

BAB V

PENUTUP

A. Kajian Produk yang Telah Direvisi

1. Proses Pengembangan Multimedia Interaktif Komik Digital “*Bisa basa Jawa*”

Penelitian dan pengembangan ini menghasilkan produk multimedia interaktif komik digital “*Bisa basa Jawa*”. Multimedia interaktif komik digital “*Bisa basa Jawa*” ini dikembangkan dengan model pengembangan yang mengacu pada rancangan penelitian dan pengembangan modifikasi dari model pengembangan Borg and Gall.

Model penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) memiliki beberapa prosedur diantaranya (1) melakukan penelitian awal dan pengumpulan data/informasi terkait produk yang akan dikembangkan (*research information collection*), (2) perencanaan produk yang akan dikembangkan (*planning*), (3) mengembangkan desain awal produk (*develop preliminary form of roduct*), (4) validasi produk (*product validation*), (5) revisi produk (*main product revision*), (6) uji lapangan terhadap produk yang dihasilkan (*main field testing*), (7) revisi produk (*operational product revision*), (8) uji operasional lapangan terhadap produk yang dihasilkan (*operational field testing*),

(9) revisi produk (*final product revision*) dan (10) diseminasi dan implementasi (*dissemination and implementation*).

Perubahan seperlunya dilakukan dalam tahap penelitian dan pengembangan ini. Adapun revisi produk dilakukan dua kali yaitu setelah mendapat masukan dari validator dan setelah dilakukannya uji coba lapangan dikarenakan sudah mendapat skor penilaian lebih dari 70% yang berarti tergolong layak untuk diimplementasikan. Dalam tahap penelitian dan pengembangan ini tidak melewati tahap diseminasi dikarenakan keterbatasan waktu, tenaga dan biaya dari peneliti.

Materi yang dibahas pada produk pengembangan ini adalah pengenalan unggah-ungguh basa. Media ini mengusung tema “Belajar sambil Bermain”. Artinya selain peserta didik dapat bermain, namun mereka juga dapat sambil belajar memahami penggunaan unggah-ungguh basa dengan tepat. Mengusung tampilan dengan penuh warna, media pembelajaran ini bertujuan untuk menarik minat peserta didik agar termotivasi untuk belajar unggah-ungguh basa. Meskipun demikian, aspek kenyamanan dan keamanan tetap diperhatikan agar peserta didik tetap konsentrasi dalam pembelajaran.

2. Kelayakan Multimedia Interaktif Komik Digital “*Bisa basa Jawa*”

Pengembangan multimedia interaktif komik digital “*Bisa basa Jawa*” ini divalidasikan kepada ahli media dan ahli materi serta praktisi lapangan yakni guru pengampu mata pelajaran Bahasa Jawa dari

sekolah tempat penelitian tersebut dilakukan. Hasil validasi dari semua ahli terhadap beberapa aspek yang disajikan menunjukkan bahwa pengembangan multimedia interaktif komik digital "*Bisa basa Jawa*" ini layak untuk diimplementasikan di MI Baitur Rohman Bantengan. Hal ini dibuktikan dengan validasi dari ahli media, ahli materi, guru dilapangan dan peserta didik dengan instrument berupa angket.

Hasil analisis data dari angket ahli media I terhadap komponen kelayakan kualitas media mendapatkan skor rata-rata sebesar 91,00%, terhadap komponen kelayakan penyajian media mendapatkan skor rata-rata sebesar 90,00%, terhadap efisiensi dan efektivitas media mendapatkan skor rata-rata sebesar 90,00%. Sedangkan hasil analisis data dari angket ahli media II terhadap komponen kelayakan kulaitas media mendapatkan skor rata-rata sebesar 84,38%, terhadap komponen kelayakan penyajian media mendapatkan skor rata-rata sebesar 90,00%, terhadap efisiensi dan efektivitas media mendapatkan skor rata-rata sebesar 93,75%. Hal ini dapat disimpulkan bahwasannya produk pengembangan yang dihasilkan tergolong layak untuk di implementasikan.

Adapun hasil analisis data dari angket ahli materi terhadap komponen kesesuaian materi dalam media dengan kurikulum mendapatkan skor rata-rata sebesar 85,00%, terhadap komponen kelayakan penyajian materi dalam media mendapatkan skor rata-rata sebesar 87,5%, terhadap kelayakan penyajian pembelajaran dengan

media mendapatkan skor rata-rata sebesar 96,5%. Sementara, hasil analisis data dari angket ahli materi II terhadap komponen kesesuaian materi dalam media dengan kurikulum mendapatkan skor rata-rata sebesar 100%, terhadap komponen kelayakan penyajian materi dalam media mendapatkan skor rata-rata sebesar 96,88%, terhadap kelayakan penyajian pembelajaran dengan media mendapatkan skor rata-rata sebesar 100%. Hal ini dapat disimpulkan bahwasannya produk pengembangan yang dihasilkan tergolong layak untuk diimplementasikan.

Hasil uji coba lapangan terhadap peserta didik juga menunjukkan hasil yang positif. Komponen uji coba lapangan terhadap peserta didik ini terdapat 10 butir penilaian yang mana diperoleh rata-rata penilaian sebesar 99,9% yang tergolong sangat 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%.

3. Hasil Belajar Bahasa Jawa Kelas III MI Baitur Rohman Bantengan Bandung dalam Menggunakan Multimedia Interaktif Komik Digital “*Bisa basa Jawa*”

Hasil analisis data dari *pre test* dan *post test* menunjukkan peningkatan selisih nilai rata-rata antara *pre test* dan *post test* sebesar 23,23. Dapat dilihat nilai rata-rata *pre test* yaitu 57,35, sedangkan nilai

rata-rata *post test* yaitu 80,58. Hasil nilai minimal *pre test* yaitu 30 sedangkan *post test* 70 sedangkan nilai maksimal *pre test* yaitu 80 sedangkan *post test* 95.

Berdasarkan data yang diperoleh tersebut menunjukkan adanya pengaruh yang signifikan terhadap penggunaan multimedia interaktif komik digital “*Bisa basa Jawa*” yang telah dikembangkan terhadap peningkatan hasil belajar kelas III MI Baitur Rohman Bantengan Bandung Tulungagung. Dari penjelasan diatas dapat dikatakan bahwa produk pengembangan multimedia interaktif komik digital “*Bisa basa Jawa*” ini memang valid dan efektif serta layak untuk digunakan serta dapat meningkatkan hasil belajar.

B. Saran Pemanfaatan dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut

Supaya produk pengembangan multimedia interaktif komik digital “*Bisa basa Jawa*” ini dapat dimanfaatkan secara maksimal, maka perlu diberikan beberapa saran, diantaranya:

1. Saran Pemanfaatan Produk

Adapun saran pemanfaatan produk multimedia interaktif komik digital “*Bisa basa Jawa*” dari peneliti adalah sebagai berikut:

a. Sekolah

Diharapkan sekolah dapat menjadikan modul ini sebagai bahan pertimbangan dalam mengembangkan modul yang sesuai

dengan situasi dan kondisi peserta didiknya, serta disesuaikan dengan potensi yang ada di lingkungan sekolah.

b. Guru

Diharapkan guru dapat membantu peserta didik dalam memahami materi secara mandiri sesuai dengan langkah-langkah yang telah ada dalam multimedia interaktif komik digital "*Bisa basa Jawa*" serta dapat memanfaatkan multimedia ini sebagai bahan acuan dalam menentukan strategi atau pendekatan serta media pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran di kelas.

c. Peserta Didik

- 1) Peserta didik diharapkan mengikuti dan membaca petunjuk yang ada dalam multimedia interaktif komik digital "*Bisa basa Jawa*" dengan seksama sehingga ketika masuk dalam aplikasi atau pengerjaan latihan soal benar-benar sudah menguasai.
- 2) Peserta didik diharapkan membaca buku-buku atau sumber belajar terkait yang lain, sehingga dapat menambah pengetahuan terkait materi yang dipelajari.
- 3) Peserta didik diharapkan mengerjakan semua latihan yang terdapat pada multimedia interaktif komik digital "*Bisa basa Jawa*" ini, serta mendiskusikan bersama teman atau guru bahasa Jawa pada setiap masalah yang belum mereka temukan jawabannya,

sehingga peserta didik memiliki pengetahuan yang baik dan benar.

Keunggulan produk ini adalah kegiatan pendukung pembelajaran pengenalan unggah-ungguh basa disusun secara tidak biasa yaitu dengan “Belajar sambil Bermain”. Media yang dihasilkan dinyatakan layak dan efektif untuk digunakan di lapangan dan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

2. Saran Diseminasi Produk

Produk pengembangan multimedia interaktif komik digital “*Bisa basa Jawa*” dapat disebarluaskan di semua kelas bahkan semua sekolah yang bersangkutan atau sekolah yang lain yang mana penyebaran produk pengembangan multimedia interaktif komik digital “*Bisa basa Jawa*” harus tetap memperhatikan dan memperhitungkan karakteristik siswa sehingga penyebaran tidak dilakukan dengan sia-sia dilain kesempatan agar media ini dapat menjadi media yang sempurna dan dapat digunakan oleh semua kelas.

3. Saran Pengembangan Produk Lebih Lanjut

Adapun saran pengembangan produk lebih lanjut adalah dapat dijelaskan sebagai berikut:

- a. Pengembang yang ingin mengembangkan produk lebih lanjut, dapat dilakukan dengan cara menambah beragam judul cerita agar multimedia lebih variatif.
- b. Pengembangan judul komik yang dihasilkan hanya terfokus pada kelas III saja pengembang dapat memperluas materi lanjutan disemua kelas.