

**PENGEMBANGAN MEDHIA ANIMASI *FLASH* TUMRAP KATRAMPILAN
NYEMAK RAGAM BASA JAWA SISWA KELAS VIII SMP NEGERI 2 JOMBANG
TAUN AJARAN 2017/2018**

E-JOURNAL



UNESA
Universitas Negeri Surabaya

DENING:

NIA PUJI LESTARI

13020114074

PENDHIDHIKAN BASA LAN SASTRA DAERAH

FAKULTAS BASA LAN SENI

UNIVERSITAS NEGERI SURABAYA

2017

PENGEMBANGAN MEDHIA ANIMASI FLASH TUMRAP KATRAMPILAN NYEMAK RAGAM BASA JAWA SISWA KELAS VIII SMP NEGERI 2 JOMBANG TAUN AJARAN 2017/2018

NIA PUJI LESTARI

Jurusan Pendidikan Basa lan Sastra Dhaerah
Fakultas Basa lan Seni
Universitas Negeri Surabaya

niapujilestari4@gmail.com

ABSTRAK

Pengembangan medhia diperlokake banget kanggo ngundhakake katrampilane siswa. Medhia kang dikembangake ing panliten yaiku *animasi flash*. Medhia *animasi flash* digunakake kanggo ngundhakake katrampilan nyemak ragam Basa Jawa siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Jombang. Uderan saka panliten iki, yaiku (1) Kepriye proses pengembangan medhia *animasi flash* kanggo pasinaon katrampilan nyemak ragam Basa Jawa siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Jombang?, (2) Kepriye *efektifitas* medhia *animasi flash* minangka medhia pasinaon katrampilan nyemak ragam Basa Jawa siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Jombang?, (3) Kepriye tanggapane siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Jombang tumrap panganggone medhia *animasi flash* minangka medhia pasinaon?. Tujuan saka panliten iki, yaiku (1) Ngandharake asile proses pengembangan medhia *animasi flash* kanggo pasinaon katrampilan nyemak ragam Basa Jawa siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Jombang, (2) Ngandharake *efektifitas* saka medhia *animasi flash* minangka medhia pasinaon katrampilan nyemak ragam Basa Jawa siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Jombang, (3) Ngandharake tanggapane siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Jombang tumrap panganggone medhia *animasi flash* minangka medhia pasinaon.

Panliten iki kalebu jinis panliten pengembangan. Modhel pengembangan kang digunakake yaiku *R&D (Research & Development)*. Dhesain panliten kang digunakake ing panliten iki yaiku *Quasi Eksperimental Design* kanthi wujud *nonequivalent control group design*. Panliten iki nggunakake telung kelas sampel, yaiku kelas uji instrumen (VIII D), kelas eksperimen (VIII I), lan kelas kontrol (VIII J) saka populasi kelas VIII A nganti kelas VIII J. Asil proses pengembangan saka validhator ahli medhia yaiku antuk biji persentase 87% kang ateges kualitas medhia kagolong “apik banget”. Asil pambiji saka validhator ahli materi yaiku antuk biji persentase 86% kang ateges isi materi kagolong “apik banget”. Asil uji coba 1 kelas eksperimen yaiku kelas kang nggunakake medhia *animasi flash* sajrone pasinaonane. Asil uji coba 1 *pre-test* lan *post-test* kelas eksperimen kang antuk $t_{itung} = 9,812$. Asil ing uji coba 2 *pre-test* lan *post-test* kelas eksperimen kang antuk $t_{itung} = 8,811$. Dene asil uji coba 1 *pre-test* lan *post-test* kelas kontrol kang antuk $t_{itung} = 7,582$. Asil ing uji coba 2 *pre-test* lan *post-test* kelas kontrol kang antuk $t_{itung} = 2,177$. Dideleng saka asile t_{itung} uji coba 1 lan uji coba 2 kang ana ing kelas eksperimen luwih dhuwur tinimbang asile t_{itung} kelas kontrol. Asile *efektifitas* kelas eksperimen lan kelas kontrol ing uji coba 1 kang antuk $t_{itung} = 2,801 \geq t_{tabel} = 2,001$, dene ing uji coba 2 kang antuk $t_{itung} = 2,437 \geq t_{tabel} = 2,004$ ateges asil t_{itung} kasebut *signifikan*. Mula, bisa didudut yen medhia *animasi flash* bisa ngundhakake katrampilan nyemak ragam Basa Jawa.

Asil tanggapane siswa tumrap panganggone medhia *animasi flash* saka kelas uji instrumen kang antuk rata-rata persentasene 85% ateges “apik banget”. Asil respon siswa saka kelas eksperimen kang antuk rata-rata persentasene 84% ateges kagolong “apik banget”. Yen dideleng saka asil *efektifitas* lan respon siswa bisa didudut yen medhia *animasi flash* apik banget kanggo pasinaon nyemak ragam Basa Jawa, siswa ngrasa luwih semangat lan seneng anggone nampa materi nyemak ragam Basa Jawa lan kanthi nggunakake medhia *animasi flash* bisa luwih kasil anggone nyemak ragam Basa Jawa tinimbang ora nggunakake medhia.

Tembung kunci : medhia *animasi flash*, katrampilan nyemak.

PURWAKA

LELANDHESAN PANLITEN

Sinau minangka kagiyatan kang penting sajrone kauripan lan saben wong pesthi ngalami sinau sajrone kauripan. Proses sinau bisa dilakokake ing sekolahan

utawa njabane sekolahan yaiku ing kaluwarga lan masyarakat. Miturut Arsyad (2007:1) yen proses sinau dianakake kanthi formal ing sekolahan nduweni tujuan kanggo ngarahake owah-owahane tumrap siswa kanthi nduweni rencana, sajrone aspek pengetahuan,

katrampilan, utawa sikap. Prosser (sajrone Musfiqon, 2012:6) ngandharake pasinaon kang becik yaiku pasinaon kang bisa nggawa utawa ngarahake siswane marang pemahaman. Saliyane iku siswa diwenahi pilihan-pilihan materi supaya trep karo perkembangan lan modhal sinaune.

Sajrone proses sinau mesthi ora bisa owal saka anane basa, Basir (2013:3) ngandharake yen basa minangka salah sawijine sistem sajrone proses mbentuk lan panganggone nuju marang tata aturan tertamtu kanthi fonologis, morfologis lan sintaksis. Perkara iki kang ndadekake basa penting banget kanggo diulangake kanthi *intensif* ing lingkungan pendhidhikan. Piwulangan basa nduweni peranan penting sajrone kurikulum sekolah. Perkara iki ana gayutane karo peran basa minangka media utama sajrone nyampekake maneka warna pelajaran liyane.

Salah sawijine basa kang diulangake ing SMP yaiku piwulangan basa Jawa. Sajrone nyinaoni basa Jawa, basa nduweni patang aspek ketrampilan basa yaiku nyemak, wicara, maca, lan nulis. Patang aspek ketrampilan basa Jawa kasebut penting banget, salah sawijine yaiku nyemak. Miturut Tarigan (2008:31) nyemak yaiku proses kagiyatan ngrungokake lambang-lambang lisan kanthi wigati, mahami apresiasi, sarta *interpretasi* makna komunikasi kang wis diandharake dening pamicara lumantar basa lisan. Hermawan (2012:32) ngandharake nyemak minangka samubarang kang *kompleks* lan *unik*. Nyemak minangka proses *selektif* utawa milih saka sakabehe kang ana ing sakupenge kita, kang paling trep karo maksud lan kabutuhan kita. Dene miturut Saddhono (2014:13) nyemak (*listening*) minangka kagiyatan basa kanthi reseptif sajrone cecaturan (*talking*) kanthi medium audio utawa medium *visual*.

Katrampilan nyemak diperlokakake banget kanggo para siswa, amarga ketrampilan nyemak minangka ketrampilan kang paling utama. Ing piwulangan basa Jawa dhewe nyemak ana maneka warna salah sawijine yaiku nyemak ragam basa Jawa. Ragam basa Jawa minangka basa kang asile saka bebrayan Jawa. Ragam basa Jawa nduweni aturan-aturan tertamtu saka wujud tembung kang arep digunakake lan kanggo sapa tembung kasebut digunakake. Ragam basa Jawa kasebut ing bebrayan Jawa asring diarani minangka unggah-ungguh basa/undha-usuk.

Sajrone kagiyatan nyemak mligine nyemak ragam basa Jawa, saben siswa nduweni prakara utawa alangan dhewe-dhewe. Kaya kang dialami siswa ing SMP Negeri 2 Jombang mligine klas VIII kang isih akeh ngasilake biji kang ora cundhuk karo KKM. KKM kang ditemtokake kanggo mata pelajaran basa Jawa dhewe yaiku 80. Panyebab saka prakara kasebut yaiku amarga akeh para siswa kang ngrasa kangelan nalika nampa materi ngenani ragam basa Jawa, siswa luwih asring nggunakake basa Indonesia lan basa dhialek dhaerah. Akeh siswa kang ora semangat nalika nampa piwulangan basa Jawa, kang njalari ora semangat para siswa amarga para siswa akeh kang ora mangerteni panganggone ragam basa Jawa, akeh kang isih bingung mbedakake ragam basa Jawa kasebut uga saka faktor guru nalika menehi piwulangan

ora ngetrapakake metode kang cocog karo kahanan murid lan lingkungan, guru asring nggunakake metode ceramah. Saliyane iku, pamulangan kang ditindakake isih *manual* durung nggunakake media, pamulangane isih durung *maksimal* nggunakake fasilitas kang wis ana ing sekolah, saengga durung bisa nyengkuyung pasinaon siswa mligine bab ngenani nyemak ragam basa Jawa. Semana uga bisa dideleng saka asile angket kabutuhan siswa kang wis disebarake ing telung kelas sampel kang nuduhake yen asil rata-rata angket kabutuhan siswa telung kelas kasebut antuk 2,41 ateges kagolong kualifikasi kurang njangkepi kompetensi.

Kanggo ngundhakake semangat siswa lan ningkatake kompetensi nyemak ragam basa Jawa ana maneka warna cara kang bisa ditrapake, yaiku kanthi nuwuhake piwulangan kang *aktif*, *inovatif*, *kreatif* lan nengsemake bisa dituwuhake karo anane metode utawa media sajrone pasinaon. Media yaiku perangan saka sumber pasinaon kang ngandhut materi pamulangan ing wewangkone siswa kang bisa mancing siswa supaya sinau (Arsyad, 2007:4). Media kang arep dikembangake panliten iki yaiku media awujud media *animasi flash*. Media *animasi flash* iki bakal diwenahi jeneng yaiku "Sira Baja". Sira Baja minangka jeneng singkatan saka "Sinau Ragam Basa Jawa", jeneng kasebut minangka simbol saka materi kang bakal disinaoni dening siswa.

Pasinaon nyemak ragam basa Jawa kanthi nggunakake media *animasi flash* bakal ditampilake kanthi cara audio lan visual. Kanthi nggunakake media kasebut diajab bisa narik kawigatene siswa lan nggampangake siswa nalika nampa materi ngenani ragam basa Jawa, kanthi cara kasebut bisa ndadekake mundhake ketrampilan nyemak siswa lan semangat siswa sajrone nampa materi ragam basa Jawa.

Rancangan panliten iki kalebu rancangan panliten pengembangan, amarga panliten iki ngasilake produk media. Metode kang digunakake yaiku metode panliten pengembangan *R&D (Research & Development)*. Metode panliten pengembangan *R&D (Research & Development)* yaiku metode panliten kang digunakake kanggo ngasilake produk tertamtu lan uji *efektifitas* produk kasebut (Borg and Gall, sajrone Sugiyono 2008:407)

UNDERANE PANLITEN

Adhedhasar lelandhesane panliten kang wis kaadharake mau, bisa dirumusake underane panliten kaya mangkene:

- (1) Kepriye proses pengembangan media *animasi flash* kanggo pasinaon ketrampilan nyemak ragam basa Jawa siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Jombang?
- (2) Kepriye *efektifitas* media *animasi flash* minangka media pasinaon ketrampilan nyemak ragam basa Jawa siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Jombang?
- (3) Kepriye tanggapan siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Jombang tumrap panganggone media *animasi flash* minangka media pasinaon?

ANCASE PANLITEN

Adhedhasar underane panliten mau bisa didudut tujuan panliten kaya mangkene:

- (1) Mengandharake asile proses pengembangan media animasi flash kanggo pasinaon keterampilan menyimak ragam bahasa Jawa siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Jombang.
- (2) Mengandharake efektifitas saka media animasi flash minangka media pasinaon keterampilan menyimak ragam bahasa Jawa siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Jombang.
- (3) Mengandharake tanggapane siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Jombang terhadap pangsanggon media animasi flash minangka media pasinaon.

ASUMSI PENGEMBANGAN

Panliten pengembangan iki diwujudake adhedhasar kurange para siswa anggone mangerteni pangsanggon ragam bahasa Jawa kanthi bener, lan kurange nerapake ragam bahasa Jawa ing bebrayan, amarga akeh siswa kang isih nggunakake Basa Indonesia lan dhialek dhaerah kanggo cecaturan saben dinane tanpa meruhi pangsanggon ragam bahasa Jawa kanthi becik lan bener. Kanthi anane media iki bisa nambahi kawruhe siswa ngenani pangsanggon ragam bahasa Jawa kanthi bener. Sajrone media iki ana animasi kang menahi gambaran kanthi nyata pangsanggon ragam bahasa Jawa, saengga yen wis kaya mangkana diajab bisa nggawe asile siswa ngenani nyemak ragam bahasa Jawa bakal ana undhak-undhakane.

PENTINGE PENGEMBANGAN

Basa penting banget kanggo dikembangake lan dilestarikake mligine ngenani ragam bahasa Jawa, amarga kasunyatan ragam bahasa Jawa kang digunakake isih akeh kang kliru panerapane utawa akeh kang durung mangerteni pangsanggon ragam bahasa Jawa kanthi bener. Mula, penting banget karo anane media piwulangan. Media piwulangan kang bakal dikembangake dening panliti yaiku media animasi flash.

Media animasi flash iki wujud nyata kang diperagakake dening pirang-pirang paraga ing video animasi kasebut. Saengga karo anane pengembangan media animasi flash iki siswa bisa kanthi gampang nrima ragam bahasa Jawa kang digunakake ing video animasi kasebut lan ngaplikasikake ing kanyatan/lapangan. Saliyane iku, media animasi flash bisa nggampangane siswa sajrone proses piwulangan basa Jawa mligine ngenani nyemak ragam bahasa Jawa.

SPESIFIKASI PRODUK PENGEMBANGAN

Produk kang bakal dikembangake dening panliten yaiku media awujud animasi kang berbasis flash kang didadekake minangka media piwulangan materi ngenani nyemak ragam bahasa Jawa. Media animasi flash iki minangka jinis saka multimedia interaktif kang ateges kita bisa ngontrol utawa ngoprasikake kapan wae media kasebut ditampilake utawa digunakake.

Media animasi flash iki bisa ngajak siswa sinau tanpa nduweni rasa waleh, amarga media iki nduweni bagian-bagian kang bisa dioprasikake. Ing tampilan awitan media iki nduweni limang icon kang bisa dipilih utawa dibukak kanthi cara *ngklik*. Mula, kanthi anane

media animasi flash iki diajab bisa nggawe semangat siswa saya gedhe sajrone proses pasinaon.

PAEDAHE PANLITEN

Paedah panliten iki, yaiku:

- (1) Kanggo Siswa, kanthi media animasi flash iki bisa ngampangake siswa nalika nampa materi lan nglatih daya pangeling-eling siswa ing piwulangan nyemak ragam bahasa Jawa. Kanthi media iki siswa bisa meruhi pangsanggon ragam bahasa Jawa kang bener. Saliyane kuwi, ngundhakake motivasine siswa lan nuwuhake minat siswa kanggo sinau nyemak ragam bahasa Jawa.
- (2) Kanggo Guru, yaiku mbiyantu utawa menahi gambaran ngenani pangribawane media animasi flash tumrap keterampilan menyimak ragam bahasa Jawa. Saliyane iki, panliten iki bisa nggawe semangat guru anggone nggawe utawa nggunakake media piwulangan sajrone proses pasinaon.
- (3) Kanggo Sekolah, yaiku panliten iki nduweni keparepan supaya kanthi media pasinaon bisa ngundhakake bijine siswa kanggo nggayuh KKM kang wis ditemtokake sekolah.

WEWATESANE PANLITEN

Adhedhasar irah-irahan ing panliten iki, panulis bisa mengandharake wewatesaning istilah, ing antarane yaiku:

- (1) **Panliten Pengembangan** yaiku metodhe kang digunakake sajrone niliti kanggo ngasilake produk tertantu lan nguji efektifitas produk kasebut (Borg and Gall, sajrone Sugiyono 2008:407)
- (2) **Media** minangka prantara kang mengandharake informasi utawa kawruh antarane sumber lan panampa. Kayadene, tivi, film, foto, radio, rekaman audio utawa gambar kang diproyeksikake, cethakan kertas, lsp. Media iku nggawa pesen utawa informasi kang nduweni tujuan instruksional utawa ngandhut maksud-maksud piwulangan diarani media piwulangan. (Heinich, sajrone Arsyad, 2007:4).
- (3) **Animasi Flash**. Miturut Arsyad (2007:187) *macromedia flash* yaiku salah sijine program aplikasi kang digunakake kanggo dhesain animasi. Animasi flash yaiku animasi wujud objek kang obah lan narik kawigaten kang digawe nggunakake program flash yaiku *macromedia flash* kang saiki luwih dikenal *adobe flash*.
- (4) **Keterampilan** yaiku kecakapan pawongan kanggo nggunakake basa sajrone nulis, maca, nyemak, utawa micara. (KBBI, 2001:1180).
- (5) **Nyemak**. Miturut Tarigan (2008:31) kawasiran nyemak yaiku proses kagiyatan ngrungokake lambang-lambang lisan kanthi wigati, mahami, apresiasi, sarta interpretasi makna komunikasi kang wis diandharake dening pamicara lumantar basa lisan.
- (6) **Ragam Basa**. Ragam Basa Jawa uga diarani unggah-ungguh Basa Jawa. Harjawiyan (2009:2) mengandharake yen unggah-ungguh basa Jawa ana loro wernane, yaiku basa ngoko lan krama.

TINTINGAN KAPUSTAKAN

Medhia

Tembung medhia iku asale saka basa latin *medium* kang ateges prantara utawa *pengantar*. Medoe yaiku prantara utawa pengantar pesen saka sumber menyang panampene. Medhia yaiku awujud komunikasi kang kacetak arupa audiovisual sarta alat-alate. Medhia bisa dideleng, dirungokake, lan diwaca. Medhia minangka samubarang kang bisa dienggo kanggo nyalurake pesen saka wong kang ngirim pesen kanggo wong kang nrima pesen saengga bisa ngrangsang pikiran, perasaan, perhatian lan minat siswa sajrone proses sinau (Sadiman, 2010:6).

Titikane Medhia

Miturut Musfiqon (2012:30) prelu diweruhi yen medhia kang dimaksud sajrone tulisan iki yaiku medhia piwulangan. *Identifikasi* titikan medhia tamtune dicocokake karo konteks piwulangan. Titikan medhia piwulangan antara liya: (1) Kabeh jinis piranti kang digunakake minangka alat mbiyantu pasinaonan, (2) Nuwuhake minat sinaune siswa, (3) Ngundhakake kuwalitas pasinaonan, (4) Nggampangake komunikasi antarane guru lan siswa sajrone pasinaonan.

Fungsi Medhia

Miturut Derek Rowntree (sajrone Musfiqon, 2012:34), medhia pasinaon nduweni fungsi kanggo: (1) ngundhakake motivasi sinau, (2) mbaleni apa kang wis disinauni, (3) nyedhiakake *stimulus* sinau, (4) ngaktifake respons siswa, (5) menehi *balikan*, lan (6) *menggalakan* latihan kang *serasi*.

Paedahe Medhia

Sudjana & Rivai (sajrone Arsyad, 2007:24) ngandharake paedahe medhia piwulangan sajrone proses pasinaon siswa, yaiku:

- (1) Piwulangan bisa luwih narik kawigaten siswa saengga bisa nuwuhake *motivasi* sinau.
- (2) Materi piwulangan luwih cetha maknane saengga bisa luwih dimangerteni dening siswa lan siswa luwih nguwasai lan bisa nggayuh tujuwan pasinaon.
- (3) Metodhe piwulangan luwih maneka warna, ora amung *komunikasi verbal* kang digunakake dening guru, saengga siswa ora ngrasa bosen.
- (4) Siswa bisa luwih akeh nglakokake kagiyatan sinau amarga ora amung ngrungokake apa kang disampeke dening gurune, ananging uga aktivitas liyane kayadene ngamati, nglakokake, ndemonstrasikake, meranake, lsp.

Kriteria Milih Medhia

Miturut Musfiqon (2012:118) kriteria pamilihe medhia adhedhasar aspek kasesuaian, mutu medhia sarta katrampilan guru sajrone nggunakake medhia kasebut. Kriteria medhia kang prelu digatekake, yaiku:

- (1) Trep karo tujuwan
- (2) Ketepatan
- (3) Kahanan siswa
- (4) Ketersediaan

- (5) Beya kang cilik (saitihik)
- (6) Katrampilan guru
- (7) Mutu teknis

Macromedia Flash

Dene tegese *flash* yaiku kang jenenge asale saka macromedia flash. Miturut Mekar Arum (<http://mekar-arum-kusuma.blogspot.co.id/2015/04/media-pembelajaran-emacromedia-flash.html>), *Adobe Flash* yaiku salah sawijine perangkat lunak komputer kang minangka produk unggulan *Adobe Systems*. *Adobe flash* digunakake kanggo nggawe gambar *vektor* utawa *animasi* gambar.

Animasi

Suyanto (2003:287) sajrone *multimedhia*, *animasi* yaiku nggunakake komputer kanggo nyiptakake obahe ing layar. Dene miturut Vaughan (sajrone Binanto, 2010:219) *animasi* minangka upaya kanggo nggawe *presentasi statis* dadi urip. *Animasi* minangka owahe visual kapan wae kang menehi daya kakuwatan gedhe tumrap proyek *multimedhia* lan kaca web kang digawe.

Nyemak

Tarigan (2008:31) ngandharake kawasisan nyemak yaiku proses kagiyatan ngrungokake lambang-lambang lisan kanthi wigati, mahami *apresiasi*, sarta *interpretasi* makna *komunikasi* kang wis diandharake dening pamicara lumantar basa lisan. Miturut Saddhono (2014:13) nyemak (*listening*) minangka kagiyatan basa kanthi reseptif sajrone cecaturan (*talking*) kanthi medhium audhio utawa medhium *visual*.

Ragam Basa Jawa

Ragam basa Jawa uga diarani unggah-ungguhing/undha-usuk Basa Jawa. Karo anane unggah-ungguh kita bisa mangerteni pangganggone basa kasebut. Undha-usuk bakune kaperang dadi 2, yaiku ragam ngoko lan krama.

Ragam Ngoko

Harjawiyana (2009:2) ngandharake yen basa ngoko yaiku basa kang dienggo guneman karo wong kang wis kulina lan wis dianggep akrab/kancane. Dene miturut Sasangka (2010:102) kang diarani ragam ngoko yaiku wujud unggah-ungguh basa Jawa kang kosakata utawa tetembungane ngoko, utawa kang dadi punjere sajrone ragam ngoko yaiku kosakata utawa tembung ngoko dudu tembung liyane. Ragam ngoko nduwe rong wujud/macem, yaiku ngoko lugu lan ngoko alus.

Ragam Krama

Basa krama minangka basa kang dienggo kanggo ngajeni wong kang dijak guneman. Harjawiyana (2009:2) ngandharake yen basa krama bisa kaperang dadi loro, yaiku basa krama lugu lan basa krama alus.

Hipotesis Panliten

Hipotesis minangka jawaban sawetara tumrap underane panliten, ing ngendi underane panliten wis

dinyatakake sajrone wujud pitakonan (Sugiyono, 2008:96). Rumusan hipotesis panliten iki yaiku:

H_0 : Medhia animasi flash ora nggundhakake katrampilan nyemak ragam Basa Jawa siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Jombang.

H_1 : Medhia animasi flash nggundhakake katrampilan nyemak ragam Basa Jawa siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Jombang.

METODHE PANLITEN

Modhel Pengembangan

Rancangan panliten iki kalebu rancangan panliten pengembangan amarga panliten iki bakal ngasilake prodhuk medhia. Prodhu kang diasilake bakal dideleng kelayakane kanggo pasinaon. Saemper karo rancangan panliten kang digunakake, sajrone panliten iki nggunakake metodhe panliten pengembangan *R&D (Research & Development)*. Miturut Borg and Gall (sajrone Sugiyono, 2008:407) ngandharake metodhe panliten pengembangan *R&D (Research & Development)* yaiku metodhe panliten kang digunakake kanggo ngasilake prodhuk tertantu lan nguji *efektifitas* prodhuk kasebut.

Prosedhur Pengembangan

Tahap sajrone metodhe panliten pengembangan iki adhedhasar konsep saka Borg and Gall. Miturut Borg and Gall (sajrone Sugiyono, 2008:409) tahap sajrone metodhe panliten pengembangan (*Research & Development*) yaiku: (1) potensi lan masalah, (2) nglumpukake dhata, (3) dhesain prodhuk, (4) validasi dhesain, (5) revisi dhesain, (6) uji coba prodhuk, (7) revisi prodhuk, (8) uji coba pangetrapan, (9) revisi prodhuk, (10) prodhuksi massal.

Dhesain Panliten

Dhesain eksperimen kang digunakake ing panliten iki yaiku *Quasi Eksperimental Design* kanthi wujud *Nonequivalent Control Group Design*, kang dhasar kaya ing ngisor iki:

E O ₁	X	O ₂
K O ₃		O ₄

Katrangan:

- E : Simbol kanggo klompok eksperimen.
- K : Simbol kanggo klompok kontrol.
- X : Treatment / perlakuan.
- O₁ : Biji *pre-test* siswa kelas eksperimen.
- O₂ : Biji *post-test* siswa kelas eksperimen.
- O₃ : Biji *pre-test* siswa kelas kontrol.
- O₄ : Biji *post-test* siswa kelas kontrol.

Variabel Panliten

Arikunto (2013:161) ngandharake yen variabel yaiku objek ing panliten, utawa sawijine bab kang dadi punjere pamikir. Ana rong variabel sajrone panliten iki, yaiku variabel bebas lan kaiket.

- (1) Variabel bebas (X)

Ing panliten iki kang dadi variabel bebas yaiku “medhia animasi flash”. Variabel iki bisa nuwuhake sawernaning bab marang variabel liyane.

- (2) Variabel kaiket (Y)

Ing panliten iki kang dadi variabel kaiket yaiku “katrampilan nyemak ragam basa Jawa”. Variabel iki mujudake variabel kang dadi wohing variabel bebas.

Sumber Dhata

Arikunto (2013:172) ngandharake sumber dhata sajrone panliten yaiku subjek saka dhata kang diolehi. Sumber dhata ing panliten iki yaiku siswa SMP Negeri 2 Jombang klas VIII minangka kang ngasilake dhata angket, dhata angket kabutuhan siswa lan dhata angket karakteristik siswa, asil pasinaon siswa lan dhata angket respon siswa. Saliyane iku sumber dhata saka para validator ahli materi lan validator ahli medhia, sarta guru pangampu mata pelajaran Basa Jawa ing SMP Negeri 2 Jombang.

Dhata

Dhata ing panliten iki yaiku dhata asile angket kabutuhan siswa lan karakteristike siswa, dhata asile validasi medhia, validasi materi, dhata asil pasinaon siswa, dhata asile angket respon siswa.

Populasi

Arikunto (2013:173) ngandharake yen populasi yaiku sakabehe subyek panaliten. Populasi kang digunakake sajrone panliten iki yaiku siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Jombang kang kasusun saka 10 klas, yaiku klas VIIIA nganti VIIIJ. Panaliten iki ora njupuk dhata kabeh saka klas VIII A nganti VIII J ananging kajupuk kang cacache rong klas kang asile bisa dadi sesuluh saka klas VIII kabeh.

Sampel

Arikunto (2013:174) ngandharake yen sampel yaiku saperangan utawa wakil saka populasi kang ditliti. Sajrone panliten iki teknik kang bakal dijupuk kanggo nemtokake sampel yaiku kanthi cara *purposive sampling* utawa teknik nemtokake sampel adhedhasar tujuan tertantu. Syarate klas VIII I, lan klas VIII J kapilih amarga saka asiling bijine siswa kang kang nuduhake yen ing klas VIII I lan VIII J nduweni kawasisan kang meh padha lan saka asile rembugan karo guru pangampu basa Jawa. Sampel panliten iki yaiku:

- (1) Klompok eksperimen, klas kang piwulangane nggunakake medhia animasi flash yaiku klas VIII I, kang nduweni 32 siswa.
- (2) Klompok kontrol, klas kang piwulangane tanpa nggunakake medhia animasi flash yaiku klas VIII J, kang nduweni 32 siswa.
- (3) Klas uji instrumen yaiku klas kanggo nguji instrumen panliten kang arupa tes, yaiku klas VIII D

INSTRUMEN PANLITEN

RPP

Panulis nggunakake RPP kanggo paugeran nalika njupuk dhata-dhata ing panliten. Kang prelu

direncanakan ing sajroné piwulangan, yaiku alokasi wektu, indikator, lan materi piwulangan. RPP kang digunakake panulis iki ana 2 cacahé, yaiku RPP kanggo klas eksperimen lan RPP kanggo klas kontrol, kanthi nggunakake alokasi wektu 2x40 menit saben sapatemon.

Soal Tes

Tes yaiku kagiyatan nglatih kanthi menèhi pitakonan-pitakonan lan alat liyané kanggo ngukur kawawasan, intelegensi, kawawasan utawa bakat kang dinduweni individu utawa klompok (Arikunto, 2013:193). Nalika nganakake tes, kudu cundhuk karo desain panliten yaiku *pre-test* lan *post-test*. Saben tes nduweni alokasi wektu kang padha yaiku kanthi alokasi wektu 2x40 menit. Soal tes kang digunakake yaiku soal subjektif.

Lembar Angket

Angket sajroné panliten iki kaperang dadi loro, yaiku angket validasi lan angket tanggapan siswa. Angket iki minangka panyengkuyung asil analisis dhata.

TATA CARA NGLUMPUKAKE DHATA

Teknik Wawancara

Sugiyono (2008:194) ngandharake yèn wawancara iku ana loro wernané, yaiku:

- (1) Wawancara Kang Struktur
- (2) Wawancara Kang Tak Terstruktur

Adhedhasar andharan kasebut panliten iki nggunakake teknik wawancara kang tak struktur. Tegesé wawancara iki dilakokake tanpa nggunakake pedhoman wawancara. Informan ing panliten iki yaiku Guru Basa Jawa kelas VIII SMP Negeri 2 Jombang lan Wakil Kepala Sekolah.

Teknik Tes

Tes minangka kagiyatan nglatih kanthi pitakonan-pitakonan lan alat liyané kanggo ngukur katrampilan, inteligensi, kawawasan utawa bakat kang diduweni dening individu utawa klompok (Arikunto, 2013:193).

Teknik Angket

Sugiyono (2008:199) ngandharake yèn angket minangka teknik nglumpukake dhata kang dilakokake kanthi cara nguwenehi saperangan pitakonan tinulis marang responden kanggo diwangsul.

TATA CARA ANALISIS DHATA

Analisis Asil Validasi

Analisis pambiji validasi medhia saka ahli materi lan ahli medhia dianalisis kanthi pathokan rumus:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

(Sudijono, 2012:43)

Katrangan:

- P : Presentase
F : Frekuensi nilai
N : Frekuensi nilai maksimal

Kriteria kualifikasi pambijiné validasi yaiku:

Tingkat Pencapaian	Kualifikasi
81% - 100%	Apik banget
61% - 80%	Apik
41% - 60%	Cukup
21% - 40%	Kurang
0% - 20%	Kurang banget

(Riduwan, 2016:41)

Analisis Kabutuhan Siswa

Dhata kabutuhan siswa dianalisis kanthi statistik dheskriptif nggunakake rumus:

$$HP = \frac{\text{Gunggungé pambiji}}{\text{Gunggungé peserta}}$$

(Arikunto, 2006:243)

Katrangan:

- HP : Asil pambiji rata-rata
Pambijiné kabutuhan siswa adhedhasar pitakonan kang wangsulané kanthi cara check list pilihan jawaban:
Pilihan a = jangkepi, kanthi biji 3
Pilihan b = kurang njangkepi, kanthi biji 2
Pilihan c = ora njangkepi, kanthi biji 1

Tingkat pencapaian	Kualifikasi
1,00 – 1,99	Ora njangkepi kompetensi
2,00 – 2,49	Kurang njangkepi kompetensi
2,50 – 3,00	Njangkepi kompetensi

Analisis Angket Respon

Angket respon siswa bakal dianalisis kanthi rumus ing ngisor iki:

$$\text{Pambiji} = \frac{\text{gunggungé skor pambiji}}{\text{gunggungé skor paling dhuwur}} \times 100\%$$

(Riduwan, 2016:41)

Nemtokake Reliabilitas Instrumen

Nemtokake instrumen kanthi rumus:

$$r_{11} = \left(\frac{k}{k-1} \right) \left(1 - \frac{\sum \sigma_b^2}{\sigma_t^2} \right)$$

(Arikunto, 2013:239)

Katrangan:

- r_{11} = reliabilitas instrumen
 k = cacahé butir pitakonan utawa akehé soal
 $\sum \sigma_b^2$ = cacahé varians butir
 σ_t^2 = varians total

Analisis Asil Kelas Eksperimen

Rumus t-tes, yaiku:

$$t = \frac{Md}{\sqrt{\frac{\sum x^2 d}{N(N-1)}}}$$

(Arikunto, 2013:349)

Katrangan:

- Md = mean saka bedané pretest lan posttest
 x_d = deviasi saka saben subjek (d-Md)
 $\sum x^2 d$ = cacahé kuadrat deviasi
N = subjek sampel
d-b = ditemtokake kanthi $N - 1$

Nemtokake t-signifikasi Kelas Kontrol

Rumus t-signifikasi, yaiku:

$$t = \frac{Md}{\sqrt{\frac{\sum x^2 d}{N(N-1)}}}$$

(Arikunto, 2013:349)

Katrangan:

- Md = mean saka bedane pretest lan posttest
x d = deviasi saka saben subjek (d-Md)
 $\sum x^2 d$ = cacah kuadrat deviasi
N = subjek sampel
d-b = ditemtokake kanthi $N - 1$

Nemtokake t-tes signifikasi

Panguji pambeda mean bisa diitung kanthi rumus t-tes kaya ing ngisor iki:

$$t = \frac{Mx - My}{\sqrt{\left(\frac{\sum x^2 + \sum y^2}{N_x + N_y - 2}\right) \left(\frac{1}{N_x} + \frac{1}{N_y}\right)}}$$

(Arikunto, 2013:354)

Katrangan:

- M = biji rata-rata saben klompok
N = akehe subjek
x = deviasi saben biji x_2 lan x_1
y = deviasi saben y_2 lan y_1

ANDHARAN ASILE PANLITEN

Proses Pengembangan Medhia Animasi Flash Potensi lan Masalah

Sadurunge ngrancang sawijine pengembangan medhia, panliten kudu luwih dhisik nggoleki masalah apa kang dialami dening siswa ing pasinaon nyemak.

Analisis Kabutuhan Siswa

Analisis kabutuhan siswa minangka kagiyatan kang ditindakake kang paling wiwitan. Analisis kabutuhan siswa ditindakake kanthi rong cara yaiku wawancara lan nyebarake angket kabutuhan siswa. Angket kasebut disebarake ing kabeh kelas.

Asile saka kabeh kelas kasebut banjur dijumlahake lan diitung rata-ratane. Asil jumlah saka kabeh kelas yaiku antuk 21,65 kang rata-ratane saka angket kasebut yaiku antuk 2,41. Biji rata-ratane antuk 2,41 yen dideleng ing tingkat pancapain kalebu ing rentang 2,00 – 2,49 kang kualifikasine kagolong “Kurang njangkepi kompetensi”.

Ngumpulake Dhata

Saben ngembangake medhia pasinaon mesthi ora bisa owal saka ngumpulake dhata. Dhata-dhata kasebut digunakake kanggo nyusun medhia pasinaon kang bakal dikembangake. Dhata kasebut yaiku kurikulum K-13 lan isi materi ngenani nyemak ragam Basa Jawa kelas VIII semester ganjil.

Dhesain Prodhuk

Tahap dhesain prodhuk minangka cara kang dilakokake kanggo nyusun medhia. Dhesain prodhuk iki diwujudake sajrone gambaran sadurunge didadekake medhia. Gambaran-gambaran kasebut bisa diarani *storyboard*.

Pangetrapan Dhesain

Pangetrapan dhesain yaiku *implementasi* utawa mujudake *storyboard* kang wis disusun dadi medhia pasinaon kang dikarepake. Pangetrapan dhesain iki nggunakake *macromedhia* kang berbasis *flash*. Aplikasi iki cocok digunakake amarga jinis medhia kang bakal dikembangake iki minangka jinis saka *multimedhia interaktif*.

Validasi Dhesain

Sawise ing tahap pangetrapane dhesain, medhia kang dikembangake ora langsung ditrapake ing sekolah, ananging medhia kasebut luwih dhisik divalidasi dening para ahli. Validasi medhia dilakokake amarga kanggo nemtokake layak orane medhia kasebut digunakake utawa kanggo mangerteni kakurangan medhiane. Validasi kang dilakokake iki kaperang dadi loro, yaiku validasi medhia dening validator madhia lan validasi materi dening validator materi.

Validator medhia ing panliten iki yaiku Bapak Latif Nur Hasan, S.Pd, M.Pd. Adhedhasar saka rekapitulasi asil medhia saka aspek navigasi, kualitas teknik, kualitas tampilan lan kualitas teks kang antuk biji rata-rata 3,47 kang bijine 86,718 lan dipersentasikake dadi 87% kang kalebu ing tingkat pencapaian 81% - 100% kang kualifikasine kagolong “apik banget”, saengga medhia pasinaon iki layak ditrapake ing pasinaon.

Validator ahli materi ing panliten iki yaiku Ibu Sri Sulistiani, M.Pd. Adhedhasar asile rekapitulasi validasi materi saka aspek pasinaon, materi, lan basane antuk biji rata-rata 3,447 kang bijine 86,180, lan dipersentasikake dadi 86% kang kalebu ing tingkat pencapaian 81% - 100% kang kalifikasine kagolong “apik banget”, saengga medhia iki layak ditrapake ing pasinaon.

Revisi Dhesain

Revisi medhia saka validator medhia kang menahi pamrayoga 6, yaiku *iringan lagu volumenya dikecilkan, navigasi o o dirubah sesuai petunjuk, baju tokoh dalam animasi utama didesign batik, soal untuk evaluasi ditampilkan 2x (sebelum dan sesudah), background kotak vidheo sesuai besar video, dan tulisan berjalan*. Revisi sabanjure yaiku saka validator materi, validator materi menahi pamrayoga 3, yaiku KD kudu dilengkapi karo KD katrampilan, swara vidheo kurang bening, gambar kurang luwes lan rada kaku.

Uji Coba Prodhuk

Uji coba prodhuk iki dianakake ing SMP Negeri 2 Jombang Kelas VIII. Kelas kang digunakake kanggo nguji prodhuk yaiku kelas instrumen. Kelas uji instrumen yaiku kelas kang digunakake kanggo nguji *reliabilitas* saben butir pitakonan kang ana sajrone medhia kasebut. Yen butir soal kasebut valid ateges medhia kasebut wis layak utawa bisa diuji cobana ing kelas pambandhing.

Revisi Prodhuk

Medhia *animasi flash* kang dikembangake iki ora ana perangan kang kudu direvisi, amarga medhia *animasi flash* utawa soal gladhen kang ana sajrone medhia wis

valid utawa layak ditrapake ing pasinaon nyemak ragam Basa Jawa.

Uji Coba Panetrapan

Sawise medhia medhia diuji coba prodhuk lan ora ana kang kudu direvisi sabanjure medhia *animasi flash* diuji coba nganggo. Uji coba nganggo iki dianakake ing SMP Negeri 2 Jombang Kelas VIII mligine kelas sampel kang wis ditemtokake yaiku kelas eksperimen, lan kelas kontrol. Asil saka kelas eksperimen lan asil saka kelas kontrol dibandingake guna kanggo mangerteni *efektifitas* medhia *animasi flash*.

Revisi Prodruk

Medhia *animasi flash* kang dikembangake iki ora ana perangan kang kudu direvisi, amarga saka asile angket respon siswa kang wis disebarake lan diwangsuli dening siswa asile medhia *animasi flash* iki nggampangake siswa nalika nampa materi nyemak ragam Basa Jawa lan bisa nggundhakake asile pasinaon siswa.

Prodruksi

Tahap akhir yaiku tahap prodruksi. Tahap prodruksi yaiku tahapan menawa medhia kang dikembangake kang wis diujicobana dinyatakake wis *efektif* lan layak kanggo diprodruksi. Mula, medhia *animasi flash* iki bakal diprodruksi kanthi cara dibakar ing kaset CD.

Asile Uji Efektifitas Medhia Animasi Flash

Asile Uji Instrumen

Sadurunge medhia *animasi flash* ditrapake ing kelas eksperimen kanggo nguji *efektifitas*, luwih dhisik ditrapake ing kelas uji instrumen. Panliten iki ditindakake ing kelas 8 D ing dina Senin tanggal 24 Juli 2017 kanthi alokasi wektu 2x40menit. Uji instrumen iki digunakake kanggo mangerteni reliabilitas saben butir pitakonan kang ana sajrone medhia *animasi flash*. Butir soal kang bakal diuji reliabele yaiku soal *pre-test* lan *post-test*. Kaloro soal kasebut uga bakal disebarake ing kelas eksperimen lan kelas kontrol. Sawise mangerteni asile saka uji instrumen iki bisa didudut valid apa orane butir soal kang dienggo, menawa valid medhia *animasi flash* bisa diterapake ing kelas eksperimen.

Adhedhasar andharan asil itungan reliabilitas instrumen nuduhake asile reliabilitas instrumen panliten 1 kang asil t_{hitung} yaiku 0,811. Asil t_{hitung} iki bakal dibandingake karo t_{tabel} kanthi $N = 32$ taraf signifikansi 5% yaiku $t_{tabel} = 0,349$. Dideleng saka asile $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaiku $0,811 > 0,349$ nuduhake yen soal *pre-test* lan *post-test* sajrone medhia *animasi flash* wis reliabel atages soal kasebut bisa utawa layak ditrapake ing kelas eksperimen lan kelas kontrol.

Asile Uji Efektifitas (Uji Coba 1)

Panliten iki ngandharake asile pasinaon ing kelas eksperimen lan kelas kontrol. Kelas kang nggunakake medhia *animasi flash* sajrone pasinaon yaiku kelas eksperimen. Uji *efektifitas* (uji coba 1) dilakokake suwine saminggu utawa sapatemon tanggal 24 Juli 2017 nganti 28 Juli 2017. Sajrone pasinaon iki siswa bakal diwenehi

materi ngenani katrampilan nyemak ragam Basa Jawa. Tema crita kang digunakake sajrone *animasi flash* iki yaiku ngenani kabudayan. Crita kasebut kanthi irah-irahan “Pagelaran Tari Kuda Lumping”. Dene ing kelas kontrol yaiku kelas kang sajrone pasinaone tanpa nggunakake medhia kanggo nyemak ragam Basa Jawa, ananging tema crita kang digunakake padha yaiku ngenani kebudayaan.

Asile Panliten Kelas Eksperimen

Kelas eksperimen yaiku kelas kang sajrone pasinaone nggunakake medhia *animasi flash* kanggo nyemak ragam Basa Jawa. Kelas kang digunakake minangka kelas eksperimen yaiku kelas 8 I. Panliten iki ditindakake ing dina Selasa tanggal 25 Juli 2017 kanthi alokasi wektu 2x40 menit utawa sapatemon. Sajrone panliten iki siswa diwenehi soal *pre-test* lan *post-test* kang padha. Kanggo ngrampungake soal kasebut, luwih dhisik siswa kudu nyemak ragam Basa Jawa kang irah-irahan critane yaiku “Pagelaran Tari Kuda Lumping”.

Asile Pambiji Pre-test Kelas Eksperimen

Pre-test diwenehke kanggo ngukur pangatahuane siswa ngenani nyemak ragam Basa Jawa. Soal sajrone *pre-test* cacah ana 5, 4 soal *kognitif* lan 1 soal *psikomotor*. *Pre-test* kasebut kudu diwangsuli dening siswa. Sadurunge mangsuli soal kasebut, luwih dhisik siswa kudu nyemak teks pacalathon kang wis sumadya, sawise iki siswa bisa mangsuli soal-soal kasebut.

Asile biji rata-rata *pre-test* kang wis ditindakake ing kelas eksperimen nuduhake yen durung tuntas yaiku kanthi biji 66,37. Diarani durung tuntas amarga asil biji rata-rata kasebut isih ana neng ngisore KKM kang wis ditemtokake yaiku 80. Semana uga, cacah siswa kang tuntas ana 1 kanthi antuk biji 83, dene siswa kang durung tuntas yaiku cacah ana 31 bocah. Persentase katuntasan siswa yaiku $\frac{1}{32} \times 100\% = 3\%$. Asil saka persentase katuntasan siswa kang antuk 3% nuduhake yen siswa kelas eksperimen isih akeh kang kangelan nyemak ragam Basa Jawa, siswa akeh kang isih bingung mbedakake ragam Basa Jawa kang digunakake.

Asile Pambiji Post-test Kelas Eksperimen

Sawise nindakake *pre-test* siswa uga diwenehi *post-test*. *Post-test* yaiku asil pambijine siswa sawise antuk pasinaon. *Post-test* digunakake kanggo ngukur kamampuane nyemak ragam Basa Jawa kanthi nggunakake medhia *animasi flash*.

Asil biji rata-ratane *post-test* saben siswa nuduhake yen ana 29 siswa kang antuk biji sadhuwure KKM kang wis ditemtokake yaiku 80, ateges siswa kasebut bisa diarani tuntas. Dene ana 3 siswa kang antuk biji sanisore 80, ateges siswa kasebut durung tuntas. Samana uga saka akehe siswa kang wis tuntas lan durung tuntas bisa digoleki persentase katuntasane yaiku $\frac{29}{32} \times 100\% = 91\%$ siswa kang wis tuntas lan $\frac{3}{32} \times 100\% = 9\%$ kang durung tuntas. Dideleng saka asil persentase katuntasan siswa bisa didudut yen asil pasinaon nyemak ragam Basa Jawa kanthi nggunakake

media animasi flash ing kelas eksperimen ana owah-owahane utawa undhak-undhakane.

Andharan Asile Pre-test lan Post-test Pasinaon Kelas Eksperimen

Sawise mangerteni asile pre-test lan post-test kelas eksperimen, sabanjure saka asile kaloro kasebut bakal digoleki efektifitas pasinaon kang ditindakake kelas eksperimen. Tujuwane yaiku kanggo mangerteni pambada kang ana ing pre-test lan post-test, mangerteni pambandhinge saka pre-test lan post-test sarta efektifitas. Tata cara kanggo nganalisis efektifitas asil pasinaon kelas eksperimen yaiku:

- (a) Ngrumusake hipotesis H_0 lan H_a kanggo nemtokake signifikansi sajrone kelas eksperimen, yaiku:
 H_0 = Medhia animasi flash ora ngundhakake katrampilan nyemak ragam Basa Jawa siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Jombang.
 H_a = Medhia animasi flash ngundhakake katrampilan nyemak ragam Basa Jawa siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Jombang.
- (b) Nemtokake taraf kapercayan 95% utawa taraf signifikansi 5% ($\alpha = 0,05$), sawise iku nemtokake hipotesis ditampa utawa ditolak kanthi $db = 32 - 1 = 31$, taraf signifikansi $0,05$ $t_{tabel} = 2,040$.
- (c) Nemtokake kriteria ditampa apa ditolak hipotesis ing panliten, kanthi kriteria:
 $t_{itung} > t_{tabel} =$ signifikan (H_0 ditolak)
 $t_{itung} < t_{tabel} =$ ora signifikan (H_a ditampa)
Tata carane ngitung t_{itung} yaiku:

- a) Ngitung Biji d (tabel)
 $d =$ biji post-test – biji pre-test
- b) Carane ngitung Mean

$$Md = \frac{\sum d}{N}$$

$$Md = \frac{643}{32} = 20,09$$

- c) Carane ngitung t-signifikansi lan nguji hipotesis

$$t = \frac{Md}{\sqrt{\frac{\sum x^2 d}{N(N-1)}}}$$

$$t = \frac{20,09}{\sqrt{\frac{4158,7187}{32(32-1)}}}$$

$$t = \frac{20,09}{\sqrt{\frac{4158,7187}{992}}} = \frac{20,09}{\sqrt{4,1922}} = \frac{20,09}{2,0474} = 9,812$$

Adhedhasar andharan saka asile itungan ing ndhuwur kasebut, asile t_{itung} kelas eksperimen antuk 9,812. Asile pambandhing antarane t_{itung} lan t_{tabel} kelas eksperimen yaiku $9,812 \geq t_{tabel(0,05 db=31)} = 2,040$, asil pambandhing iki nuduhake yen H_a ditampa H_0 ditolak. Bisa didudut yen ana owah-owahan kang signifikan antarane asil pre-test lan post-test, lan adhedhasar hipotesis kang wis dirumusake yaiku medhia animasi flash ngundhakake katrampilan nyemak ragam Basa Jawa siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Jombang.

Asile Panliten Kelas Kontrol

Kelas kontrol yaiku kelas kang sajrone pasinaon nyemak ragam Basa Jawa tanpa nggunakake media pasinaon. Kelas 8 kang didadekake minangka kelas kontrol yaiku kelas 8 J. Cacahé siswa kang ana ing kelas kontrol yaiku 32 siswa. siswa kasebut kaperang dadi loro yaiku cacahé siswa lanang ana 12 bocah, dene siswa wadon ana 20 bocah. Wektu kang digunakake kanggo pasinaon nyemak ragam Basa Jawa yaiku dina Kamis tanggal 27 Juli 2017. Pasinaon iki ditindakake kanthi wektu 2x40 menit utawa sapatemon.

Asile Pambiji Pre-test Kelas Kontrol

Pre-test kang ditindakake ing kelas kontrol yaiku wektu siswa durung antuk materi kang bakal dimulangake. Wektu nindakake pre-test yaiku jam 12.25 – 12.35. Pre-test diwenehke kanggo ngukur pangatahuane siswa ngenani nyemak ragam Basa Jawa. Soal sajrone pre-test cacahé ana 5 kang kudu diwangsuli dening siswa. Sadurunge mangsuli soal kasebut, luwih dhisik siswa kudu nyemak teks pacalathon kang wis sumadya.

Asile pre-test kang wis ditindakake siswa kelas kontrol antuk biji rata-rata 70,52. Asil biji kasebut nuduhake yen durung tuntas amarga asil biji rata-rata kasebut isih ana neng ngisore KKM kang wis ditemtokake yaiku 80. Semana uga, cacahé siswa kang tuntas ana 3 kanthi antuk biji 90, 90, lan 84, dene siswa kang durung tuntas yaiku cacahé ana 26 bocah. Persentase katuntasan siswa yaiku $\frac{3}{29} \times 100\% = 10\%$. Asil saka persentase katuntasan siswa kang antuk 10% nuduhake yen siswa kelas kontrol isih akeh kang kangelan nyemak ragam Basa Jawa, siswa akeh kang isih bingung mbedakake ragam Basa Jawa kang digunakake.

Asil Pambiji Post-test Kelas Kontrol

Asil pambiji post-test kelas kontrol antuk saka asil pambijine siswa sawise antuk pasinaon nyemak ragam Basa Jawa. Sajrone ngrampungake soal kognitif lan psikomotor (post-test) ing kelas kontrol iki tanpa nggunakake media pasinaon. Cacahé siswa kelas kontrol (8 J) kang nindakake pasinaon ing panliten 1 ora jangkep 32 bocah, ananging mung ana 29 bocah. Akehe siswa kang tuntas yaiku ana 19 bocah, dene ana 10 bocah kang durung tuntas. Bisa diarani durung tuntas amarga biji rata-ratane antuk sanisore KKM yaiku 80. Tabel ing ndhuwur uga njlentrehake asil biji rata-rata saka 29 siswa ing kelas kontrol antuk 83,41 ateges kagolong wis tuntas. Persentase katuntasan siswa kelas kontrol yaiku $\frac{19}{29} \times 100\% = 66\%$. Asil saka persentase katuntasan siswa kang antuk 66% nuduhake yen siswa kelas kontrol kang wis tuntas akehe 66% lan kang durung tuntas ana 34%. Bisa dideleng saka akehe siswa kang tuntas nuduhake yen ana undhak-undhakan ing biji pre-test lan post-test, kang rata-rata biji pre-test antuk 70,52 lan rata-rata biji post-test antuk 83,41. Bisa diitung selisih saka loro biji kasebut yaiku 12,89.

Andharan Tintangan Asile Pre-test lan Post-test Pasinaon Kelas Kontrol

Asil saka pre-test lan post-test panliten 1 kang wis ditindakake ing kelas kontrol, Asil saka kaloro iku bakal digoleki *efektifitas* pasinaon kang ditindakake kelas kontrol. Tata cara kanggo nganalisis *efektifitas* asil pasinaon kelas kontrol yaiku:

a) Ngrumusake hipotesis H_0 lan H_a kanggo nemtokake *signifikansi* sajrone kelas kontrol, yaiku:

H_0 = Modhel pasinaon *konvensional* ora ngundhakake katrampilan nyemak ragam Basa Jawa siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Jombang.

H_a = Modhel pasinaon *konvensional* ngundhakake katrampilan nyemak ragam Basa Jawa siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Jombang.

b) Nemtokake taraf kapercayan 95% utawa taraf signifikansi 5% ($\alpha = 0,05$), sawise iku nemtokake hipotesis ditampa utawa ditolak kanthi $db = 29 - 1 = 28$, taraf signifikansi 0,05 $t_{tabel} = 2,048$.

c) Nemtokake kriteria ditampa apa ditolak hipotesis ing panliten, kanthi kriteria:

$t_{itung} > t_{tabel}$ = signifikan (H_0 ditolak)

$t_{itung} < t_{tabel}$ = ora signifikan (H_a ditampa)

Tata carane ngitung t_{itung} yaiku:

a) Ngitung Biji d (tabel)

$d = \text{biji post-tes} - \text{biji pre-test}$

b) Carane ngitung Mean

$$Md = \frac{\sum d}{N}$$

$$Md = \frac{374}{29} = 12,89$$

c) Carane ngitung *t-signifikansi* lan nguji hipotesis

$$t = \frac{Md}{\sqrt{\frac{\sum x^2 d}{N(N-1)}}}$$

$$t = \frac{12,89}{\sqrt{\frac{2350,69}{29(29-1)}}}$$

$$t = \frac{12,89}{\sqrt{\frac{2350,69}{812}}} = \frac{12,89}{\sqrt{2,89}} = \frac{12,89}{1,7} = 7,582$$

Adhedhasar andharan saka asile itungan ing ndhuwur kasebut, asile t_{itung} kelas kontrol antuk 7,582. Asile pambandhing antarane t_{itung} lan t_{tabel} kelas kontrol yaiku $7,582 \geq t_{tabel} (0,05 \text{ db} = 28) = 2,048$, asil pambandhing iki nuduhake yen H_a ditampa H_0 ditolak. Bisa didudut yen ana owah-owahan kang *signifikan* antarane *pre-test* lan *post-test*, lan adhedhasar hipotesis kang wis dirumusake yaiku modhel pasinaon *konvensional* ngundhakake katrampilan nyemak ragam Basa Jawa siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Jombang.

Tintangan Analisis Asile Efektifitas Kelas Eksperimen lan Kelas Kontrol Uji Coba 1

Langkah-langkah kanggo nganalisis dhata yaiku:

(1) Nemtokake taraf kapercayan 95% utawa taraf signifikansi 5% ($\alpha = 0,05$), db kelas eksperimen

yaiku (32-1) lan db kelas kontrol yaiku (29-1), $db = 61 - 2 = 59$, $t_{tabel} = 2,001$.

(2) Nemtokake kriteria hipotesis ditampa utawa ditolak ing panliten 1. Kriteriane yaiku:

$t_{itung} \geq t_{tabel}$ = signifikan (H_1 ditampa, H_0 ditolak)

$t_{itung} \leq t_{tabel}$ = ora signifikan (H_0 ditampa, H_1 ditolak)

Tata cara ngitunge *t-signifikan* yaiku:

a) Ngitung $\sum x^2$

$$M_x = \frac{\sum x}{N}$$

$$M_x = \frac{374}{29} = 12,89$$

b) $M_x^2 = \sum x^2 - \frac{(\sum x)^2}{N}$

$$M_x^2 = 7174 - \frac{(374)^2}{29}$$

$$M_x^2 = 7174 - \frac{139,876}{29}$$

$$M_x^2 = 7174 - 4823,31 = 2350,69$$

c) Ngitung $\sum y^2$

$$M_y = \frac{\sum y}{N}$$

$$M_y = \frac{643}{32} = 20,09$$

d) $M_y^2 = \sum y^2 - \frac{(\sum y)^2}{N}$

$$M_y^2 = 17079 - \frac{(643)^2}{32}$$

$$M_y^2 = 17079 - \frac{413,449}{32} = 17079 - 12920,28 = 4158,72$$

e) Ngitung t_{tes} signifikan

$$t = \frac{M_x - M_y}{\sqrt{\frac{(\sum x^2 + \sum y^2)}{N_x + N_y - 2} \left(\frac{1}{N_x} + \frac{1}{N_y} \right)}}$$

$$t = \frac{12,89 - 20,09}{\sqrt{\frac{(2350,69 + 4158,72)}{29 + 32 - 2} \left(\frac{1}{29} + \frac{1}{32} \right)}}$$

$$t = \frac{7,2}{\sqrt{\frac{(6509,41)}{59} \left(\frac{1}{29} + \frac{1}{32} \right)}}$$

$$t = \frac{7,2}{\sqrt{\frac{(6509,41)}{59} (0,06)}}$$

$$t = \frac{7,2}{\sqrt{(110,32)(0,06)}} = \frac{7,2}{\sqrt{6,61}} = \frac{7,2}{2,57} = 2,801$$

Adhedhasar andharan asil itungan ing ndhuwur kasebut, nuduhake yen asil t_{tes} itung yaiku 2,801. Pambandhinge yaiku $t_{itung} = 2,801 \geq t_{tabel} = 2,001$. Dideleng saka asile pambandhing kasebut bisa didudut yen H_1 ditampa lan H_0 ditolak, lan miturut hipotesis kang wis ditemtokake ateges ana pambada kang *signifikan* antarane asil pasinaon kelas eksperimen lan kelas kontrol. Asil kang signifikan antarane asil pasinaon kelas

eksperimen dan kelas kontrol nuduhake yen ana undhak-undhakane katrampilan nyemak ragam Basa Jawa sawise sinau nganggo media animasi flash. Semana uga, bisa didudut yen media animasi flash kang dikembangake wis “efektif” lan bisa digunakake kanggo pasinaon nyemak ragam Basa Jawa.

Asile Uji Instrumen

Panliten 2 iki ditindakake ing kelas 8 D ing patemon kang kaping pindho dina Senin tanggal 31 Juli 2017 kanthi alokasi wektu 2x40menit. Uji instrumen iki digunakake kanggo mangerteni reliabilitase saben butir pitakonan kang ana sajrone media animasi flash. Butir soal kang bakal diuji reliabele yaiku soal pre-test lan post-test. Tema kang digunakake sajrone ngenani nyemak ragam Basa Jawa yaiku padha kaya dene ing panliten awitan yaiku ngenani kabudayan, ananging bedane ing critane. Judhul crita kasebut yaiku “Pagelaran Lodrug lan Kethoprak”. Kaloro soal kasebut sawise diuji reliabilitase banjur disebarake ing kelas eksperimen lan kelas kontrol. Sawise mangerteni asile saka uji instrumen iki bisa didudut valid apa orane butir soal kang dienggo, menawa valid media animasi flash bisa diterapake ing kelas eksperimen.

Asil saka itungan reliabilitas instrumen ing panliten 2 nuduhake yen asile t_{hitung} yaiku 0,904. Asil t_{hitung} iki bakal dibandingake karo t_{tabel} kanthi $N = 32$ taraf signifikansi 5% yaiku $t_{tabel} = 0,349$. Dideleng saka asile $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaiku $0,904 > 0,349$ nuduhake yen soal pre-test lan post-test sajrone media animasi flash wis reliabel ateges soal kasebut bisa utawa layak ditrapake ing kelas eksperimen lan kelas kontrol.

Asile Uji Efektifitas (Asil Uji Coba 2)

Asil uji coba 2 iki ngandharake asile pasinaon ing kelas eksperimen lan kelas kontrol kang kaping pindho. Kelas kang nggunakake media animasi flash sajrone pasinaon yaiku kelas kelas eksperimen. Uji efektifitas (uji coba 2) iki ditindakake ing minggu kang kaping pindho lan suwine saminggu utawa sapatemon tanggal 31 Juli 2017 nganti 5 Agustus 2017. Sajrone panliten iki padha kaya ing uji coba 1 yaiku siswa diwenehi soal pre-test lan post-test kang padha. Kanggo ngrampungake soal kasebut, luwih dhisik siswa kudu nyemak ragam Basa Jawa kang irah-irahane yaiku “Pagelaran Lodrug lan Kethoprak”.

Asile Panliten Kelas Eksperimen

Panliten iki ditindakake ing dina Selasa tanggal 1 Agustus 2017 kanthi alokasi wektu 2x40 menit utawa sapatemon. Sajrone panliten iki padha kaya ing uji coba 1 yaiku siswa diwenehi soal pre-test lan post-test kang padha. Kanggo ngrampungake soal kasebut, luwih dhisik siswa kudu nyemak ragam Basa Jawa kang irah-irahane yaiku “Pagelaran Lodrug lan Kethoprak”.

Asile Pambiji Pre-test Kelas Eksperimen

Asile pre-test kang wis ditindakake siswa kelas eksperimen ing uji coba 2 yaiku antuk biji rata-rata 69,07. Biji kasebut nuduhake yen durung tuntas amarga asil biji rata-rata kasebut isih ana neng ngisore KKM kang wis

ditemtokake yaiku 80. Akehe siswa kang tuntas ana 4 kanthi antuk biji 85, 81, 80, 80, dene siswa kang durung tuntas yaiku cacah ana 23 bocah. Persentase katuntasan siswa yaiku $\frac{4}{27} \times 100\% = 15\%$. Asil saka persentase katuntasan siswa kang antuk 15% nuduhake yen siswa kelas eksperimen isih akeh kang kangelan nyemak ragam Basa Jawa, siswa akeh kang isih bingung mbedakake ragam Basa Jawa kang digunakake sajrone pacelathon kasebut.

Asile Pambiji Post-test Kelas Eksperimen

Asile pambiji post-test kang wis ditindakake kelas eksperimen ing uji coba 2 nuduhake yen ana 21 siswa kang antuk biji sadhuwure KKM kang wis ditemtokake yaiku 80, ateges siswa kasebut bisa diarani tuntas. Dene ana 6 siswa kang antuk biji sangisore 80, ateges siswa kasebut durung tuntas. Samana uga saka akehe siswa kang wis tuntas lan durung tuntas bisa digoleki persentase katuntasane yaiku $\frac{21}{27} \times 100\% = 78\%$ siswa kang wis tuntas lan $\frac{6}{27} \times 100\% = 22\%$ kang durung tuntas. Dideleng saka asil persentase katuntasan siswa bisa didudut yen asil pasinaon nyemak ragam Basa Jawa kanthi nggunakake media animasi flash ing kelas eksperimen ana owah-owahane utawa undhak-undhakane.

Andharan Asile Pre-test lan Post-test Pasinaon Kelas Eksperimen

Tata cara kang digunakake kanggo nganalisis efektifitas asil pasinaon kelas eksperimen yaiku:

- Ngrumusake hipotesis H_0 lan H_a kanggo nemtokake signifikansi sajrone kelas eksperimen, yaiku:
 $H_0 =$ Media animasi flash ora ngundhakake katrampilan nyemak ragam Basa Jawa siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Jombang.
 $H_a =$ Media animasi flash ngundhakake katrampilan nyemak ragam Basa Jawa siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Jombang.
- Nemtokake taraf kapercayan 95% utawa taraf signifikansi 5% ($\alpha = 0,05$), sawise iku nemtokake hipotesis ditampa utawa ditolak kanthi $db = 27 - 1 = 26$, taraf signifikansi 0,05 $t_{tabel} = 2,056$.
- Nemtokake kriteria ditampa apa ditolak hipotesis ing panliten, kanthi kriteria:
 $t_{itung} > t_{tabel} =$ signifikan (H_0 ditolak)
 $t_{itung} < t_{tabel} =$ ora signifikan (H_a ditampa)

Tata carane ngitung t_{itung} yaiku:

- Ngitung Biji d (tabel)

$$d = \text{biji post-test} - \text{biji pre-test}$$

- Carane ngitung Mean

$$Md = \frac{\sum d}{N}$$
$$Md = \frac{490}{27} = 18,15$$

c) Carane ngitung *t-signifikansi* lan nguji hipotesis

$$t = \frac{Md}{\sqrt{\frac{\sum x^2 d}{N(N-1)}}}$$

$$t = \frac{18,15}{\sqrt{\frac{2983,41}{27(27-1)}}}$$

$$t = \frac{18,15}{\sqrt{\frac{2983,41}{702}}} = \frac{18,15}{\sqrt{4,25}} = \frac{18,15}{2,06} = 8,811$$

Adhedhasar andharan saka asile itungan ing ndhuwur kasebut, asile t_{itung} kelas eksperimen antuk 8,811. Asile pambandhing antarane t_{itung} lan t_{tabel} kelas eksperimen yaiku $8,811 \geq t_{tabel(0,05 \text{ db}= 26)} = 2,056$, asil pambandhing iki nuduhake yen H_a ditampa H_0 ditolak. Bisa didudut yen ana owah-owahan kang signifikan antarane *pre-test* lan *post-test*, lan adhedhasar hipotesis kang wis dirumusake yaiku media animasi flash ngundhakake katrampilan nyemak ragam Basa Jawa siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Jombang.

Asile Panliten Kelas Kontrol

Wektu kang digunakake kanggo pasinaon nyemak ragam Basa Jawa ing kelas kontrol yaiku dina Kamis tanggal 3 Agustus 2017. Sajrone pasinaon nyemak ragam Basa Jawa ing kelas kontrol iki uga kaya kang ditindakake ing uji coba 1 yaiku sajrone pasinaone uga nggunakake modhel pasinaon konvensional. Modhel konvensional yaiku modhel pasinaon tradhisional. Tema kang digunakake kanggo teks pacelathon kasebut uga ngenani kabudayan kanthi irah-irahan "Pagelaran Lodrug lan Kethoprak".

Asile Pambiji Pre-test Kelas Kontrol

Asil pambiji *pre-test* kang wis ditindakake ing kelas kontrol nuduhake yen durung tuntas yaiku kanthi biji 73,33. Diarani durung tuntas amarga asil biji rata-rata kasebut isih ana neng nisore KKM kang wis ditemtokake yaiku 80. Semana uga, cacache siswa kang tuntas ana 10 kanthi antuk, dene siswa kang durung tuntas yaiku cacache ana 20 bocah. Persentase katuntasan siswa yaiku $\frac{10}{30} \times 100\% = 33\%$. Asil saka persentase katuntasan siswa kang antuk 33% nuduhake yen siswa kelas kontrol isih akeh kang kangelan nyemak ragam Basa Jawa, siswa akeh kang isih bingung mbedakake ragam Basa Jawa kang digunakake.

Asile Pambiji Post-test Kelas Kontrol

Cacache siswa kelas kontrol (8 J) kang nindakake pasinaon ing uji coba 2 ora jangkep 32 bocah, ananging mung ana 30 bocah. Akehe siswa kang tuntas yaiku ana 20 bocah, dene ana 10 bocah kang durung tuntas. Bisa diarani durung tuntas amarga biji rata-ratane antuk sangisore KKM yaiku 80. Asil biji rata-rata saka 30 siswa ing kelas kontrol antuk 81,57 ateges kagolong wis tuntas. Persentase katuntasan siswa kelas kontrol yaiku $\frac{21}{30} \times 100\% = 70\%$. Asil saka persentase katuntasan

siswa kang antuk 70% nuduhake yen siswa kelas kontrol kang wis tuntas akehe 70% lan kang durung tuntas ana 30%. Bisa dideleng saka akehe siswa kang tuntas nuduhake yen ana undhak-undhakan ing biji *pre-test* lan *post-test*, kang rata-rata biji *pre-test* antuk 73,33 lan rata-rata biji *post-test* antuk 81,57. Bisa diitung selisih saka loro biji kasebut yaiku 8,24.

Andharan Tintangan Asile Pre-test lan Post-test Pasinaon Kelas Kontrol

Tata cara kang digunakake kanggo nganalisis efektifitas asil pasinaon kelas kontrol yaiku:

- Ngrumusake hipotesis H_0 lan H_a kanggo nemtokake signifikan sajrone kelas kontrol, yaiku:
 H_0 = Modhel pasinaon konvensional ora ngundhakake katrampilan nyemak ragam Basa Jawa siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Jombang.
 H_a = Modhel pasinaon konvensional ngundhakake katrampilan nyemak ragam Basa Jawa siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Jombang.
- Nemtokake taraf kapercayaan 95% utawa taraf signifikan 5% ($\alpha = 0,05$), sawise iku nemtokake hipotesis ditampa utawa ditolak kanthi $db = 30 - 1 = 29$, taraf signifikan 0,05 $t_{tabel} = 2,045$
- Nemtokake kriteria ditampa apa ditolak hipotesis ing panliten, kanthi kriteria:
 $t_{itung} > t_{tabel}$ = signifikan (H_0 ditolak)
 $t_{itung} < t_{tabel}$ = ora signifikan (H_a ditampa)

Tata carane ngitung t_{itung} yaiku:

- Ngitung Biji d (tabel)

$$d = \text{biji post-test} - \text{biji pre-test}$$

- Carane ngitung Mean

$$Md = \frac{\sum d}{N}$$

$$Md = \frac{205}{30} = 6,83$$

- Carane ngitung *t-signifikansi* lan nguji hipotesis

$$t = \frac{Md}{\sqrt{\frac{\sum x^2 d}{N(N-1)}}}$$

$$t = \frac{8,23}{\sqrt{\frac{12.470}{30(30-1)}}}$$

$$t = \frac{8,23}{\sqrt{\frac{12.470}{870}}} = \frac{8,23}{\sqrt{14,33}} = \frac{8,23}{3,78} = 2,177$$

Adhedhasar andharan saka asile itungan ing ndhuwur kasebut, asile t_{itung} kelas kontrol antuk 2,177. Asile pambandhing antarane t_{itung} lan t_{tabel} kelas kontrol yaiku $2,177 \geq t_{tabel(0,05 \text{ db}= 28)} = 2,045$, asil pambandhing iki nuduhake yen H_a ditampa H_0 ditolak. Bisa didudut yen ana owah-owahan kang signifikan antarane *pre-test* lan *post-test*, lan adhedhasar hipotesis kang wis dirumusake yaiku modhel pasinaon konvensional ngundhakake katrampilan nyemak ragam Basa Jawa siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Jombang.

Tingkatan Analisis Asil Efektifitas Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol Uji Coba 2

Analisis asil *efektifitas* kang ditindakake ing uji coba 2 ora beda kaya kang ditindakake ing uji coba 1. Ing analisis iki uga ngandharake asile *pre-test* lan *post-test* uji coba 2 saka kaloro kelas kasebut, asil saka kaloro kelas kasebut sabanjure digoleki pambedane, dibandingake, uga bakal dimangerteni *efektifitas*. Tata cara kang digunakake kanggo nganalisis dhata yaiku:

(1) Nemtokake taraf kapercayan 95% utawa taraf signifikansi 5% ($\alpha = 0,05$), db kelas eksperimen yaiku (30-1) lan db kelas kontrol yaiku (27-1), db = 57-2 = 55, $t_{tabel} = 2,004$.

(2) Nemtokake kriteria hipotesis ditampa utawa ditolak ing panliten 2. Kriteriane yaiku:

$$t_{itung} \geq t_{tabel} = \text{signifikan (H}_1 \text{ ditampa, H}_0 \text{ ditolak)}$$

$$t_{itung} \leq t_{tabel} = \text{ora signifikan (H}_0 \text{ ditampa, H}_1 \text{ ditolak)}$$

Adhedhasar andharan tabel ing ndhuwur kasebut, banjur bakal digoleki t_{tes} signifikan. Tata cara ngitunge yaiku:

a) Ngitung $\sum x^2$

$$M_x = \frac{\sum x}{N}$$

$$M_x = \frac{247}{30} = 8,23$$

b) $Mx^2 = \sum x^2 - \frac{(\sum x)^2}{N}$

$$Mx^2 = 12.073 - \frac{(247)^2}{30}$$

$$Mx^2 = 12.073 - \frac{61.009}{30}$$

$$Mx^2 = 12.073 - 2033,63 = 10.039,37$$

c) Ngitung $\sum y^2$

$$M_y = \frac{\sum y}{N}$$

$$M_y = \frac{490}{27} = 18,15$$

d) $My^2 = \sum y^2 - \frac{(\sum y)^2}{N}$

$$My^2 = 11.876 - \frac{(490)^2}{27}$$

$$My^2 = 11.876 - \frac{240.100}{27}$$

$$Mx^2 = 11.876 - 8892,59 = 2983,41$$

e) Ngitung t_{tes} signifikan

$$t = \frac{M_x - M_y}{\sqrt{\left(\frac{\sum x^2 + \sum y^2}{N_x + N_y - 2}\right)\left(\frac{1}{N_x} + \frac{1}{N_y}\right)}}$$

$$t = \frac{8,23 - 18,15}{\sqrt{\left(\frac{10.039,37 + 2983,41}{30 + 27 - 2}\right)\left(\frac{1}{30} + \frac{1}{27}\right)}}$$

$$t = \frac{9,92}{\sqrt{\left(\frac{13022,78}{55}\right)\left(\frac{1}{30} + \frac{1}{27}\right)}}$$

$$t = \frac{9,92}{\sqrt{(236,78)(0,07)}}$$

$$t = \frac{9,92}{\sqrt{16,5746}} = \frac{9,92}{4,07} = 2,437$$

Adhedhasar andharan asil itungan ing ndhuwur kasebut, nuduhake yen asil t_{tes} itung yaiku 2,437. Pambandhinge yaiku $t_{itung} = 2,437 \geq t_{tabel} = 2,004$. Yen dideleng saka asile pambandhing ing uji coba 2 kasebut bisa didudut yen H_1 ditampa lan H_0 ditolak, lan miturut hipotesis kang wis ditemtokake ateges ana pambeda kang signifikan antarane asil pasinaon kelas eksperimen lan kelas kontrol. Asil kang signifikan antarane asil pasinaon kelas eksperimen lan kelas kontrol ing uji coba 2 iki nuduhake yen ana undhak-undhakane katrampilan nyemak ragam Basa Jawa sawise sinau nganggo media animasi flash. Semana uga, bisa didudut yen media animasi flash kang dikembangake wis “*efektif*” lan bisa digunakake kanggo pasinaon nyemak ragam Basa Jawa.

Asil Tanggapane Siswa Tumrap Panganggone Media Animasi Flash

Asil tanggapane siswa uga bisa diarani asil response siswa. Asil response siswa ditindakake kanggo mangerteni pambijine siswa tumrap panganggone media animasi flash. Kanggo mangerteni pambijine siswa tumrap panganggone media animasi flash yaiku kanthi cara menahi angket respon siswa kang cacahane ana 10 uraian pernyataan. Kanggo mangsuli angket kasebut siswa amung menahi tandha centhang ing kolom kang wis sumadya kanthi ana skor 1-4. Skor 1 kang ateges “Ora sarujuk banget”, skor 2 kang ateges “Ora sarujuk”, skor 3 kang ateges “Sarujuk”, lan skor 4 ateges “Sarujuk banget”. Angket respon siswa disebarake ing kelas sampel kang nggunakake media animasi flash sajrone pasinaon, kelas kasebut yaiku kelas 8 D minangka kelas uji instrumen lan kelas 8 I minangka kelas eksperimen.

Asil Respon Siswa Kelas 8D

Kelas 8 D (kelas uji instrumen) minangka salah sawijine kelas sampel kang nggunakake media animasi flash sajrone pasinaon. Kanggo ngumpulake dhata asil response kelas 8 D yaiku kanthi cara nyebarake angket respon siswa. Wektu kang digunakake kanggo nyebarake angket respon siswa ing kelas 8 D yaiku tanggal 31 Juli 2017 sawise antuk pasinaon nyemak ragam Basa Jawa. Akehe siswa kang manahi respon tumrap media animasi flash ing kelas uji instrumen cacahane ana 31 bocah.

Asil skor saka angket respon siswa kang wis kasebarake nuduhake yen antuk skor 1053 kang rata-ratane 105,3. Persentasene antuk 849% kang rata-ratane 85%. Adhedhasar saka asil akhir itungan respon siswa nuduhake yen asil persentase saka kelas uji instrumen kalebu ing rentang tingkat pencapaian 81%-100% kang kagolong “apik banget”. Bisa didudut yen media animasi flash apik banget kanggo pasinaon nyemak ragam Basa Jawa, semana uga siswa ngrasa luwih

semangat dan senang anggoné nampa materi nyemak ragam Basa Jawa lan asil nyemak ragam Basa Jawa luwih kasil kanthi nggunakake media animasi flash tinimbang ora nggunakake media.

Asil Respon Siswa Kelas 8I

Kelas 8 I (kelas eksperimen) minangka salah sawijine kelas kang digunakake kanggo nguji cobana media animasi flash sajroné pasinaon nyemak ragam Basa Jawa. Kanggo ngumpulake dhata asil respon kelas 8 I yaiku kanthi cara nyebarake angket respon siswa. Wektu kang digunakake kanggo nyebarake angket respon siswa ing kelas 8 I yaiku tanggal 3 Agustus 2017 sawise antuk pasinaon nyemak ragam Basa Jawa. Akehe siswa kang menehi respon tumrap media animasi flash ing kelas eksperimen cacahé ana 27 bocah.

Asil angket respon siswa kang kasusun saka 10 pitakon nuduhake yen antuk skor 909 kang rata-ratane 90,9. Persentasene antuk 842% kang rata-ratane 84%. Adhedhasar saka asil akhir itungan respon siswa nuduhake yen asil persentase saka kelas eksperimen kalebu ing rentang tingkat pencapaian 81%-100% kang kagolong "apik banget". Bisa didudut yen media animasi flash apik banget kanggo pasinaon nyemak ragam Basa Jawa, semana uga siswa ngrasa luwih semangat lan senang anggoné nampa materi nyemak ragam Basa Jawa lan kanthi nggunakake media animasi flash bisa luwih kasil anggoné nyemak ragam Basa Jawa tinimbang ora nggunakake media.

Asil Uji Hipotesis

Asil uji hipotesis iki bakal ngandharake asil itungan saka asil pasinaon siswa kelas eksperimen lan kelas kontrol. Asil itungan iki ana loro yaiku asil saka uji coba 1 lan uji coba 2. Rumusan hipotesis kang diuji yaiku:

H_0 = Media animasi flash ora ngundhakake katrampilan nyemak ragam Basa Jawa siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Jombang.

H_1 = Media animasi flash ngundhakake katrampilan nyemak ragam Basa Jawa siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Jombang.

Asil uji hipotesis uji coba 1 lan uji coba 2 diandharake kaya ing ngisor iki.

Asil Uji Hipotesis 1

Asil uji hipotesis iki ngandharake asil pangitungan saka asil pasinaon siswa kelas eksperimen lan kelas kontrol ing minggu kang pisanan yaiku tanggal 24 Juli 2017 nganti 29 Juli 2017. Asil hipotesis ing uji coba 1 yaiku:

- (1) Pambandhingan asil *pre-test* lan *post-test* kelas eksperimen.

Asil saka *pre-test* lan *post-test* kelas eksperimen ngasilake $t_{itung} = 9,812 \geq t_{tabel (0,05 db=31)} = 2,040$. Adhedhasar asil pambandhing kelas eksperimen

nuduhake yen signifikan, lan bisa didudut yen " H_0 ditolak" lan " H_1 ditampa".

- (2) Pambandhingan asil *pre-test* lan *post-test* kelas eksperimen lan kelas kontrol.

Asil saka *pre-test* lan *post-test* kelas eksperimen lan kelas kontrol ngasilake $t_{itung} = 2,801 \geq t_{tabel (0,05 db=59)} = 2,001$. Adhedhasar asil pambandhing kelas eksperimen lan kelas kontrol nuduhake yen asil kasebut signifikan, lan bisa didudut yen " H_0 ditolak" lan " H_1 ditampa".

Asil Hipotesis 2

Asil uji hipotesis iki ngandharake asil itungan saka asil pasinaon siswa kelas eksperimen lan kelas kontrol ing minggu kaping pindho yaiku tanggal 31 Juli 2017 nganti 5 Agustus 2017. Asil hipotesis ing uji coba 2 yaiku:

- (1) Pambandhingan asil *pre-test* lan *post-test* kelas eksperimen.

Asil saka *pre-test* lan *post-test* kelas eksperimen ngasilake $t_{itung} = 8,811 \geq t_{tabel (0,05 db=26)} = 2,056$. Adhedhasar asil pambandhing kelas eksperimen nuduhake yen signifikan, lan bisa didudut yen " H_0 ditolak" lan " H_1 ditampa".

- (2) Pambandhingan asil *pre-test* lan *post-test* kelas eksperimen lan kelas kontrol.

Asil saka *pre-test* lan *post-test* kelas eksperimen lan kelas kontrol ngasilake $t_{itung} = 2,437 \geq t_{tabel (0,05 db=55)} = 2,004$. Adhedhasar asil pambandhing kelas eksperimen lan kelas kontrol nuduhake yen asil kasebut signifikan, lan bisa didudut yen " H_0 ditolak" lan " H_1 ditampa".

Adhedhasar andharan asil uji hipotesis 1 lan 2 ing ndhuwur kasebut nuduhake asil pambandhingan kang signifikan, " H_0 ditolak" lan " H_1 ditampa". Bisa didudut yen pengembangan media animasi flash ngundhakake katrampilan nyemak ragam Basa Jawa siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Jombang. Asil uji coba 1 kang antuk $t_{itung} = 2,801$ lan asil uji coba 2 kang antuk $t_{itung} 2,437$. Selisih asil t_{itung} antarane uji coba 1 lan uji coba 2 yaiku 0,364. Asil uji coba 1 luwih ndhuwur tinimbang asil uji coba 2 ananging asil t_{itung} kasebut isih luwih ndhuwur tinimbang t_{tabel} , kang njalari kaya mangkono amarga siswa wis mangerteni materi ngenani nyemak ragam Basa Jawa.

PANUTUP

Dudutan

Adhedhasar asil panliten kang wis kaandharake sajroné bab IV, mula bisa didudut kaya mangkene:

1. Proses pengembangan media animasi flash kang ditindakake iki nggunakake modhel pengembangan R&D (*Research & Development*). Modhel pengembangan iki nduweni tahapan kanggo ngembangake media animasi flash yaiku potensi lan masalah, ngumpulake dhata, dhesain prodhuk, validhasi dhesain, revisi dhesain, uji coba prodhuk, revisi prodhuk, uji coba nganggo, revisi prodhuk, lan prodhuksi. Asil rata-rata biji angket kabutuhan lan karakteristik siswa saka kelas sampel kasebut antuk 2,41 yen dideleng ing tingkat pencapaian

- kalebu ing rentang 2,00 – 2,49 kang kualifikasine kagolong “Kurang njangkepi kompetensi”.
- Asile validhasi ahli media kang g antuk biji rata-rata 3,45 kang bijine 86,718 lan dipersentasikake dadi 87%. Dideleng saka asile persentase kasebut, asil kualitas media kalebu ing tingkat pencapaian 81% - 100% kang kualifikasine kagolong “apik banget”, saengga media pasinaon iki layak ditrapake ing pasinaon nyemak.
 - Asile validhasi ahli materi kang antuk biji rata-rata 3,447 kang bijine 86,180, lan dipersentasikake dadi 86%. Dideleng saka asile persentase kasebut, asil kualitas materi sajrone media kasebut kalebu ing tingkat pencapaian 81% - 100% kang kualifikasine kagolong “apik banget”, saengga media animasi flash iki layak ditrapake ing pasinaon nyemak ragam Basa Jawa.
 - Asil uji coba 1 *pre-test* lan *post-test* kelas eksperimen kang antuk $t_{itung} = 9,812$. Asil ing uji coba 2 *pre-test* lan *post-test* kelas eksperimen kang antuk $t_{itung} = 8,811$. Asil uji coba 1 *pre-test* lan *post-test* kelas kontrol kang antuk $t_{itung} = 7,582$. Asil ing uji coba 2 *pre-test* lan *post-test* kelas kontrol kang antuk $t_{itung} = 2,177$. Dideleng saka asile t_{itung} uji coba 1 lan uji coba 2 kang ana ing kelas eksperimen luwih dhuwur tinimbang asile t_{itung} kelas kontrol.
 - Asile *efektifitas* kelas eksperimen lan kelas kontrol ing uji coba 1 kang antuk $t_{itung} = 2,801 \geq t_{tabel} = 2,001$, dene ing uji coba 2 kang antuk $t_{itung} = 2,437 \geq t_{tabel} = 2,004$ ateges asil t_{itung} kasebut *signifikan*. Dideleng saka asile pambadhing kasebut bisa didudut yen media animasi flash bisa ngundhakake katrampilan nyemak ragam Basa Jawa siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Jombang.
 - Asil tanggapan siswa tumrap panganggone media animasi flash yaiku kelas uji instrumen kang antuk 85%, asil itungan respon kalebu ing tingkat pencapaian 81% - 100% kang kualifikasine kagolong “apik banget”. Asil respon siswa kelas eksperimen kang rata-rata persentasene antuk 84%. Adhedhasar saka asil itungan respon siswa ing kelas eksperimen kalebu ing tingkat pencapaian 81% - 100% kang kualifikasine kagolong “apik banget”.

Pamrayoga

Adhedhasar asile panliti kang wis kaandharake ngasilake dudutan yen media pasinaon kasebut bisa ngundhakake semangat siswa sajrone pasinaon Basa Jawa, saengga kanthi semangat kang saya gedhe bisa ndadekake asile katrampilan siswa kang ana undhak-undhakane, mligine katrampilan nyemak ragam Basa Jawa. Mula saka iku, media iki bisa dadi acuan tumrap para guru nalika arep mulang nyemak ragam Basa Jawa.

KAPUSTAKAN

- Alwi, Hasan, dkk. 2002. KBBI. Jakarta: Balai Pustaka.
Arikunto, Suharsimi. 2013. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
Arsyad, Ashar. 2007. *Metode Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.

- Basir, Udjang Pr.M. 2013. *Katrampilan Menulis: Dasar Menulis Ilmiah Dalam Tulisan Latin dan Jawa (Pengantar Teori dan Praktiki)*. Surabaya: Bintang.
- Binanto, Iwan. 2010. *Multimedia Digital Dasar Teori dan Pengembangannya*. Penerbit: ANDI Yogyakarta.
- Harjawayana, Haryana. 2009. *Kamus Unggah-Ungguh Basa Jawa*. Edisi Revisi. Yogyakarta: Kanisius.
- Hermawan, Herry. 2012. *Menyimak Keterampilan Berkomunikasi yang Terabaikan*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- KBBI. 2001. Edisi Tiga. Jakarta: Balai Pustaka.
- Mekar, Arum. 16 April 2015. // <http://mekar-arum-kusuma.blogspot.co.id/2015/04/media-pembelajaran-emacromedia-flash.html/> diakses tanggal 05 Januari 2017 jam 15:59//
- Musfiqon. 2012. *Pengembangan Media & Sumber Pembelajaran*. Jakarta: PT. Prestasi Pustakaraya.
- Padmosoekotjo. 1992. *Wewaton Panulise Basa Jawa Nganggo Aksara Jawa*. Penerbit: PT. Citra Jaya Murti.
- Riduwan. 2016. *Dasar-dasar Statistik*. Penerbit Alfabeta
- Saddhono, Kundharu. 2014. *Pembelajaran Keterampilan Berbahasa Indonesia; Teori dan Aplikasi Edisi 2*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Sadiman, Arief S, dkk. 2009. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT Raja Grafindo Perkasa.
- Sasangka, Sry Satriya Tjatur Wisnu. 2010. *Unggah-Ungguh Bahasa Jawa*. Jakarta: Yayasan Paramalingua.
- Sudijono, Anas. 2012. *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Press.
- Sugihartono, Ranang Agung. 2010. *Animasi Kartun Dari Analog Sampai Digital*. Jakarta: PT INDEKS
- Sugiyono. 2008. *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Sukendro, Tresno. 2009. *Widya Basa Jawa Kanggo SMP lan MTS Kelas VII*. Penerbit: Erlangga
- Suyanto, M. 2003. *Multimedia Alat Untuk Meningkatkan Keunggulan Bersaing*. Penerbit: ANDI Yogyakarta.
- Tarigan, Henry Guntur. 2008. *Berbicara Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.
- TIM Penulis. 2014. *Buku Pedoman Penulisan dan Ujian Skripsi Unesa*. Surabaya: Unesa.
- TIM. 2015. *Menulis Ilmiah: Buku Ajar MPK Bahasa Indonesia. Edisi Revisi 2015*. Surabaya: Unesa University Press.
- Winarsunu, Tulus. 2009. *Statistika Dalam Penelitian Psikologi & Pendidikan*. Malang: UMM Press.