital "*Bisa basa Jawa*" ini juga memiliki kekuatan tidak mudah rusak setelah digunakan lebih dari satu kali dan dapat digunakan berulang kali.

Ketetapan pemilihan bahan pun melalui beberapa pertimbangan, selain faktor usia peserta didik kelas III SD/MI juga mengingat keamanan bagi mereka. Media ini juga didesain dengan animasi beragam karakter beserta cerita dan audio yang menunjang komik digital bagi media pembelajarn peserta didik. Setelah mendapatkan masukan dari para ahli, maka peneliti melakukan revisi terhadap media. Media yang telah direvisi kemudian dilakukan uji coba terhadap guru dilapangan. Berikut disajikan data hasil uji coba guru dilapangan terhadap aspek kelayakan kualitas media. Data nonverbal berupa skor penilaian dan data verbal berupa tanggapan dari para ahli media dan juga guru pengampu.

Tabel 4.3 *Data Hasil Uji Ahli Komponen Kelayakan Kualitas Multimedia Interaktif Oleh Guru dilapangan*

No.	Indikator / Sub Komponen Kelayakan Kualitas Multimedia Interaktif	HU (Hasil Uji)
1.	Tersedia tombol menu yang mudah digunakan dalam multimedia interaktif komik digital “ <i>Bisa basa Jawa</i> ”	4
2.	Tampilan multimedia interaktif komik digital “ <i>Bisa basa Jawa</i> ” menarik bagi pengguna	4
3.	Multimedia interaktif komik digital “ <i>Bisa basa Jawa</i> ” memiliki bentuk, warna, ukuran, proporsi obyek sesuai realita	4
4.	Multimedia interaktif komik digital “ <i>Bisa basa Jawa</i> ” mudah untuk dioperasikan	4
5.	Kesesuaian materi <i>Unggah-Ungguh basa</i> dengan multimedia interaktif komik digital “ <i>Bisa basa Jawa</i> ”	3
6.	Ketepatan pemilihan percakapan dalam cerita komik digital “ <i>Bisa basa Jawa</i> ”	4
7.	Ketepatan pemilihan latar belakang multimedia interaktif komik digital “ <i>Bisa basa Jawa</i> ”	4
8.	Huruf yang digunakan menarik dan mudah dibaca	4
Rata-rata Jumlah Hasil Uji Kelayakan Kualitas Multimedia Interaktif (%)		96,88%

Komponen kelayakan kualitas multimedia interaktif mendapatkan skor rata-rata 96,88% dari guru pengampu Bahasa Jawa di MI Baitur Rohman Bantengan. Terdapat 8 butir penilaian yang dinilai pada aspek kelayakan kualitas media yang hampir keseluruhan mendapat skor maksimal yaitu 4 dan hanya 1 butir penilaian yang mendapat skor 3. Berdasar pada kolom komentar yang disajikan pada komponen kelayakan kualitas media ini, guru tidak banyak meninggalkan komentar. Hanya memberikan simpulan bahwa multimedia interaktif komik digital “*Bisa basa Jawa*” ini layak digunakan tanpa revisi.

b. Aspek Kelayakan Penyajian Multimedia Interaktif

Aspek penilaian yang kedua adalah kelayakan penyajian multimedia interaktif. Berikut disajikan data hasil uji coba ahli dan uji coba lapangan terhadap aspek kelayakan penyajian. Data nonverbal berupa skor penilaian dan data verbal berupa tanggapan dari para ahli media dan juga guru pengampu.

Tabel 4.4 *Data Hasil Uji Ahli Komponen Kelayakan Penyajian Multimedia Interaktif Oleh Dua Ahli Media*

No.	Indikator / Sub Komponen Kelayakan Penyajian Media	HU 1	HU 2
1.	Petunjuk penggunaan produk disampaikan dengan jelas	4	4
2.	Bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat berpikir peserta didik	4	4
3.	Penyajian multimedia interaktif mendukung peserta didik untuk terlibat dalam pembelajaran	3	4
4.	Media mendukung peserta didik untuk mampu belajar mengenal <i>unggah-ungguh basa</i> secara mandiri	4	3
5.	Penggunaan multimedia interaktif pembelajaran mampu meningkatkan hasil belajar bahasa Jawa peserta didik	3	3
6.	Penggunaan multimedia interaktif komik digital " <i>Bisa basa Jawa</i> " berpusat pada peserta didik	4	3
7.	Keterlibatan peserta didik secara aktif dalam penggunaan multimedia interaktif komik digital " <i>Bisa basa Jawa</i> "	3	4
8.	Keterjalinan komunikasi interaktif antar peserta didik dalam penggunaan multimedia interaktif komik digital " <i>Bisa basa Jawa</i> "	4	4
9.	Multimedia interaktif komik digital " <i>Bisa basa Jawa</i> " dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik	4	3
10.	Multimedia interaktif komik digital " <i>Bisa basa Jawa</i> " dapat menambah variasi guru dalam mengenalkan <i>unggah-ungguh basa</i>	3	4

Jumlah	36	36
Nilai Maksimum	40	40
Rata-rata hasil Penilaian kelayakan aspek penyajian Multimedia Interaktif(%)	90,00 %	90,00 %
Keterangan	Valid	Valid

Komponen kelayakan penyajian multimedia interaktif ini mendapatkan skor rata-rata 90,00% dari ahli media yang pertama dan 90,00% dari ahli media yang kedua. Maka dapat disimpulkan bahwa multimedia interaktif komik digital “*Bisa basa Jawa*” ini dapat digunakan tanpa revisi. Terdapat 10 butir penilaian pada aspek kelayakan penyajian ini dan hampir keseluruhan mendapatkan skor maksimal yaitu 4 dari kedua ahli media.

Multimedia interaktif komik digital “*Bisa basa Jawa*” ini dilengkapi petunjuk penggunaan, tujuannya agar memudahkan pengguna memahami bagaimana cara menggunakannya. Bahasa yang digunakan peneliti untuk memaparkan perintah penggunaannya pun sesuai dengan tingkat berfikir peserta didik. Mengingat peserta didik yang masih berada dikelas bawah, yang berusia dibawah 10 tahun, maka peneliti menggunakan Bahasa sehari-hari agar peserta didik mudah untuk memahaminya.

Penyusunan multimedia interaktif komik digital “*Bisa basa Jawa*” ini salah satunya bertujuan agar peserta didik dapat terlibat aktif dalam pembelajaran, sehingga guru hanya sebagai fasilitator bagi mereka. Pusat pembelajaran pun ada pada peserta didik. Hal ini kembali pada hakikat kurikulum 2013 yang berorientasi pada pembelajaran berpusat pada

peserta didik. Multimedia interaktif komik digital "*Bisa basa Jawa*" ini dikembangkan menggunakan aplikasi android agar dapat mendukung peserta didik dalam pembelajaran daring untuk belajar unggah-ungguh basa secara mandiri.

Multimedia interaktif komik digital "*Bisa basa Jawa*" merupakan media yang dirancang penggunaannya secara berkelompok, sehingga dapat dipastikan akan terjadi komunikasi interaktif antar peserta didik pada saat memainkan media ini. Selain itu, peneliti juga mengharapkan multimedia interaktif komik digital "*Bisa basa Jawa*" ini juga dapat memicu motivasi belajar unggah-ungguh basa peserta didik kelas III. Salah satu tujuan dari pengembangan ini adalah meningkatkan hasil belajar Bahasa Jawa kelas III MI Baitur Rohman Bantengan khususnya materi unggah-ungguh basa. Hadirnya multimedia interaktif komik digital "*Bisa basa Jawa*" ini juga dapat menambah variasi guru dalam mengenalkan unggah-ungguh basa dan penggunaannya dalam kehidupan sehari-hari.

Setelah dilakukan uji ahli kemudian dilakukan uji coba terhadap guru dilapangan. Berikut disajikan data hasil uji coba guru dilapangan terhadap aspek kelayakan penyajian media. Data nonverbal berupa skor penilaian dan data verbal berupa tanggapan dari para ahli media dan juga guru pengampu.

Tabel 4.5 Data Hasil Uji Ahli Komponen Kelayakan Penyajian Multimedia Interaktif Oleh Guru dilapangan

No.	Indikator / Sub Komponen Kelayakan Penyajian Media	HU (Hasil Uji)
1.	Petunjuk penggunaan produk disampaikan dengan jelas	3
2.	Bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat berpikir peserta didik	4
3.	Penyajian media mendukung peserta didik untuk terlibat dalam pembelajaran	4
4.	Media mendukung peserta didik untuk mampu belajar mengenal <i>unggah-ungguh basa</i> secara mandiri	4
5.	Penggunaan media pembelajaran mampu meningkatkan hasil belajar Bahasa Jawa peserta didik	4
6.	Penggunaan multimedia interaktif komik digital " <i>Bisa basa Jawa</i> "berpusat pada peserta didik	4
7.	Keterlibatan peserta didik secara aktif dalam penggunaan Multimedia interaktif komik digital " <i>Bisa basa Jawa</i> "	4
8.	Keterjalinan komunikasi interaktif antar peserta didik dalam penggunaan multimedia interaktif komik digital " <i>Bisa basa Jawa</i> "	4
9.	Multimedia interaktif komik digital " <i>Bisa basa Jawa</i> "dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik	4
10.	Multimedia interaktif komik digital " <i>Bisa basa Jawa</i> " dapat menambah variasi guru dalam mengenalkan <i>unggah-ungguh basa</i>	4
Rata-rata Jumlah Hasil Uji Kelayakan Penyajian Multimedia Interaktif(%)		97,50%

Komponen kelayakan penyajian multimedia interaktif mendapatkan skor rata-rata 97,50% dari guru pengampu bahasa Jawa di MI Baitur Rohman Bantengan. Terdapat 10 butir penilaian yang dinilai pada aspek kelayakan kualitas media yang hampir keseluruhan mendapat skor maksimal yaitu 4 dan hanya 1 butir penilaian yang mendapat skor 3. Berdasar pada kolom komentar yang disajikan pada komponen kelayakan

penyajian media ini, guru tidak banyak meninggalkan komentar. Hanya memberikan simpulan bahwa multimedia interaktif komik digital “*Bisa basa Jawa*” ini layak digunakan tanpa revisi.

c. Aspek Efisiensi dan Efektivitas Multimedia Interaktif

Aspek penilaian yang ketiga adalah aspek efisiensi dan efektivitas multimedia interaktif. Berikut disajikan hasil uji ahli dan uji coba lapangan terhadap guru pengampu. Data nonverbal berupa skor penilaian dan data verbal berupa tanggapan dari para ahli media dan juga guru pengampu.

Tabel 4.6 *Data Hasil Uji Ahli Komponen Efisiensi dan Efektivitas Multimedia Interaktif Oleh Dua Ahli Media*

No.	Indikator / Sub Komponen Efisiensi dan Efektivitas Media	HU 1	HU 2
1.	Efisiensi multimedia interaktif komik digital <i>Bisa basa Jawa</i> ” dalam kaitannya dengan waktu yang digunakan	4	3
2.	Efisiensi multimedia interaktif komik digital <i>Bisa basa Jawa</i> ” dalam kaitannya dengan biaya yang digunakan	4	4
3.	Efisiensi multimedia interaktif komik digital <i>Bisa basa Jawa</i> ” dalam kaitannya dengan tenaga yang digunakan	3	4
4.	Multimedia interaktif komik digital “ <i>Bisa basa Jawa</i> ” dapat mencapai tujuan pembelajaran	3	4
Jumlah		14	15
Nilai Maksimum		16	16
Rata-rata hasil Penilaian kelayakan aspek penyajian Multimedia Interaktif(%)		87,50%	93,75%
Keterangan		Valid	Valid

Komponen efisiensi dan efektivitas multimedia interaktif ini mendapatkan skor rata-rata 87,50% dari ahli media yang pertama dan 93,75% dari ahli media yang kedua. Maka dapat disimpulkan bahwa ini dapat digunakan dengan sedikit revisi. Terdapat 4 butir penilaian pada aspek efisiensi dan efektivitas ini dan hampir keseluruhan multimedia interaktif komik digital "*Bisa basa Jawa*" mendapatkan skor maksimal yaitu 4 dari kedua ahli media.

Penggunaan multimedia interaktif komik digital "*Bisa basa Jawa*" ini mudah dan sederhana, jadi tidak banyak menyita waktu untuk dapat dimengerti peserta didik. Mengingat pelajaran bahasa Jawa adalah muatan lokal yang tidak banyak mendapat jam pelajaran, yakni 2x35 menit/minggu oleh karena itu multimedia interaktif komik digital "*Bisa basa Jawa*" membantu belajar dari rumah seperti saat ini.

Setelah dilakukan uji ahli kemudian dilakukan uji coba terhadap guru dilapangan. Berikut disajikan data hasil uji coba guru dilapangan terhadap aspek efisiensi dan efektivitas media. Data nonverbal berupa skor penilaian dan data verbal berupa tanggapan dari para ahli media dan juga guru pengampu.

Tabel 4.7 *Data Hasil Uji Ahli Komponen Efisiensi dan Efektivitas Multimedia Interaktif Oleh Guru dilapangan*

No.	Indikator / Sub Komponen Efisiensi dan Efektivitas Media	HU (Hasil Uji)
1.	Efisiensi multimedia interaktif komik digital <i>Bisa basa Jawa</i> ” dalam kaitannya dengan waktu yang digunakan	4
2.	Efisiensi multimedia interaktif komik digital <i>Bisa basa Jawa</i> ” dalam kaitannya dengan biaya yang digunakan	4
3.	Efisiensi multimedia interaktif komik digital <i>Bisa basa Jawa</i> ” dalam kaitannya dengan tenaga yang digunakan	4
4.	Multimedia interaktif komik digital “ <i>Bisa basa Jawa</i> ” dapat mencapai tujuan pembelajaran	4
Rata-rata Jumlah Hasil Uji Komponen Efisiensi dan Efektivitas Multimedia Interaktif(%)		100%

Komponen efisiensi dan efektivitas multimedia interaktif mendapatkan skor rata-rata 100% dari guru pengampu bahasa Jawa di MI Baitur Rohman Bantengan. Terdapat 4 butir penilaian yang dinilai pada aspek efisiensi dan efektivitas media yang keseluruhan mendapat skor maksimal yaitu 4. Berdasar pada kolom komentar yang disajikan pada komponen efisiensi dan efektivitas media ini, guru tidak banyak meninggalkan komentar. Hanya memberikan simpulan bahwa multimedia interaktif komik digital “*Bisa basa Jawa*” ini layak digunakan tanpa revisi.

2. Analisis Data Hasil Uji Ahli dan Uji Coba Lapangan Komponen Kelayakan Materi

Produk media pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti dalam penelitian dan pengembangan ini diuji oleh seorang ahli dalam bidang kelayakan materi dan seorang guru dilapangan. Instrument kelayakan materi

ini meliputi aspek kelayakan kualitas media, aspek kelayakan penyajian media dan aspek kelayakan penyajian materi dengan media. Berikut akan dipaparkan hasil uji ahli dan uji lapangan terhadap kelayakan materi.

a. Aspek Kesesuaian Materi dalam Media dengan Kurikulum

Aspek penilaian kelayakan materi yang pertama adalah aspek kesesuaian materi dalam media dengan kurikulum. Berikut disajikan hasil uji ahli dan uji coba lapangan terhadap ahli materi dosen bahasa Jawa dan guru mata pelajaran bahasa Jawa di lembaga MI Baiturrohman Bantengan. Data nonverbal berupa skor penilaian dan data verbal berupa tanggapan dari para ahli materi dan juga guru pengampu.

Tabel 4.8 *Data Hasil Uji Ahli Komponen Kesesuaian Materi dalam Media dengan Kurikulum Oleh Ahli Materi*

No.	Indikator / Sub Komponen Kesesuaian Materi dalam Media dengan Kurikulum	HU (Hasil Uji)
1.	Kesesuaian multimedia interaktif komik digital “ <i>Bisa basa Jawa</i> ” dengan kompetensi dasar bahasa Jawa semester 2	3
2.	Kesesuaian multimedia interaktif komik digital “ <i>Bisa basa Jawa</i> ” dengan indikator bahasa Jawa semester 2	3
3.	Kesesuaian multimedia interaktif komik digital “ <i>Bisa basa Jawa</i> ” dengan tujuan pembelajaran bahasa Jawa semester 2	3
4.	Kesesuaian multimedia interaktif komik digital “ <i>Bisa basa Jawa</i> ” dan materi dengan tahap berpikir peserta didik kelas III MI/SD	4
5.	Kesesuaian multimedia interaktif komik digital “ <i>Bisa basa Jawa</i> ” dengan karakter peserta didik kelas III MI/SD	4
Rata-rata Jumlah Hasil Uji Komponen Kesesuaian Materi Dalam Media Dengan Kurikulum (%)		85%

Komponen kesesuaian materi dalam media dengan kurikulum ini mendapatkan skor rata-rata 85% dari ahli materi. Maka dapat disimpulkan bahwa multimedia interaktif komik digital “*Bisa basa Jawa*” ini dapat digunakan tanpa revisi. Terdapat 5 butir penilaian pada aspek kesesuaian materi dalam media dengan kurikulum ini dan keseluruhan mendapatkan skor maksimal yaitu 4 dari ahli materi.

Setelah dilakukan uji ahli kemudian dilakukan uji coba terhadap guru dilapangan. Berikut disajikan data hasil uji coba guru dilapangan terhadap aspek kesesuaian materi dalam media dengan kurikulum. Data nonverbal berupa skor penilaian dan data verbal berupa tanggapan dari para ahli materi dan juga guru pengampu.

Tabel 4.9 *Data Hasil Uji Ahli Komponen Kesesuaian Materi dalam Media dengan Kurikulum Oleh Guru dilapangan*

No.	Indikator / Sub Komponen Kesesuaian Materi dalam Media dengan Kurikulum	HU (Hasil Uji)
1.	Kesesuaian multimedia interaktif komik digital “ <i>Bisa basa Jawa</i> ” dengan kompetensi dasar Bahasa Jawa semester 2	4
2.	Kesesuaian multimedia interaktif komik digital “ <i>Bisa basa Jawa</i> ” dengan indikator Bahasa Jawa semester 2	4
3.	Kesesuaian multimedia interaktif komik digital “ <i>Bisa basa Jawa</i> ” dengan tujuan pembelajaran Bahasa Jawa semester 2	4
4.	Kesesuaian multimedia interaktif komik digital “ <i>Bisa basa Jawa</i> ” dan materi dengan tahap berpikir peserta didik kelas III MI/SD	4
5.	Kesesuaian multimedia interaktif komik digital “ <i>Bisa basa Jawa</i> ” dengan karakter peserta didik kelas III MI/SD	4
Rata-rata Jumlah Hasil Uji Komponen Kesesuaian Materi Dalam Media Dengan Kurikulum (%)		100%

Komponen kesesuaian materi dalam media dengan kurikulum mendapatkan skor rata-rata 100% dari guru pengampu Bahasa Jawa di MI Baitur Rohman Bantengan. Terdapat 5 butir penilaian yang dinilai pada aspek kesesuaian materi dalam media dengan kurikulum yang keseluruhan mendapat skor maksimal yaitu 4. Berdasar pada kolom komentar yang disajikan pada komponen kesesuaian materi dalam media dengan kurikulum ini, guru tidak banyak meninggalkan komentar. Hanya memberikan simpulan bahwa multimedia interaktif komik digital “*Bisa basa Jawa*” ini layak digunakan tanpa revisi.

b. Aspek Penyajian Materi dalam Media

Aspek penilaian kelayakan materi yang kedua adalah aspek penyajian materi dalam media. Berikut disajikan hasil uji ahli dan uji coba lapangan terhadap ahli materi dan guru pengampu. Data nonverbal berupa skor penilaian dan data verbal berupa tanggapan dari para ahli materi dan juga guru pengampu.

Tabel 4.10 *Data Hasil Uji Ahli Komponen Kelayakan Penyajian Materi dalam Media Oleh Ahli Materi*

No.	Indikator / Sub Komponen Kelayakan Penyajian Materi dalam Media	HU (Hasil Uji)
1.	Multimedia interaktif komik digital “ <i>Bisa basa Jawa</i> ” telah disusun sesuai tingkat kesukaran tingkatan <i>unggah-ungguh basa</i>	3
2.	Media sesuai tingkat kesukaran <i>unggah-ungguh basa</i> telah memuat macam-macam tingkatan <i>unggah-ungguh basa</i> untuk kelas III secara lengkap	4
3.	Materi memiliki daya dukung terhadap stimulasi perkembangan <i>unggah-ungguh basa</i>	4
4.	Sasaran pengguna terlihat jelas	3

5.	Materi sesuai dengan kebutuhan belajar anak	4
6.	Materi sesuai dengan tingkat perkembangan peserta didik	3
7.	Multimedia interaktif komik digital " <i>Bisa basa Jawa</i> " mendukung dalam pencapaian KI,KD dan indicator	3
8.	Multimedia interaktif komik digital " <i>Bisa basa Jawa</i> " telah mengacu pada ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik	4
Rata-rata Jumlah Hasil Uji Komponen Kelayakan Penyajian Materi dalam Media (%)		87,5%

Komponen kelayakan penyajian materi dalam media ini mendapatkan skor rata-rata 87,5% dari ahli materi. Maka dapat disimpulkan bahwa multimedia interaktif komik digital "*Bisa basa Jawa*" ini dapat digunakan tanpa revisi. Terdapat 8 butir penilaian pada aspek kelayakan penyajian materi dalam media ini dan hampir keseluruhan mendapatkan skor maksimal yaitu 4 dari ahli materi.

Setelah dilakukan uji ahli kemudian dilakukan uji coba terhadap guru dilapangan. Berikut disajikan data hasil uji coba guru dilapangan terhadap aspek kelayakan penyajian materi dalam media. Data nonverbal berupa skor penilaian dan data verbal berupa tanggapan dari para ahli materi dan juga guru pengampu.

Tabel 4.11 *Data Hasil Uji Ahli Komponen Kelayakan Penyajian Materi dalam Media Oleh Guru dilapangan*

No.	Indikator / Sub Komponen Kelayakan Penyajian Materi dalam Media	HU (Hasil Uji)
1.	Multimedia interaktif komik digital “ <i>Bisa basa Jawa</i> ” telah disusun sesuai tingkat kesukaran tingkatan <i>unggah-ungguh basa</i>	3
2.	Media sesuai tingkat kesukaran <i>unggah-ungguh basa</i> telah memuat macam-macam tingkatan <i>unggah-ungguh basa</i> untuk kelas III secara lengkap	4
3.	Materi memiliki daya dukung terhadap stimulasi perkembangan <i>unggah-ungguh basa</i>	4
4.	Sasaran pengguna terlihat jelas	4
5.	Materi sesuai dengan kebutuhan belajar anak	4
6.	Materi sesuai dengan tingkat perkembangan peserta didik	4
7.	Multimedia interaktif komik digital “ <i>Bisa basa Jawa</i> ” mendukung dalam pencapaian KI,KD dan indicator	4
8.	Multimedia interaktif komik digital “ <i>Bisa basa Jawa</i> ” telah mengacu pada ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik	4
Rata-rata Jumlah Hasil Uji Komponen Kelayakan Penyajian Materi dalam Media (%)		96,88%

Komponen kelayakan penyajian materi dalam media mendapatkan skor rata-rata 96,88% dari guru pengampu Bahasa Jawa di MI Baitur Rohman Bantengan. Terdapat 8 butir penilaian yang dinilai pada aspek kelayakan penyajian materi dalam media yang hampir keseluruhan mendapat skor maksimal yaitu 4. Berdasar pada kolom komentar yang disajikan pada komponen kelayakan penyajian materi dalam media ini, guru tidak banyak meninggalkan komentar. Hanya memberikan simpulan

bahwa multimedia interaktif komik digital “*Bisa basa Jawa*” ini layak digunakan tanpa revisi.

c. Aspek Kelayakan Penyajian Pembelajaran dengan Media

Aspek penilaian kelayakan materi yang ketiga adalah aspek kelayakan penyajian pembelajaran dengan media. Berikut disajikan hasil uji ahli dan uji coba lapangan terhadap ahli materi dan guru pengampu. Data nonverbal berupa skor penilaian dan data verbal berupa tanggapan dari para ahli materi dan juga guru pengampu.

Tabel 4.12 *Data Hasil Uji Ahli Komponen Kelayakan Penyajian Pembelajaran dengan Media Oleh Ahli Materi*

No.	Indikator / Sub Komponen Penyajian Pembelajaran dengan Media	HU (Hasil Uji)
1.	Multimedia interaktif komik digital “ <i>Bisa basa Jawa</i> ” dapat menimbulkan rasa ingin tahu pada peserta didik	4
2.	Multimedia interaktif komik digital “ <i>Bisa basa Jawa</i> ” sudah perpusat pada peserta didik	4
3.	Penggunaan multimedia interaktif komik digital “ <i>Bisa basa Jawa</i> ” melibatkan peserta didik secara aktif	4
4.	Multimedia interaktif komik digital “ <i>Bisa basa Jawa</i> ” efisien terkait dengan waktu yang diperlukan	4
5.	Multimedia interaktif komik digital “ <i>Bisa basa Jawa</i> ” dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik	4
6.	Multimedia interaktif komik digital “ <i>Bisa basa Jawa</i> ” dapat menambah variasi media bagi guru dalam memperkenalkan <i>unggah-ungguh basa</i>	4
7.	Multimedia interaktif komik digital “ <i>Bisa basa Jawa</i> ” dapat memunculkan konsep cara belajar untuk mengenal <i>unggah-ungguh basa</i>	3
Rata-rata Jumlah Hasil Uji Penyajian Pembelajaran dengan Media (%)		96,5%

Komponen kelayakan penyajian pembelajaran dengan media ini mendapatkan skor rata-rata 96,5% dari ahli materi. Maka dapat

disimpulkan bahwa multimedia interaktif komik digital “*Bisa basa Jawa*” ini dapat digunakan tanpa revisi. Terdapat 7 butir penilaian pada aspek kelayakan penyajian pembelajaran dengan media ini dan keseluruhan mendapatkan skor maksimal yaitu 4 dari ahli materi.

Setelah dilakukan uji ahli kemudian dilakukan uji coba terhadap guru dilapangan. Berikut disajikan data hasil uji coba guru dilapangan terhadap aspek kelayakan penyajian pembelajaran dengan media. Data nonverbal berupa skor penilaian dan data verbal berupa tanggapan dari para ahli materi dan juga guru pengampu.

Tabel 4.13 *Data Hasil Uji Ahli Komponen Kelayakan Penyajian Pembelajaran Oleh Guru dilapangan*

No.	Indikator / Sub Komponen Kelayakan Penyajian Pembelajaran dengan Media	HU (Hasil Uji)
1.	Multimedia interaktif komik digital “ <i>Bisa basa Jawa</i> ” dapat menimbulkan rasa ingin tahu pada peserta didik	4
2.	Multimedia interaktif komik digital “ <i>Bisa basa Jawa</i> ” sudah perpusat pada peserta didik	4
3.	Penggunaan multimedia interaktif komik digital “ <i>Bisa basa Jawa</i> ” melibatkan peserta didik secara aktif	4
4.	Multimedia interaktif komik digital <i>Bisa basa Jawa</i> ” efisien terkait dengan waktu yang diperlukan	4
5.	Multimedia interaktif komik digital “ <i>Bisa basa Jawa</i> ” dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik	4
6.	Multimedia interaktif komik digital “ <i>Bisa basa Jawa</i> ” dapat menambah variasi media bagi guru dalam memperkenalkan <i>unggah-ungguh basa</i>	4
7.	Multimedia interaktif komik digital <i>Bisa basa Jawa</i> ” dapat memunculkan konsep cara belajar untuk mengenal <i>unggah-ungguh basa</i>	4
Rata-rata Jumlah Hasil Uji Penyajian Pembelajaran dengan Media (%)		100%

Komponen kelayakan penyajian pembelajaran dengan media mendapatkan skor rata-rata 100% dari guru pengampu Bahasa Jawa di MI Baitur Rohman Bantengan. Terdapat 7 butir penilaian yang dinilai pada aspek kelayakan penyajian pembelajaran dengan media yang keseluruhan mendapat skor maksimal yaitu 4. Berdasar pada kolom komentar yang disajikan pada komponen kelayakan penyajian pembelajaran dengan media ini, guru tidak banyak meninggalkan komentar. Hanya memberikan simpulan bahwa multimedia interaktif komik digital "*Bisa basa Jawa*" ini layak digunakan tanpa revisi.

3. Analisis Data Hasil Uji Coba Lapangan terhadap Peserta Didik

Produk multimedia interaktif komik digital "*Bisa basa Jawa*" yang dikembangkan peneliti dalam penelitian dan pengembangan ini setelah diuji oleh dua ahli dalam bidang kelayakan media dan dua ahli dalam bidang kelayakan materi, kemudian dilanjutkan dengan uji coba lapangan terhadap peserta didik yaitu kepada dua puluh enam peserta didik kelas III MI Baitur Rohman Bantengan. Berikut akan disajikan data hasil uji coba lapangan terhadap peserta didik.

Tabel 4.14 Data Hasil Uji Coba Media terhadap Peserta Didik

No	Pernyataan	HU (%) Peserta Didik
1.	Tampilan multimedia interaktif komik digital “ <i>Bisa basa Jawa</i> ” ini menarik.	100%
2.	Saya senang belajar unggah-ungguh basa dengan menggunakan multimedia interaktif komik digital “ <i>Bisa basa Jawa</i> ”.	100%
3.	Belajar materi unggah-ungguh basa dengan multimedia interaktif komik digital “ <i>Bisa basa Jawa</i> ” tidak membosankan.	100%
4.	Saya dapat menggunakan multimedia interaktif komik digital “ <i>Bisa basa Jawa</i> ” dengan mudah.	100%
5.	Saya bisa memahami unggah-ungguh basa dengan mudah melalui multimedia interaktif komik digital “ <i>Bisa basa Jawa</i> ”.	100%
6.	Dengan adanya ilustrasi gambar animasi dan audio dapat memberikan motivasi untuk mempelajari materi unggah-ungguh basa	100%
7.	Saya ikut terlibat ketika menggunakan multimedia interaktif komik digital “ <i>Bisa basa Jawa</i> ”	100%
8.	Dengan menggunakan multimedia interaktif komik digital “ <i>Bisa basa Jawa</i> ” saya bisa berkomunikasi dengan bahasa Jawa yang benar dan baik.	100%
9.	Penulisan cerita dalam komik digital yang digunakan cerita sederhana dan mudah dipahami.	99%
10.	Multimedia interaktif komik digital “ <i>Bisa basa Jawa</i> ” ini memuat tes evaluasi yang dapat menguji seberapa jauh pemahaman saya tentang materi unggah-ungguh basa.	100%
Rata-rata Hasil Uji Coba Lapangan Peserta Didik (%)		99.9%

Komponen uji coba lapangan terhadap peserta didik ini terdapat 10 butir penilaian yang mana diperoleh rata-rata penilaian sebesar 99,9% yang tergolong layak untuk diimplementasikan. Dari 10 butir penilaian tersebut terdapat hampir seluruh butir mendapat skor penilaian 100% dan hanya 1 butir yang mendapat skor penilaian 99%.

Tampilan dalam multimedia interaktif komik digital “*Bisa basa Jawa*” ini dirancang semenarik mungkin, agar peserta didik senang

belajar unggah-ungguh basa. Media ini banyak menggunakan gambar animasi yang berwarna-warna cerah dengan aturan permainan yang menyenangkan, hal ini bertujuan agar peserta didik tidak mudah bosan. Meskipun aturan permainan ini dirancang semenantang mungkin, namun tidak mengindahkan usia peserta didik. Sehingga pilihan kata yang dipilih pun menyesuaikan perbendaharaan peserta didik usia kelas III SD/MI.

Media ini juga melibatkan peserta didik secara langsung, sehingga posisi guru dalam kelas hanya sebagai fasilitator saja. Hal ini bertujuan membangkitkan kepercayaan diri peserta didik untuk menunjukkan kemampuannya. Karena multimedia interaktif komik digital "*Bisa basa Jawa*" ini memuat tes evaluasi yang dapat menguji seberapa jauh pemahaman peserta didik tentang materi unggah-ungguh basa. Tes evaluasi dengan media jarang diterapkan oleh para guru, sehingga multimedia interaktif komik digital "*Bisa basa Jawa*" bisa menjadi salah satu variasi guru untuk melakukan tes evaluasi bagi peserta didik dengan cara yang tidak biasa.

4. Analisis Data Hasil Belajar

Untuk mengetahui efektivitas multimedia interaktif komik digital "*Bisa basa Jawa*" yang dikembangkan oleh peneliti, maka dilakukan dengan memberikan soal *pre test* dan *post test* kepada peserta didik kelas III MI Baitur Rohman Bantengan. Pemberian soal *pre test* dilakukan untuk mengetahui kemampuan awal peserta didik. Pada pertemuan berikutnya,

kegiatan pembelajaran dilakukan dengan menggunakan multimedia interaktif komik digital “*Bisa basa Jawa*” yang sudah dikembangkan oleh peneliti. Setelah pembelajaran selesai, peneliti kemudian memberikan soal *post test* untuk peserta didik. *Post test* dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui sejauh mana peserta didik menguasai materi setelah dilakukan perlakuan dengan menggunakan multimedia interaktif komik digital “*Bisa basa Jawa*” Adapun hasil *pre test* sebagaimana dipaparkan dalam tabel berikut.

Tabel 4.15 Data Hasil Pre Test Peserta Didik Kelas III

No.	Nama Peserta Didik	Kode Peserta Didik	Nilai Pre Test
1	2	3	4
1	Avisa Nada Olivya	ANO	80
2	Azzam Fairuzzafi Anhar	AFA	45
3	Beryl Priscilico Iqbaliansyah	BPI	30
4	Delovina Nafiatus Zahva	DNZ	45
5	Dwi Fajar Efendy	DFE	50
6	Farid Arista Widyanto	FAW	65
7	Fariha Ithain Nisa	FIN	75
8	Khansa Marella Irawan	KMI	50
9	Lutfiana Azkia Inanda	LAI	40
10	Muhammad Kanza Miftahul Basor	MKMB	60
11	Muhammad Rizky Andhika Pratama	MRAP	55
12	Nabila Intania Putri	NIP	70
13	Nizam Fachri Albaihaqi	NFA	40
14	Nizza Ranita Sabbina	NRS	60
15	Putra Ardy Nugraha	PAN	65
16	Safira Chairunnisa	SC	70
17	Selfi Azizah Sukma Ning Ari	SASN	75
Jumlah peserta didik seluruhnya			17
Jumlah nilai			975
Nilai rata-rata kelas			57,35
Nilai minimal			30
Nilai maksimal			80

Dari tabel diatas dapat diketahui nilai rata-rata *pre test* dari kelas III MI Baitur Rohman Bantengan. Berdasarkan data tabel tersebut diketahui nilai *pre test* rata-rata peserta didik sebesar 57,35 dengan nilai terendah 30 dan nilai tertinggi 80. Hasil nilai *pre test* inilah yang nantinya akan digunakan peneliti dalam menguji efektivitas multimedia interaktif komik digital “*Bisa basa Jawa*”. Selanjutnya, data terkait nilai *post test* hasil belajar peserta didik kelas III MI Baitur Rohman Bantengan setelah mendapat perlakuan menggunakan multimedia interaktif komik digital “*Bisa basa Jawa*”.

Tabel 4.16 Data Hasil Post Test Peserta Didik Kelas III

No.	Nama Peserta Didik	Kode Peserta Didik	Nilai Post Test
1	2	3	4
1	Avisa Nada Olivya	ANO	95
2	Azzam Fairuzzafi Anhar	AFA	75
3	Beryl Priscilico Iqbaladiansyah	BPI	70
4	Delovina Nafiatus Zahva	DNZ	85
5	Dwi Fajar Efendy	DFE	85
6	Farid Arista Widyanto	FAW	90
7	Fariha Ithain Nisa	FIN	80
8	Khansa Marella Irawan	KMI	75
9	Lutfiana Azkia Inanda	LAI	90
10	Muhammad Kanza Miftahul Basor	MKMB	75
11	Muhammad Rizky Andhika Pratama	MRAP	80
12	Nabila Intania Putri	NIP	85
13	Nizam Fachri Albaihaqi	NFA	60
14	Nizza Ranita Sabbina	NRS	70
15	Putra Ardy Nugraha	PAN	80
16	Safira Chairunnisa	SC	85
17	Selfi Azizah Sukma Ning Ari	SASN	90
Jumlah peserta didik seluruhnya			17
Jumlah nilai			1370
Nilai rata-rata kelas			80,58
Nilai minimal			70
Nilai maksimal			95

Berdasarkan data nilai peserta didik kelas III MI Baitur Rohman Bantengan yang telah mendapat perlakuan menggunakan multimedia interaktif komik digital “*Bisa basa Jawa*” menunjukkan hasil yang lebih baik dari pada nilai *pre test* sebelum mendapat perlakuan. Dapat dilihat pada tabel diatas dimana nilai rata-rata yang diperoleh adalah 80,58 dengan nilai terendah 70 dan nilai tertinggi adalah 95. Dari kedua tabel hasil nilai *pre test* dan *post test* diatas, menunjukkan bahwa nilai rata-rata *pre test* adalah 60,88 dan nilai rata-rata *post test* adalah 80,58. Hal ini menunjukkan bahwa nilai *post test* lebih bagus daripada *pre test*. Selisih rata-rata nilai *pre test* dan rata-rata nilai *post test* adalah 23,23. Berikut perbandingan hasil belajar *pre test* dan hasil belajar *post test* kelas III MI Baitur Rohman Bantengan.

Tabel 4.17 Data Perbandingan Hasil Pre Test dan Post Test Peserta Didik

No.	Nama Peserta Didik	Kode Peserta Didik	Nilai Pre Test	Nilai Post Test
1	2	3	4	5
1	Avisa Nada Olivya	ANO	80	95
2	Azzam Fairuzzafi Anhar	AFA	45	75
3	Beryl Priscilico Iqbaladiansyah	BPI	30	70
4	Delovina Nafiatus Zahva	DNZ	45	85
5	Dwi Fajar Efendy	DFE	50	85
6	Farid Arista Widyanto	FAW	65	90
7	Fariha Ithain Nisa	FIN	75	80
8	Khansa Marella Irawan	KMI	50	75
9	Lutfiana Azkia Inanda	LAI	40	90
10	Muhammad Kanza Miftahul Basor	MKMB	60	75
11	Muhammad Rizky Andhika Pratama	MRAP	55	80
12	Nabila Intania Putri	NIP	70	85
13	Nizam Fachri Albaihaqi	NFA	40	60
14	Nizza Ranita Sabbina	NRS	60	70
15	Putra Ardy Nugraha	PAN	65	80
16	Safira Chairunnisa	SC	70	85
17	Selfi Azizah Sukma Ning Ari	SASN	75	90

Jumlah peserta didik seluruhnya	17	17
Jumlah nilai	975	1370
Nilai rata-rata kelas	57,35	80,58
Nilai minimal	30	70
Nilai maksimal	80	95

Analisis hasil belajar ini digunakan untuk mengetahui pengaruh penggunaan multimedia interaktif komik digital “*Bisa basa Jawa*” terhadap hasil belajar peserta didik kelas III MI Baitur Rohman Bantengan. Pada tabel diatas menunjukkan selisih nilai rata-rata pre test dan post test sebesar 23,23 dan nilai minimal *pre test* yaitu 30 sedangkan *post test* 70 sedangkan nilai maksimal *pre test* yaitu 80 sedangkan *post test* 95.

5. Analisis Uji Instrumen

a. Uji Validitas

1) Validasi Konstruk

Validasi konstruk biasanya diperoleh dari hasil uji terhadap para ahli. Adapun validasi konstruk dalam penelitian dan pengembangan ini sebagaimana terlampir.

Berdasarkan hasil uji validasi pada ahli, maka dua puluh butir soal post test yang diujikan sudah masuk dalam kategori valid. Artinya soal tersebut sudah bisa digunakan untuk mengambil data dilapangan.

2) Analisis Validasi Empiris

Peneliti mengambil 10 anak sebagai responden untuk menguji validitas empiris dari soal post test yang digunakan. Berikut adalah pemaparan data dari hasil uji lapangan.

Selanjutnya nilai pada validasi konstruk dianalisis menggunakan *SPSS for windows 23.00* untuk mengetahui kevalidan masing-masing butir soal. Adapun hasil output perhitungan *SPSS 23.00 for Windows* sebagai berikut:

Tabel 4.18 *Skor Uji Validasi*

Item-Total Statistics				
	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
B1	8,00	62,222	,989	,973
B2	8,00	62,222	,989	,973
B3	8,20	65,067	,696	,976
B4	8,20	65,511	,637	,976
B5	8,20	65,067	,696	,976
B6	8,20	65,067	,696	,976
B7	7,90	63,878	,797	,975
B8	8,20	65,067	,696	,976
B9	8,10	64,322	,740	,975
B10	8,10	64,322	,740	,975
B11	8,20	65,067	,696	,976
B12	7,90	63,878	,797	,975
B13	8,10	64,322	,740	,975
B14	8,00	62,222	,989	,973
B15	8,00	62,222	,989	,973
B16	7,90	63,878	,797	,975
B17	8,20	65,067	,696	,976
B18	8,00	62,222	,989	,973
B19	8,10	64,322	,740	,975
B20	8,00	62,222	,989	,973

Hasil output uji validasi menunjukkan bahwa semua item mempunyai nilai *Corrected Item-Total Correlation* lebih besar dari

r_{tabel} 0,632, sehingga dapat disimpulkan bahwa dua puluh item soal dalam post test adalah valid.

b. Analisis Uji Reliabilitas

Setelah melakukan uji validitas, maka peneliti melakukan uji reliabilitas menggunakan perhitungan dengan *SPSS 23.00 for windows* dengan hasil output sebagai berikut:

Tabel 4.19 Hasil Output Uji Reliabilitas

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
,983	20

Berdasarkan tabel *Reliability Statistics* diperoleh nilai *Cronbach's Alpha Based on Standardized Items* (0,983) > r_{tabel} (0,632), dan dapat disimpulkan bahwa seluruh butir soal tersebut reliable, dan dapat digunakan untuk mengambil data lapangan.

2. Analisis Keefektifan Penggunaan Multimedia Interaktif Komik Digital (*Bisa basa Jawa*)

Multimedia interaktif komik digital (*Bisa basa Jawa*) yang sudah direvisi berdasarkan saran dari para ahli, kemudian diuji cobakan di lapangan. Uji coba lapangan dilaksanakan di MI Baiturrohman Bantengan Bandung dengan mengambil kelas III A sebagai kelas eksperimen dan

kelas III B sebagai kelas kontrol. Mengingat terbatasnya waktu penelitian, maka uji coba lapangan dilaksanakan dalam dua kali pertemuan yaitu 4 x 35 menit. Agar penelitian lebih mudah dalam menganalisis data, maka peneliti memberikan kode pada setiap peserta didik. Kode yang peneliti berikan adalah huruf A (kelas eksperimen) dan huruf B (kelas kontrol) yang kemudian diikuti nomor absen.

Adapun daftar nama yang dijadikan sebagai data penelitian beserta kodenya adalah sebagai berikut:

Tabel 4.20 *Data Peserta Didik Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol*

Kelas Eksperimen			Kelas Kontrol		
No.	Nama	Kode	No.	Nama	Kode
1.	Avisa Nada Olivya	A1	1.	Afnes Nur Novitaningrum	B1
2.	Azzam Fairuzzafi Anhar	A2	2.	Ahmad Ibrahim Rivano	B2
3.	Beryl Priscilico Iqbaladiansyah	A3	3.	Cindona Putri Puri	B3
4.	Delovina Nafiatus Zahva	A4	4.	Egar Frananda Aditya	B4
5.	Dwi Fajar Efendy	A5	5.	Hilya Fariha Faradisa	B5
6.	Farid Arista Widyanto	A6	6.	Husna Eka Melasari	B6
7.	Fariha Ithain Nisa	A7	7.	Jevandra Danniswara Ariesta	B7
8.	Khansa Marella Irawan	A8	8.	Maulana Ardawi Hasan	B8
9.	Lutfiana Azkia Inanda	A9	9.	Muhammad Devan Al Hadi	B9
10.	Muhammad Kanza Miftahul Basor	A10	10.	Muhammad Saffana Naufal Askhiya	B10
11.	Muhammad Rizky Andhika Pratama	A11	11.	Muhammat Alwi Febrian Iskhak	B11
12.	Nabila Intania Putri	A12	12.	Nawangwulan Kencana Vitaloca	B12

13.	Nizam Fachri Albaihaqi	A13	13.	Nevin Gio Mahardhika	B13
14.	Nizza Ranita Sabbina	A14	14.	Nisa Ahyaul Husna	B14
15.	Putra Ardy Nugraha	A15	15.	Nur Zulfa Azzahra	B15
16.	Safira Chairunnisa	A16	16.	Pandu Adi Saputra	B16
17.	Selfi Azizah Sukma Ning Ari	A17	17.	Saskya Fitriadysha Zahra	B17

Selanjutnya peneliti melakukan uji homogenitas untuk mengetahui apakah kelas 3A dan 3B homogen atau tidak memiliki perbedaan yang signifikan. Untuk melakukan uji homogenitas, peneliti menggunakan hasil penilaian *pretest*.

a. Analisis Uji Homogenitas

Dalam penelitian ini, uji homogenitas digunakan untuk mengetahui data dari dua kelompok penelitian memiliki varians yang sama atau tidak. Uji homogenitas dilakukan dengan menggunakan *One Way Anova*. Data dikatakan homogen jika taraf signifikansi $\geq 0,05$. Jika data memiliki taraf signifikansi $< 0,05$ maka data dikatakan tidak homogeny. Data yang digunakan untuk menguji homogenitas kelas adalah hasil penilaian *pretest* peserta didik dari kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Tabel 4.21 Hasil Penilaian Pretest Peserta Didik dari Kelas Eksperimen dan Kontrol

Kelas Eksperimen			Kelas Kontrol		
No.	Kode	Nilai	No.	Kode	Nilai
1.	A1	80	1.	B1	65
2.	A2	45	2.	B2	55
3.	A3	30	3.	B3	65
4.	A4	45	4.	B4	40
5.	A5	50	5.	B5	55
6.	A6	65	6.	B6	80
7.	A7	75	7.	B7	55
8.	A8	50	8.	B8	75
9.	A9	40	9.	B9	45
10.	A10	60	10.	B10	30
11.	A11	55	11.	B11	45
12.	A12	70	12.	B12	60
13.	A13	40	13.	B13	75
14.	A14	60	14.	B14	55
15.	A15	65	15.	B15	70
16.	A16	70	16.	B16	50
17.	A17	75	17.	B17	40

Setelah melakukan uji validitas, maka peneliti melakukan uji reliabilitas menggunakan perhitungan dengan *SPSS 23.00 for windows* dengan hasil output sebagai berikut:

Tabel 4.22 Hasil Output Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variances
nilai

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
,169	1	32	,683

Berdasarkan tabel 4.22 menunjukkan bahwa nilai signifikansi dari *Test of Homogeneity of Variance* adalah $0,683 > 0,05$. Jadi dapat disimpulkan bahwa data tersebut bersifat homogen, sehingga layak digunakan dalam penelitian.

b. Analisis Uji Normalitas

Uji normalitas dilaksanakan untuk mengetahui apakah data yang dipergunakan berdistribusi normal atau tidak. Jika data tidak berdistribusi normal, maka pengujian tidak dapat dilanjutkan ke tahap selanjutnya, uji normalitas dilakukan dengan menggunakan *1-Sample Kolmogorov Snirnov*. Pada pengujian ini, data dikatakan berdistribusi normal jika taraf signifikansi $\geq 0,05$. Jika data memiliki taraf signifikansi $< 0,05$ maka data dikatakan tidak berdistribusi normal. Data yang digunakan untuk menguji normalitas adalah data hasil nilai *Post Test* peserta didik.

Tabel 4.23 Hasil Post Test Peserta Didik dari Kelas Eksperimen dan Kontrol

Kelas Eksperimen			Kelas Kontrol		
No.	Kode	Nilai	No.	Kode	Nilai
1.	A1	95	1.	B1	70
2.	A2	75	2.	B2	45
3.	A3	70	3.	B3	65
4.	A4	85	4.	B4	60
5.	A5	85	5.	B5	60
6.	A6	90	6.	B6	65
7.	A7	80	7.	B7	75
8.	A8	75	8.	B8	65
9.	A9	90	9.	B9	65
10.	A10	75	10.	B10	90
11.	A11	80	11.	B11	50
12.	A12	85	12.	B12	85
13.	A13	60	13.	B13	80
14.	A14	70	14.	B14	75
15.	A15	80	15.	B15	65
16.	A16	85	16.	B16	75
17.	A17	90	17.	B17	60

Uji normalitas dilakukan dengan perhitungan menggunakan *SPSS 23.00 for windows* dengan hasil sebagai berikut:

Tabel 4.24 Hasil Output Uji Normalitas

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test		EKSPERIME N	KONTRO L
N		17	17
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	80,59	67,65
	Std. Deviation	8,993	11,608
Most Extreme Differences	Absolute	,159	,178
	Positive	,089	,178
	Negative	-,159	-,137
Test Statistic		,159	,178
Asymp. Sig. (2-tailed)		,200 ^{c,d}	,154 ^c

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

c. Lilliefors Significance Correction.

d. This is a lower bound of the true significance.

Berdasarkan tabel 4.24 terlihat bahwa nilai signifikansi *1-Sample Kolmogorov Smirnov test* pada kelas eksperimen $0,061 > 0,05$ dan nilai signifikansi pada kelas kontrol $0,124 > 0,05$. Jadi dapat disimpulkan bahwa data dari dua kelas tersebut berdistribusi normal.

a. Analisis Uji-t (*Independent Sample t-Test*)

Setelah melakukan uji homogenitas dan normalitas data, maka peneliti menggunakan *Independent Sample T-test* (uji t) untuk menguji signifikansi perbedaan dua buah mean yang berasal dari dua buah distribusi. Uji t dilakukan dengan menggunakan *SPSS 23.00 for windows* dengan hasil output sebagai berikut:

Tabel 4.25 Hasil Output Independents Sample T-test

Independent Samples Test										
	Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means							
	F	Sig.	t	Df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference		
								Lower	Upper	
Equal variances assumed	,808	,375	3,634	32	,001	12,941	3,561	5,687	20,196	
			3,634	30,121	,001	12,941	3,561	5,669	20,213	
Equal variances not assumed										

Berdasarkan table 4.25 diketahui t_{hitung} 3,634 lebih besar dari t_{tabel} 2.021 dan nilai Sig. (2-tailed) < 0,05. Jadi dapat disimpulkan bahwa penggunaan multimedia interaktif komik digital “*Bisa basa Jawa*” berpengaruh kepada hasil belajar peserta didik.

C. Revisi Produk

Berdasarkan uji coba dengan para ahli media, ahli materi, guru dan juga peserta didik kelas III perlu dilakukan beberapa revisi terhadap multimedia interaktif komik digital “*Bisa basa Jawa*” ini. Berikut disajikan revisi bahan ajar berdasarkan komponen aspek kelayakan kualitas media, kelayakan penyajian media dan aspek efisiensi dan efektivitas media. Revisi juga dilakukan berdasarkan angket yang disebar kepada peserta didik berdasarkan beberapa komponen seperti aspek penyajian materi, aspek tampilan dan aspek manfaat.

1. Revisi Komponen Kelayakan Kualitas Multimedia Interaktif

Berdasarkan uji ahli media, bahwa pada aspek komponen kelayakan kualitas multimedia interaktif mendapat skor rata-rata 91,00% dari ahli media pertama dan 84,38% dari ahli media kedua sehingga tergolong layak untuk diimplementasikan dengan sedikit revisi. Sedangkan berdasarkan uji validasi lapangan yang dilakukan terhadap guru pengampu mendapat skor penilaian rata-rata sebesar 96,88%. Berdasar pada kolom komentar yang disajikan pada komponen kelayakan kualitas media ini, guru tidak banyak meninggalkan komentar. Hanya memberikan simpulan bahwa multimedia interaktif komik digital "*Bisa basa Jawa*" ini layak digunakan tanpa revisi. Namun berdasar pada kolom komentar yang disajikan pada angket komponen kelayakan kualitas media ini, ahli media pertama memberikan masukan untuk mengganti judul agar lebih baku. Penggantian Kompetensi Dasar agar sesuai dengan materi pada pembelajaran. Berikut perbaikan yang dilakukan oleh peneliti.

Tabel 4.26 Revisi Produk 1 ke Produk 2 Komponen Kelayakan Kualitas Media

Produk 1	Produk 2
 <p data-bbox="347 768 831 931">Nama tampilan awal “Isa Jawa” dimana mendapat masukan untuk mengganti nama agar lebih baku yaitu diubah menjadi seperti nama tampilan awal</p>	 <p data-bbox="858 768 1321 871">Nama tampilan setelah revisi menjadi “Bisa basa Jawa” menurut masukan ahli validasi agar judul menjadi baku.</p>
 <p data-bbox="347 1379 831 1514">Tampilan kompetensi dasar awal belum sesuai dengan materi unggah-ungguh basa dan diubah sesuai arahan validator ahli.</p>	 <p data-bbox="858 1379 1321 1482">Tampilan kompetensi dasar sudah disesuaikan dengan materi pembelajaran anak-anak.</p>

2. Revisi Komponen Kelayakan Penyajian Multimedia Interaktif

Berdasarkan hasil uji ahli multimedia interaktif, bahwa pada aspek komponen kelayakan penyajian media mendapatkan skor rata-rata 90,00% dari ahli media yang pertama dan 90,00% dari ahli media yang kedua. Maka

dapat disimpulkan bahwa multimedia interaktif komik digital "*Bisa basa Jawa*" ini dapat digunakan tanpa revisi. Terdapat 10 butir penilaian pada aspek kelayakan penyajian ini dan hampir keseluruhan mendapatkan skor maksimal yaitu 4 dari kedua ahli media. Sedangkan berdasarkan uji validasi lapangan yang dilakukan terhadap guru pengampu mendapat skor penilaian rata-rata sebesar 97,50%. Berdasar pada kolom komentar yang disajikan pada komponen kelayakan kualitas media ini, guru tidak banyak meninggalkan komentar. Hanya memberikan simpulan bahwa multimedia interaktif komik digital "*Bisa basa Jawa*" ini layak digunakan tanpa revisi.

3. Revisi Aspek Efisiensi dan Efektivitas Multimedia Inetraktif

Berdasarkan hasil uji ahli multimedia interaktif, bahwa pada aspek komponen efisiensi dan efektifitas media mendapatkan skor rata-rata 87,50% dari ahli media yang pertama dan 93,75% dari ahli media yang kedua. Maka dapat disimpulkan bahwa multimedia interaktif komik digital "*Bisa basa Jawa*" ini dapat digunakan tanpa revisi. Terdapat 4 butir penilaian pada aspek kelayakan penyajian ini dan hampir keseluruhan mendapatkan skor maksimal yaitu 4 dari kedua ahli media. Sedangkan berdasarkan uji validasi lapangan yang dilakukan terhadap guru pengampu mendapat skor penilaian rata-rata sebesar 100%. Berdasar pada kolom komentar yang disajikan pada komponen kelayakan kualitas media ini, guru tidak banyak meninggalkan komentar. Hanya memberikan simpulan bahwa

multimedia interaktif komik digital "*Bisa basa Jawa*" ini layak digunakan tanpa revisi begitupun kedua ahli media.