



**PENGEMBANGAN MEDIA CERITA BERGAMBAR “BOLOKUNCORO”
DALAM PEMBELAJARAN INTERAKTIF PENGENALAN LITERASI
BUDAYA LOKAL UNTUK ANAK PAUD DI KOTA SURAKARTA**

TESIS

Disusun untuk Memperoleh Gelar Magister Pendidikan

**Disusun Oleh
YSTA NOFECA
NIM 202103056**

**PROGRAM STUDI MAGISTER PENDIDIKAN DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MURIA KUDUS**

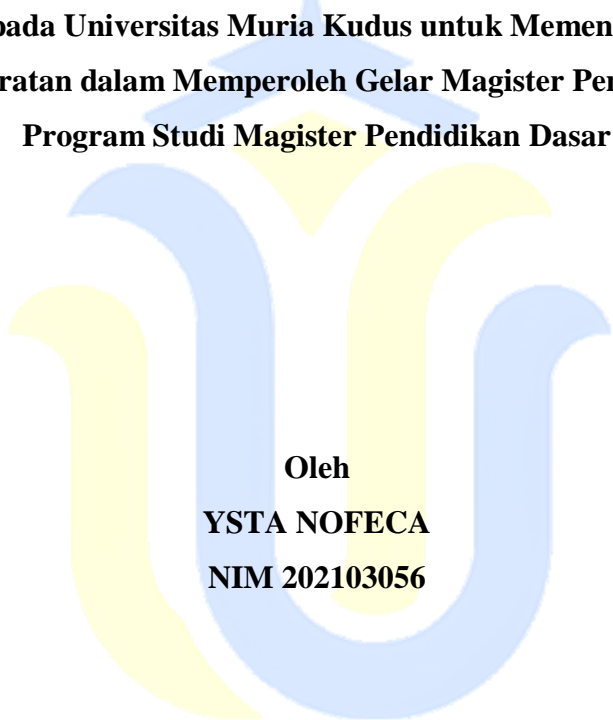
2023



**PENGEMBANGAN MEDIA CERITA BERGAMBAR “BOLOKUNCORO”
DALAM PEMBELAJARAN INTERAKTIF PENGENALAN LITERASI
BUDAYA LOKAL UNTUK ANAK PAUD DI KOTA SURAKARTA**

TESIS

**Diajukan kepada Universitas Muria Kudus untuk Memenuhi Salah Satu
Persyaratan dalam Memperoleh Gelar Magister Pendidikan
Program Studi Magister Pendidikan Dasar**



**Oleh
YSTA NOFECA
NIM 202103056**

**PROGRAM STUDI MAGISTER PENDIDIKAN DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MURIA KUDUS**

2023

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO

1. “Selalu ada harapan bagi mereka yang selalu berdoa. Selalu ada jalan bagi mereka yang selalu berusaha.”
2. “Kesuksesan adalah ketika persiapan dan kesempatan bertemu.”
3. *Dunyo iku dadi tepo tulodone neng akhirat.* (KH. Maimun Zubair)

PERSEMBAHAN

1. Allahu Yaa Fattah Yaa Alim, yang senantiasa membuka pintu-pintu kebaikan kepada kami dan memberikan jalan cahaya ilmu kepada peneliti.
2. Suami tercinta yang selalu memberikan motivasi dalam menuntut ilmu, Ibu dan kelima anak-anakku yang selalu mendoakan perjuangan kehidupan.
3. Dosen Pembimbing yang telah meluangkan waktu, tenaga, dan pikiran untuk membimbing serta memberi arahan kepada peneliti sehingga tesis ini selesai.
4. Teman-teman seperjuangan di pasca sarjana Universitas Muria Kudus yang sudah menjadi rekan hebat membantu dalam menyelesaikan tesis ini.
5. Baiti Jannati Family, anak usia dini dan pejuang PAUD di Kota Surakarta.

PERSETUJUAN PEMBIMBING TESIS

Tesis dengan judul "Pengembangan Media Cerita Bergambar "Bolokuncoro" Dalam Pembelajaran Interaktif Pengenalan Literasi Budaya Lokal Untuk Anak PAUD di Kota Surakarta" oleh Ysta Nofeca (202103056) ini telah diperiksa dan disetujui untuk diuji.

Kudus, 2 September 2023

Pembimbing I

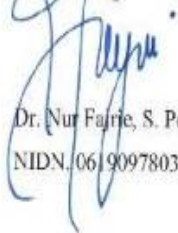


Dr. Sri Utaminingsih, S. Pd., M.Pd

NIDN. 0607036901

Kudus, 2 September 2023

Pembimbing II



Dr. Nur Fajrie, S. Pd., M. Pd

NIDN. 0619097803

Mengetahui,

Program Studi Magister Pendidikan Dasar

Ketua,



Dr. Sri Utaminingsih, S. Pd., M.Pd

NIDN. 0607036901

PERSETUJUAN DAN PENGESAHAN TESIS

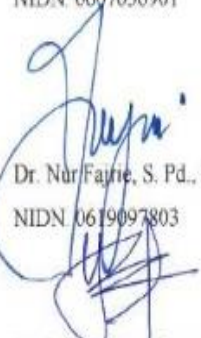
Tesis oleh Ysta Nofeca (202103056) ini telah dipertahankan di depan Tim Penguji sebagai syarat memperoleh gelar Magister Pendidikan Dasar.

Kudus, 2 September 2023

Tim Penguji


Dr. Sri Utaminingsih, S. Pd., M.Pd
NIDN. 0607036901


(Ketua)


Dr. Nur Fajrie, S. Pd., M. Pd
NIDN. 0619097803

(Sekretaris)


Dr. Irfai Pahturrohman, M. Pd
NIDN. 0718098502

(Anggota)


Dr. Mohammad Khazunnudin, M. Pd
NIDN. 0607016201

(Anggota)

Mengetahui

Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



Drs. Sucipto, M.Pd., Kons
NIDN. 0629086302

PRAKATA

Puji syukur kehadirat Allah SWT yang telah memberikan rahmat serta hidayahNya sehingga peneliti dapat bimbingan, arahan, dan kemudahan dalam menyelesaikan tesis yang berjudul “PENGEMBANGAN MEDIA CERITA BERGAMBAR “BOLOKUNCORO” DALAM PEMBELAJARAN INTERAKTIF PENGENALAN LITERASI BUDAYA LOKAL UNTUK ANAK PAUD DI KOTA SURAKARTA” ini.

Tesis ini selesai tentu tidak lepas dari banyaknya bantuan, bimbingan, dorongan, maupun masukan dari berbagai pihak. Oleh karena itu peneliti menyampaikan terimakasih kepada semua pihak yang telah membantu dalam penyusunan tesis. Peneliti menyampaikan terimakasih kepada:

1. Prof. Dr. Ir. Darsono, M.Si. Rektor Universitas Muria Kudus yang telah memfasilitasi pelaksanaan penelitian.
2. Drs. Sucipto, M.Pd., Kons., dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muria Kudus.
3. Dr. Sri Utaminingsih, M.Pd. Ketua Program Studi Magister Pendidikan Dasar yang memberikan kesempatan, arahan, serta persetujuan untuk melaksanakan ujian tesis.
4. Dr. Sri Utaminingsih, M.Pd (Pembimbing I) dan Dr. Nur Fajrie, M.Pd. (Pembimbing II) yang telah dengan sabar membimbing serta memberikan saran dan motivasi selama penyusunan tesis.
5. Semua pihak yang telah membantu dalam penyusunan tesis ini yang tidak dapat peneliti sebutkan satu persatu.

Penelitian ini jauh dari kata sempurna, oleh karena itu kritik dan saran yang bersifat membangun dari semua pihak sangat diharapkan. Semoga hasil penelitian ini bermanfaat bagi pembaca dan merupakan kontribusi bagi pengembangan ilmu pengetahuan.

Kudus, 3 September 2023

Peneliti

Ysta Nofeca

NIM. 202103056

ABSTRAK

Nofeca, Ysta. 2022. *Pengembangan Media Cerita Bergambar “Bolokuncoro” Dalam Pembelajaran Interaktif Pengenalan Literasi Budaya Lokal Untuk Anak PAUD di Kota Surakarta*. Tesis. Program Studi Magister Pendidikan Dasar Universitas Muria Kudus. Dosen Pembimbing: (1) Dr. Sri Utaminingsih, S. Pd., M. Pd. (2) Dr. Nur Fajrie, S. Pd., M. Pd.

Kata Kunci: *Media Cerita Bergambar, Pembelajaran Interaktif, Literasi Budaya*

Tujuan penelitian ini adalah untuk: 1) Menganalisis kebutuhan media cerita bergambar ‘Bolokuncoro’ dalam pembelajaran interaktif pengenalan literasi budaya lokal untuk anak PAUD di Kota Surakarta, 2) Menganalisis desain media cerita bergambar ‘Bolokuncoro’ dalam pembelajaran interaktif pengenalan literasi budaya lokal untuk anak PAUD di Kota Surakarta, 3) Menganalisis keefektifan media cerita bergambar ‘Bolokuncoro’ dalam pembelajaran interaktif pengenalan literasi budaya lokal untuk anak PAUD di Kota Surakarta.

Penelitian menggunakan jenis penelitian metode *Research and Development (R&D)* yang diadopsi dari model Borg and Gall dengan menggunakan *mix-method* pada desain *sequential exploratory*. Teknik pengumpulan data melalui lembar observasi, wawancara, angket, dan tes.

Hasil dari penelitian yang telah dilakukan yaitu analisis kebutuhan media pembelajaran cerita bergambar “Bolokuncoro” membutuhkan adanya media yang interaktif dengan mengenalkan budaya lokal kepada siswa PAUD Surakarta. Desain media cerita bergambar “Bolokuncoro” memuat gambar yang dilengkapi dengan tokoh cerita dan teks cerita. Gambar yang dibuat secara manual kemudian dilayout menggunakan beberapa aplikasi. Hasil validasi akhir materi memperoleh rata-rata persentase 88%. Persentase termasuk dalam kategori sangat layak dan dapat digunakan. Sedangkan hasil rata-rata persentase validasi media adalah 86%. Persentase termasuk dalam kategori sangat layak dan dapat digunakan. Pada saat uji lapangan dengan menggunakan angket respon guru. Skor perolehan akhir berdasarkan jumlah skor dibagi skor maksimum diperoleh rerata sebanyak 96% dengan kategori sangat layak. Sehingga media dapat digunakan dalam pembelajaran. Keefektifan media cerita bergambar “Bolokuncoro” dilakukan dengan uji pretest dan posttest. Berdasarkan uji uji pretest dan posttest tersebut diketahui nilai sig.(2-tail) adalah $0,00 < 0,05$, maka sebagai dasar pengambilan keputusan di atas dapat disimpulkan H_0 ditolak dan H_a diterima. Sehingga dapat diketahui bahwa kelas eksperimen yang menerapkan adanya pembelajaran dengan menggunakan media cerita bergambar “Bolokuncoro” dapat dikategorikan efektif.

Berdasarkan penelitian ini disarankan bahwa guru bisa menginovasikan media yang digunakan dalam pembelajaran untuk anak usia dini. Pihak sekolah diharapkan mampu mendukung penggunaan media yang memuat kearifan lokal.

ABSTRACT

Nofeca, Ysta. 2022. *Development of the Picture Story Media "Bolokuncoro" in Interactive Learning for the Introduction to Local Cultural Literacy for PAUD Children in the City of Surakarta*. Thesis. Muria Kudus University Basic Education Masters Study Program. Supervisor: (1) Dr. Sri Utaminingsih, S. Pd., M. Pd. (2) Dr. Nur Fajrie, S. Pd., M. Pd.

Keywords: Picture Story Media, Interactive Learning, Cultural Literacy

The aim of this research is to: 1) Analyze the need for the picture story media 'Bolokuncoro' in interactive learning to introduce local cultural literacy for PAUD children in Surakarta City, 2) Analyze the design of the picture story media 'Bolokuncoro' in interactive learning to introduce local cultural literacy for PAUD children in Surakarta City, 3) Analyze the effectiveness of the picture story media 'Bolokuncoro' in interactive learning to introduce local cultural literacy for PAUD children in Surakarta City.

The research uses the Research and Development (R&D) method adopted from the Borg and Gall model using a mix-method in a sequential exploratory design. Data collection techniques through observation sheets, interviews, questionnaires and tests.

The results of the research that has been carried out are an analysis of the needs for learning media for the picture story "Bolokuncoro" which requires interactive media by introducing local culture to PAUD Surakarta students. The pictorial story media design "Bolokuncoro" contains images accompanied by story characters and story text. Images created manually are then laid out using several applications. The final material validation results obtained an average percentage of 88%. The percentage is included in the very feasible and usable category. Meanwhile, the average percentage of media validation results is 86%. The percentage is included in the very feasible and usable category. During the field test using a teacher response questionnaire. The final score obtained based on the total score divided by the maximum score obtained an average of 96% with a very decent category. So that media can be used in learning. The effectiveness of the picture story media "Bolokuncoro" was carried out using a pretest and posttest. Based on the pretest and posttest tests, it is known that the sig. (2-tail) value is $0.00 < 0.05$, so as a basis for making the above decision it can be concluded that H_0 is rejected and H_a is accepted. So it can be seen that the experimental class which implements learning using the picture story media "Bolokuncoro" can be categorized as effective.

Based on this research, it is recommended that teachers can innovate the media used in learning for early childhood. The school is expected to be able to support the use of media that contains local wisdom

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN LOGO	ii
HALAMAN JUDUL	iii
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	iv
PERSETUJUAN PEMBIMBING TESIS	v
PERSETUJUAN DAN PENGESAHAN TESIS	vi
PRAKATA	vii
ABSTRAK	viii
ABSTRACT	ix
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang Masalah.....	1
1.2. Identifikasi Masalah.....	7
1.3. Cakupan Masalah.....	7
1.4. Rumusan Masalah	7
1.5. Tujuan Penelitian	8
1.6. Manfaat Penelitian	8
1.7. Spesifikasi Produk.....	9
BAB II KAJIAN PUSTAKA DAN HIPOTESIS PENELITIAN	11
2.1 Kajian Pustaka.....	11
2.2 Kajian Penelitian Sebelumnya.....	18
2.3 Kerangka Berpikir	20

2.4 Hipotesis	22
BAB III METODE PENELITIAN	23
3.1 Desain Penelitian.....	23
3.2 Prosedur Penelitian.....	23
3.3 Sumber dan Jenis Data	27
3.4 Teknik Pengumpulan Data	28
3.5 Instrumen Penelitian.....	29
3.6. Uji Keabsahan Data.....	36
3.7 Analisis Data	38
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	42
4.1 Hasil Penelitian.....	42
4.1.1 Penelitian dan Pengumpulan Informasi	42
4.1.2 Perencanaan dan Pengumpulan Data	46
4.1.4 Penguji lapangan Awal	49
4.1.5. Merevisi Hasil Produk Awal.....	50
4.1.6. Uji Coba Lapangan Pertama	51
4.1.7. Perbaikan dan Penyempurnaan Produk.....	52
4.1.8 Validasi Produk.....	53
4.1.9. Revisi Produk Akhir.....	57
4.1.10. Menyebarluaskan Produk.....	57
4.2. Pembahasan	58
4.2.1 Analisis kebutuhan media cerita bergambar ‘Bolokuncoro’	58
4.2.2 Desain media cerita bergambar ‘Bolokuncoro’	59
4.2.3 Keefektifan media cerita bergambar ‘Bolokuncoro’	64
BAB V SIMPULAN DAN SARAN	66
5.1 Kesimpulan	66
5.2 Saran.....	67
DAFTAR PUSTAKA	68
LAMPIRAN.....	71

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Kisi-kisi Instrumen Lembar Validasi Ahli Media.....	31
Tabel 3.2 Kisi-kisi Instrumen Lembar Validasi Ahli Materi.....	32
Tabel 3.3 Kisi-kisi Angket Respon Guru dan Orang Tua.....	33
Tabel 3.4 Kisi-kisi Angket Respon Siswa.....	33
Tabel 3.5 Kisi-Kisi Pedoman Wawancara Guru.....	34
Tabel 3.6 Kisi-Kisi Pedoman Wawancara Guru.....	34
Tabel 3.7 Kisi-Kisi Pedoman Wawancara Guru.....	35
Tabel 3.8 Kisi-Kisi Pedoman Lembar Observasi Pembelajaran.....	35
Tabel 3.9 Kisi-Kisi Pedoman Lembar Observasi Guru dan Orang Tua.....	36
Tabel 3.10 Kisi-Kisi Pedoman Lembar Observasi Siswa.....	36
Tabel 3.11 Kriteria Validitas.....	38
Tabel 3.12 Pedoman Pemberian Skor	40
Tabel 3.13 Kualifikasi Presentase Hasil Angket Ahli Media & Ahli Materi.....	40
Tabel 4. 1 Hasil Validasi Materi	49
Tabel 4. 2 Hasil Validasi Media.....	50
Tabel 4. 3 Data Hasil Angket Respon Pengguna	51
Tabel 4. 4 Hasil Validasi Media.....	53
Tabel 4. 5 Rekapitulasi Hasil Angkep Respon Guru Terhadap Media Pembelajaran Cerita Bergambar ‘Bolokuncoro’	53
Tabel 4. 6 Rekapitulasi Hasil Angkep Respon Siswa Terhadap Media Pembelajaran Cerita Bergambar ‘Bolokuncoro’	54
Tabel 4. 7 Nilai Pretest-Postest	54
Tabel 4. 8 Uji T (Paired Sample T-test).....	56
Tabel 4. 9 Rekapitulasi Hasil Uji Validasi Materi	61
Tabel 4. 10 Rekapitulasi hasil uji validasi media.....	61

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Berpikir.....	22
Gambar 3.1 Prosedur Penelitian Pengembangan.....	25
Gambar 3.2 Desain Penelitian.....	28
Gambar 4. 1 Foto POS PAUD Suryo Suminar	42
Gambar 4. 2 PAUD Negeri Garuda Surakarta	43
Gambar 4. 3 Bermain peran menjadi pedagang di pasar tradisional.....	45
Gambar 4. 4 Ragam permainan tentang kekhasan daerah Surakarta	45
Gambar 4. 5 Pengenalan lingkungan sosial menggunakan buku cerita	45
Gambar 4. 6 Bagan desain pengembangan Media Cerita Bergambar	46
Gambar 4. 7 Penulisan Narasi Cerita	47
Gambar 4. 8 Pembuatan Cerita Bergambar.....	48
Gambar 4. 9 Tampilan awal iSpring Suite 11	48
Gambar 4. 10 Tampilan Penambahan Cerita Bergambar.....	49
Gambar 4. 11 Hasil Revisi Produk Awal	51
Gambar 4. 12 Hasil Perbaikan Dan Penyempurnaan Produk	52
Gambar 4. 13 Hasil Revisi Produk Akhir	57
Gambar 4. 14 Dokumentasi Penyebaran Produk	58

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Jadwal Penelitian	72
Lampiran 2 Pedoman Wawancara Anak.....	73
Lampiran 3 Pedoman Wawancara Orang Tua	74
Lampiran 4 Pedoman Wawancara Kebutuhan Media.....	75
Lampiran 5 Pedoman Angket.....	76
Lampiran 6 Pedoman Observasi	77
Lampiran 7 Pedoman Tes.....	79
Lampiran 8 Pedoman Validasi Materi	80
Lampiran 9 Pedoman Validasi Media.....	83
Lampiran 10 Rekapitulasi Nilai	86
Lampiran 11 Hasil N-Gain.....	88
Lampiran 12 Hasil Angket	89
Lampiran 13 Hasil Validasi Materi.....	92
Lampiran 14 Hasil Validasi Media	95
Lampiran 15 Dokumentasi	98
Lampiran 16. Riwayat Hidup.....	99