

**PANGREMBAKANE MEDIA ANIMASI GAMBAR  
ING PASINAON NYEMAK CRITA CEKAK  
SISWA KELAS VII SMP NEGERI 3 NGANJUK  
TAUN AJARAN 2012/2013**

**DESWYNTA SHINTA NUR FAJARINA  
PENDIDIKAN BAHASA DAERAH  
FAKULTAS BAHASA DAN SENI  
UNIVERSITAS NEGERI SURABAYA**

**ABSTRAK**

Salah sijine cara kanggo nguwasani uga njaga lestarine basa kasebut yaiku kanthi disinaoni lan digunakake nalika sesrawungan ing lingkungan kulawarga, masyarakat lan sekolah. Mula saka iku, basa Jawa didadekake mata pelajaran muatan lokal wajib kanggo sekolah-sekolah ing Jawa Timur. Materi muatan lokal basa Jawa nyakup patang aspek katrampilan basa yaiku nyemak, micara, maca, lan nulis. Nyemak mujudake salah siji saka katrampilan basa kang wigati lan kudu diduweni dening para siswa. Siswa kelas VII SMP Negeri 3 Nganjuk minangka objek panliten, mujudake siswa kang ora seneng karo pasinaon sing monoton, sing ndadekake bosene siswa saengga ora nduweni greget kanggo sinau basa Jawa. Mula saka iku, panulis bakal mbiyantu guru kanthi ngrembakake media pasinaon kanthi migunakake media animasi gambar kanggo lelantaraning guru medharake materi pasinaon lan menehi fasilitas proses pasinaon supaya nggampangake siswa nampa lan mangerteni materi sing diwulangake. Panliten pangembangan media sadurunge uga ana kang ngembangake media kanggo katrampilan nyemak (Ulfa Rahmawati, 2008. "Pengembangan Media Flash ing Piwulangan Nyemak Drama Tradhisional Jawa Siswa Kelas VIII SMP Muhammadiyah 4 Surabaya Taun Ajaran 2011-2012"). Media kang digunakake uga meh padha, bedane panliten sadurunge nggunakake media audiovisual, dene ing panliten iki nggunakake media animasi gambar minangka pangembangan saka media audiovisual. Media audiovisual kang dikembangake ing kene yaiku animasi gambar kang awujud foto.

Rancangan model panliten kang digunakake sajrone pangembangan animasi gambar sajrone materi nyemak crita cekak yaiku rancangan model pangembangan miturut pamawase Sadiman. Model panliten pangembangan kasebut ana 7 tahap yaiku idhidentifikasi kabutuhan lan karakteristik siswa, ngrumusake tujuwan, ngrumusake butir-butir materi, ngembangake alat pangukur kanggo asil sinaune siswa, nulis naskah media, nindakake tes lan revisi, lan produksi. Rancangan panliten pangembangan kasebut nggunakake metode panliten kualitatif kang arupa data verbal kang dijupuk saka asil observasi. Kanggo asil tes lan angket nggunakake metode kuantitatif kang dianalisis kanthi rumus-rumus statistik.

Asil saka panliten iki nuduhake kepriye proses pangrembakane media animasi gambar wiwit idhidentifikasi kabutuhane siswa, nganti tumekan media animasi gambar siyap produksi sing dikemas ing sajrone kaset CD. Media animasi gambar dibiji kanthi nduweni kuwalitas sing kalebu ing kategori apik banget. Dibuktekake saka asil validasi media dening ahli media kang menehi biji rata-rata 84 kanggo aspek komponen konstruksi perangkat lunak, lan uga biji rata-rata 84 kanggo aspek komunikasi visual. Saka pambijine validasi materi menehi pambiji kanthi biji rata-rata 86 marang aspek komponen kompetensi, lan biji rata-rata 84 marang aspek pangandharane media.

Efektifitas media animasi gambar sing dimangerteni saka asil pangamatan aktivitas guru lan aktivitas siswa, respon siswa, lan dijangkepi karo asil tes sinau siswa nggunakake media animasi gambar. Saka pangamatan aktivitas guru nuduhake biji rata-rata kang apik banget kanthi persentase rata-rata 84%, lan pangamatan aktivitas siswa uga nuduhake biji apik banget kanthi persentase rata-rata 80,6. Pambiji saka siswa uga diolahake saka asil angket respon siswa kang njangkepi kompetensi, kanthi skor rata-rata 2,63. Ing pasinaon nggunakake media animasi gambar 1 biji rata-ratane siswa kelas VIIA yaiku 76,21, biji kasebut kalebu kriteria apik. Ing kelas VIID nalika nggunakake media animasi gambar 1 ngolehake biji rata-rata 72,03 uga kalebu ing kriteria apik. Ing panganggone media animasi

gambar 2, ing kelas VIIA ngolehake biji rata-rata kelas 78,7 kriteriane apik, lan ing kelas VIID ngolehake biji rata-rata 80,07. Saka iku nuduhake menawa biji rata-ratane siswa saya apik lan saya mundhak nalika nggunakake media animasi gambar.

## **BAB I PURWAKA**

Basa Jawa mujudake basa dhaerah kang digunakake dening masyarakat Jawa minangka alat komunikasi, mligine ing Jawa Timur, Jawa Tengah lan Yogyakarta. Salah sijine cara kanggo nguwasani uga njaga lestarine basa kasebut yaiku kanthi disinaoni lan digunakake nalika sesrawungan ing lingkungan kulawarga, masyarakat, lan sekolah. Mula saka iku, basa Jawa didadekake mata pelajaran muatan lokal wajib kanggo sekolah-sekolah ing Jawa Timur. Materi muatan lokal basa Jawa nyakup patang aspek katrampilan basa yaiku nyemak, micara, maca, lan nulis. Nyemak mujudake salah siji saka katrampilan basa kang wigati lan kudu diduweni dening para siswa. Mula saka kuwi, perlu dianakake pasinaon kang luwih efektif, nyenengake, lan inovatif. Salah sijine cara kanggo mujudake proses pasinaon kang kaya mangkono iku yaiku kanthi nggunakake metode lan media kang becik, pener, lan bisa narik kawigatene siswa. Kanthi nggunakake metode lan media kang apik, dikarepake para siswa seneng sajrone pasinaon saengga asil sinaune bisa tambah apik. Saliyane iku, kanthi nggunakake media pasinaon bisa mbiyantu tugase guru ngandharake materi nyemak crita cekak kang diwulangake.

Pasinaon nyemak salah sijine katrampilan basa kang wigati, kudune pasinaon nyemak luwih dipunjerake ing praktek. Ora mung ing materine wae. Praktek minangka latihan kanggo para siswa nggambarake apa wae kang ana ing pikirane. Tegese, katrampilan nyemak dirembakakake kanthi cara tumata. Rencana pasinaon, kagiyatan pasinaon, lan evaluasi pasinaon kasusun amrih siswa bisa langsung praktek nyemak, ora mung sinau teori ngenani nyemak.

Miturut KTSP, Standar Kompetensi nyemak kelas VII yaiku “*Memahami Cerita Yang Diperdengarkan*” kang Kompetensi Dhasare “*Menyimpulakn Isi Cerita Yang Diperdengarkan*”. Siswa anggone nampa pasinaon durung nggayuh tuntutan KTSP. Bab kasebut luwih cetha diandharake dening guru basa Jawa SMP Negeri 3 Nganjuk, yen siswa ora seneng karo pasinaon kang marakake bosen, semono uga ing pasinaon nyemak. Mula saka iku, panulis bakal mbiyantu guru kanthi ngembangake media pasinaon kanthi nggunakake media animasi gambar kanggo lelantaraning guru medharake materi pasinaon supaya siswa ora ngrasa bosen lan nduweni greget kanggo sinau. Kanthi nggunakake media animasi gambar miturut panulis bisa narik kawigatene para siswa kanggo sinau.

Media animasi gambar dipilih kanggo pasinaon nyemak, amarga media animasi gambar nduweni prinsip dhasar munjerake kawigaten marang siswa. Pangembangan media animasi gambar digunakake guru kanggo menehi fasilitas proses pasinaon supaya siswa gampang anggone nampa lan mangerteni materi kang diwulangake, kalebu pasinaon nyemak crita cekak.

Panliten kang ditindakake dening panulis iki minangka panliten pangembangan (*research and development*). Miturut Borg&Gall (sajrone Sugiyono, 2012:9), panliten pangembangan minangka sawijining metode panliten kang digunakake kanggo ngembangake, lan malidhasekake prodhuk kang digunakake sajrone pamulangan. Panliten pangembangan nduweni tujuwan ngasilake prangkat pasinaon kanggo ngrampungake utawa nggampangake perkara pasinaon ing kelas. Asil prangkat pasinaon mau bisa kanggo media mulangake materi nyemak, supaya

siswa bisa luwih mangerteni materi kang diandharake dening guru.

Gegayutan karo andharan kasebut, panliten kang ditindakake panulis njupuk irah-irahan **“Pangembangan Media Animasi Gambar Ing Pasinaon Nyemak Crita Cekak Siswa Kelas VII SMP Negeri 3 Nganjuk Taun Ajaran 2012-2013”**. Kanthi asil panliten iki diajab bisa didadekake tetimbangan tumrap para guru kanggo nggunakake media sajrone pamulangan liyane.

Adhedhasar lelandhesan panliten kang wis diandharake ing ndhuwur, dirumusake underaning panliten iki: (1) Kepriye proses pangembangan media animasi gambar kanggo pasinaon nyemak crita cekak siswa kelas VII SMP Negeri 3 Nganjuk taun ajaran 2012/2013?; (2) Kepriye kualitas media animasi gambar kanggo pasinaon nyemak crita cekak siswa kelas VII SMP Negeri 3 Nganjuk?; (3) Kepriye asil efektivitas pangetrapan media animasi gambar kanggo pasinaon nyemak crita cekak siswa kelas VII SMP Negeri 3 Nganjuk?.

Adhedhasar underaning panliten kasebut bisa dideleng yen tujuwane panliten iki: (1) Ngandharake proses pangembangan media animasi gambar kanggo pasinaon nyemak crita cekak siswa kelas VII SMP Negeri 3 Nganjuk; (2) Ngandharake kualitas media animasi gambar kanggo pasinaon nyemak crita cekak siswa kelas VII SMP Negeri 3 Nganjuk; (3) Ngandharake asil efektivitase media animasi gambar kanggo pasinaon nyemak crita cekak siswa kelas VII SMP Negeri 3 Nganjuk.

## **BAB II TINTINGAN KAPUSTAKAN Media**

Media pasinaon yaiku alat kang digunakake kanggo lelandheran materi. Ing sajrone proses pasinaon informasi iku bisa awujud sawijine katrampilan utawa kawruh kang perlu dimangerteni dening siswa. Media ing pasinaon, bisa nuwuhake

efektivitas, komunikasi lan *interaksi* antarane guru lan siswa (Pringgawidagda, 2002:145). Media piwulangan nduweni sawenehing paedah. Miturut Sadiman (1993:17) ana pirang-pirang fungsi media dideleng saka segi pangembangan media iku dhewe, ing antarane yaiku (1) media nduweni fungsi minangka piranti kanggo mbantu ngajar; (2) menehi pengalaman konkret utawa nyata marang siswa; (3) tuwuhe teori nyebabake media nduweni fungsi minangka piranti kanggo nyalurake pesen/ informasi sinau; (4) anane nggawe pendekatan sistem sajrone pasinaon; (5) media ora mung minangka piranti paraga guru nanging uga nggawa informasi utawa pesen pasinaon kang dibutuhake siswa; (6) ngatasi kurange ruang, wektu lan *daya indera*; lan (7) kanthi nggunakake media pasinaon kanthi trep lan maneka warna bisa ngatasi sikap pasif anak didik. Saka sawenehing jinise media, media grafis kalebu media visual. Media grafis nduweni fungsi kanggo nyalurake pesen saka sumber marang panrima pesen. Saluran kang digawe nggunakake indera panyawang. Ana pirang-pirang jinis media grafis yaiku foto/gambar, sketsa, diagram, bagan/chart, grafik, kartun, poster, papan flannel, lan papan bulletin (Sadiman, 1993:28). Gambar yaiku sawijine media visual. Gambar iki digunakake dening guru kanggo menehi gambaran ngenani manungsa ing sawijine papan saengga panjlentrehan guru luwih konkret ditandhingake karo andharan kanthi tembung-tembung. Lumantar gambar, siswa bisa negesi ide-ide abstrak ing wujud kang realistik (Hastuti sajrone Sadiman, 1993:177). Media gambar bisa nglancarake pamahaman lan nguwatake pangeling-elingane siswa sajrone sinau. Miturut Sudjana lan Rivai (2007:75) ana pirang-pirang manfaat media gambar, ing antarane yaiku: (1) Nuwuhake daya tarik siswa. Gambar kanthi pirang-pirang warna bakal luwih narik lan nuwuhake wigatine sarta minate siswa; (2) Nggampangake pangertene siswa. Sawijining teges kang asipat abstrak, bisa dibiyantu nganggo gambar saengga luwih gampang mahami apa kang dikarepake; (3) Njelasake perangan-perangan kang wigati. Lumantar gambar, bisa digedhekake perangan-perangan kang wigati utawa cilik saengga bisa dideleng luwih jelas; (4) Ngelingi sawijining andharan. Sawijining informasi kang dijlentrehake nganggo tembung-tembung mbutuhake andharan kang dawa. Andharan kasebut bisa diwedharake nganggo sawijining media gambar.

### **Katrampilan Basa**

Nyemak minangka salah sijine katrampilan basa. Nyemak yaiku proses ngrungokake lan mangerteni lambang-lambang lesan kanthi nggunakake pamahaman, apresiasi lan interpretasi kanggo ngolehake informasi, tujuwane kanggo mangerteni isine crita utawa pesen, sarta mangerteni teges kang diandharake panutur awujud ujaran saka sumber basa lesan (Tarigan, 1994:28). Mula saka iku, nyemak mujudake katrampilan sajrone nggoleki teges saka swara-swara lan pola-pola ukara kang keprungu ing kuping. Ing panliten iki kang disemak yaiku ngenani isine cerkak kang mengko bakal digawe media animasi gambar.

### **Crita Cekak**

Miturut Sumardjo lan Saini (1986:30-31), crita cekak yaiku crita awujud prosa kang *relatif* cekak. Tembung cekak ing watesan iki ora jelas ukurane. Ukuran cekak ing kene ditegesi minangka supaya bisa diwaca ssepisan ing wektu kurang saka sakjam. Diarani cekak uga amarga genre iki mung nduweni *efek tunggal*, karakter, plot lan *setting* kang ana watese, ora maneka warna lan ora *kompleks*.

Crita cekak nduweni unsur intrinsik lan unsur ekstrinsik. Unsur intrinsike yaiku (1) tema, yaiku prekara-prekara pokok minangka pokok kang dadi punjere pangripta anggane nyusun crita, uga minangka prekara kang kepengin dipecahake pangripta lantaran karyane (Najid, 2009:28); (2) Paraga lan Paragan, paraga minangka pawongan kang diandharake sajrone karya naratif utawa crita cekak, banjur ditafsirake nduweni kualitas moral lan pepenginan tartamtu kaya dene kang diekspresikake sajrone pangucapan lan tumindake (Abrams sajrone Nurgiyantoro, 2007:165); (3) latar utawa setting, Nurgiyantoro (2007:227) ngandharake menawa latar bisa dibedakake ing telung unsur pokok, yaiku panggonan, wektu lan sosial. Katelu unsur iku sanajan saben unsur nduweni perkara kang beda lan bisa diandharake dhewe-dhewe, nanging ing kasunyatanane padha nduweni gegayutan lan nduweni pangaribawa antarane siji lan sijine; (4) Alur/ plot, Wiyanto (2005:7) ngandharake menawa alur minangka rakitan prastawa ing sajrone karya sastra (kalebu cerkak). Ana telung jinis alur, yaiku (1) alur maju, yaiku anggane crita, rakitan prastawa runtut saka kang wiwitan nganti pungkasan, (2) alur mundur, yaiku anggane nyritakake rakitan prastawa diwiwiti saka crita kang pungkasan banjur balik menyang prastawa kang wiwitan, lan (3) alur campuran, yaiku gabungan saka alur maju lan mundur ing sajrone crita; (5) Amanat yaiku pesen sajrone crita kang pengin diandharake

pangripta marang para pamaos utawa pamiyarsa crita (Wiyanto, 2005:7).

Unsur ekstrinsik sajroning crita cekak yaiku, unsur kang ana ing sanjabane karya sastra. Unsur ekstrinsik karya sastra kasusun saka biografi pangripta, politik, budaya, agama, sosial, pendhidhikan. Kabeh unsur iku ora dadi panentu ana utawa orane karya sastra, amarga tanpa anane unsur-unsur kasebut sistem organ karya sastra ana (Najid, 2009:23).

## **BAB III METODE PANLITEN**

### **Ancangan Panliten**

Panliten iki kalebu PTK pengembangan. PTK (*classroom action research*) yaiku sawijining panliten kang ditindakake ing kelas (Arikunto, 2012:2). Banjur, panliten pengembangan (*research and development*), yaiku proses kang digunakake kanggo ngrembakakake lan menahi validasi prodhuk pendhidhikan. Borg&Gall (sajrone Sugiyono, 2012:9) ngandharake menawa panliten pengembangan minangka sawijining metode panliten kang digunakake sajrone pendhidhikan lan pamulangan. Dadi PTK pengembangan mujudake sawijining panliten kelas kang tujuwane kanggo ndandani mutu pamulangan utawa pasinaon kanthi cara ndandani prodhuk pamulangan kang wis ana supaya bisa luwih efektif. Ing PTK pengembangan media iki panliten ditindakake kanthi 2 siklus, kang saben sikluse ana 4 tahap kang kudu dilakoni yaiku: (1) Tahap ngrancang pamulangan (*plan*); (2) Tahap nindakake pamulangan (*action*); (3) Tahap observasi (*observe*); (4) Tahap refleksi (*reflection*).

Rancangan panliten pengembangan iki nggunakake metode panliten kualitatif kang arupa data verbal kang dijupuk saka asil observasi. Kanggo asil tes lan angket nggunakake metode kuantitatif kang dianalisis kanthi rumus-rumus statistik. Metode kuantitatif digunakake minangka metode panyengkuyung, dudu metode tunggal kanggo nguwatake supaya iki bisa diakoni kevaliditasane.

Prosedur pengembangan kang digawe ing panliten iki yaiku prosedur pengembangan miturut Sadiman luwih cetha diandharake ing ngisor iki:

1. Idhentifikasi kabutuhan lan karakteristik siswa, kang diarani kabutuhan yaiku jarak antarane kamampuane, kawasisan lan sikape siswa sajroning pasinaon. Kabutuhan kasebut diolehake saka kamampuane, kawasisane lan sikape siswa. Sadurunge media digunakake, guru kudu nлити karakteristik apa wae kang diduweni dening para

siswa lan idhidentifikasi kabutuhan ngenani pokok bahasan nyemak crita cekak siswa kelas VII SMP Negeri 3 Nganjuk, kanthi lantaran mbagi angket ing saben siswa.

2. Ngrumusake tujuan, tujuan mujudake babagan kang wigati kang bisa menahi arah lan tindakan kang kudu ditindakake. Sajroning proses pasinaon, tujuan pasinaon minangka faktor kang wigati, amarga tujuan ngarahake siswa marang salah bawa kang kudu dilakoni sawise melu proses pasinaon. Kanthi tujuan guru uga siswa bisa meruhi kanthi cetha salah bawa kang kudu dilakoni.
3. Ngrumusake butir-butir materi, kanggo nyusun bahan sing disinaoni dening siswa saengga tujuan sing dirumusake bisa digayuh. Bahan materi dikembangake adhedhasar tujuan. Materi sing dirumusake yaiku crita cekak Musuh Dadi Kanca.
4. Ngrumusake alat kanggo ngukur asil pasinaon, piranti kanggo ngukur asil sinaune siswa perlu digawe lan dirembakakake sadurunge naskah program media ditulis utawa sadurunge ditindakake pasinaon. Alat kanggo ngukur asil pasinaon kudu dirembakakake miturut materi pasinaon. Babagan kang diukur lan dievaluasi yaiku kamampuane, kawasisane, sikap kang diandharake ana ing tujuan kang diarep-arep bisa diduweni siswa minangka asil saka kagiyatan pasinaon.
5. Panulisan naskah media, naskah program media digunakake minangka panuntun sajroning nggawe program media, tegese dadi panuntun sajrone nggawe program media, tegese dadi panuntun sajrone njupuk gambar, nggawe medi nganti dadi media kang siyap diandharake. Ing sajrone nulis naskah media, kanggo ngembangake media animasi gambar, pasinaon nyemak crita cekak siswa kelas VII SMP Negeri 3 Nganjuk iki, panulis nggunakake teori panulisan naskah saka Sadiman. Kanggo ngrumusake, naskah disaring saka butir-butir materi pasinaon ngenani pasinaon nyimak crita cekak banjur disawijekake ing sajroning apa kang arep diandharake.
6. Tes lan revisi, tahapan iki naskah kang wis disusun diwenehake marang validator ahli kanggo diwenehi pambiji. Menawa wis diwenehi pambiji sabanjure naskah kasebut direvisi kanggo prodhuksi media.
7. Prodhuksi lan evaluasi, sawise nindakake tes lan revisi naskah media, sabanjure yaiku prodhuksi media. Sabanjure kang dilakoni sawise media diprodhuksi yaiku evaluasi prodhuksi kang diasilake.

Evaluasi nduweni tujuan kanggo meruhi media kang digawe bisa nggayuh tujuan kang wis ditemokake apa ora.

### **Subjek lan Setting Panliten**

Panliten iki kalebu panliten PTK pengembangan, mula subjek lan settinge kudu ditemtokake. Panliten iki ditindakake kanthi subjek siswa kelas VII, yaiku kelas VIIA lan VIID kanthi setting ing SMP Negeri 3 Nganjuk. Pamilihan subjek panliten iki saka asil pamrayogane guru bidhang studi kang luwih ngerti kahanan siswane. Pamilihan kelas kasebut digoleki kelas kang nduweni jadwal pamulangan ing wektu kang padha, supaya luwih gampang anggone njupuk dhata mangkone.

### **Sumber Data lan Data Panliten**

Sajrone panliten iki data dipikolehi kanthi cara nganalisis data kang ana. Data-data kasebut arupa data asil angket, observasi lan data asil sinau siswa. Sumber data ing kene yaiku saka siswa, validator kang kaperang saka validator ahli media lan ahli materi, guru bidang studi minangka obsever nalika proses pamulangan lumaku.

Salaras karo masalah kang dirumusake, data sajrone panliten iki bisa diklompokake dadi telu, yaiku data ngenani proses pengembangan media, data ngenani kualitas media, lan ngenani efektivitas media kasebut.

Data ngenani proses pengembangan bisa dijupuk saka kagiyatan pengembangan kasebut nalika nyusun media. Data ngenani kualitas media animasi dijupuk saka validator ahli. Data ngenani efektivitas media bisa dijupuk saka validasi respon siswa, asil pasinaon siswa ngenani nyemak crita cekak, sarta observasi aktivitas siswa lan guru.

### **Variabel**

Ing panliten iki, variabel bebase yaiku media animasi gambar. Variabel terikate yaiku pasinaon nyemak crita cekak siswa kelas VII SMP Negeri 3 Nganjuk.

### **Instrumen Panliten**

#### **Lembar Observasi**

Lembar observasi kang digunakake ing panliten yaiku lembar observasi aktivitas guru lan lembar observasi aktivitas siswa.

#### **Soal Tes**

Tes kang digunakake ing kene yaiku tes sadurunge lan sawise nggunakake media animasi gambar kang diwenehake menyang siswa. Tes iki nduweni piguna yaiku kanggo meruhi tingkat efektivitas panggunane

media iki kang diukur saka asil sinaune siswa. Tes ing kene arupa soal-soal ngenani isine crita cekak kang ana ing lembar penilaian.

### **Lembar Angket**

Ana telu jinise lembar angket sing digunakake ing panliten iki. Sing sepisan yaiku lembar angket idhidentifikasi kabutuhane siswa, angket iki diwenehake marang subjek panliten.

Sing angka loro, angket respon siswa. Angket kanggo respon siswa katindakake kanthi dhasar tes uji coba utawa ing tahap evaluasi. Respon siswa nyakup asring apa ora, lan setuju apa orane siswa nggunakake media animasi gambar ing sajroning pasinaon.

Sing angka telu, angket validasi. Angket validasi ing panliten iki ana 2 werna yaiku angket kanggo validator ahli media lan angket kanggo validator materi. Angket kang digawe kanggo validator ahli media digunakake kanggo meruhi pambijine validator marang kualitas pangandharane media. Mula saka iku dipilih pawongan sing ahli lan mangerteni ing babagan media kasebut. Ing panliten iki kang dadi validator ahli ngenani kuwalitas media yaiku Dosen Teknologi Pendidikan, Andi Kristanto, S.Pd, M.Pd. Instrumen validasi kanggo ahli media ora padha karo instrumen kang dibiji dening validator materi. Ing panliten iki, instrumen validasi ahli media diperang dadi 2 aspek yaiku aspek konstruksi perangkat lunak, lan aspek komunikasi visual.

Validator materi ing kene, menehi pambiji marang materi kang diandharake dening panliti. Kang dadi validator materi ngenani kompetensine yaiku dosen Jurusan Pendidikan Bahasa Daerah, Dra.Sri Sulistiani, M.Pd lan guru kang mulang Basa Jawa ing SMP Negeri 3 Nganjuk, yaiku Puji Yohana,S.Pd.

### **Teknik Nglumpukake Data**

#### **Observasi**

Arikunto (2010:199) mratelakake menawa observasi nyakup kagiyatan nggatekake marang sawijining obyek kanthi nggunakake sakabehing alat indra. Ing panliten iki, nggunakake observasi mawa struktur amarga panliten iki wis ngrancang kanthi sistematis ngenani apa kang diamati. Observasi kang digunakake sajrone panliten iki, yaiku observasi aktivitas siswa lan observasi aktivitas guru.

#### **Tes**

Tes yaiku daftar pitakonan utawa latihan kang digunakake kanggo ngukur katrampilan, intelegensi, kawasisan utawa bakat kang diduweni pawongan utawa klompok (Arikunto, 2010:193). Kanggo nggarap tes iki

gumantung saka pituduh kang diwenehi. Mula saka iku, tes bisa digunakake minangka alat kanggo ngukur katrampilan, *intelegensi*, lan bakat kang diduweni individu utawa klompok.

Tes ing panliten iki nggunakake tes gaweyane guru, yaiku tes ngenani isi saka crita cekak. Tes iki ditindakake kaping pindhho yaiku tanpa nggunakake media lan kanthi nggunakake media animasi gambar. Tes kang diwenehake arupa soal ngenani isine crita cekak kang katulis ana Lembar Penilaian (LP).

### **Angket**

Angket yaiku daftar pitakonan katulis ngenani sawijining bab utawa sajroning bidhang tartamtu kang digunakake kanggo nglumpukake data (Arikunto, 2010:194). Ing panliten iki nggunakake angket tartutup, amarga jawabane wis sumadya lan kari milih wae. Angket kang digunakake ing panliten iki yaiku angket kanggo siswa lan angket kanggo validator. Angket kanggo siswa yaiku kanggo ngidhidentifikasi kabutuhan siswa lan angket respon siswa kang diwenehake sadurunge lan sawise nggunakake media. Ing kene siswa kari milih jawaban kang wis sumadya yaiku kanthi milih a, b, utawa c. Sabanjure, angket kanggo validator yaiku kanggo validator ahli media lan ahli materi. Responden kari milih kolom skala angka 1, 2, 3, 4 lan 5 anggane mangsuli. Saka asil angket-angket kasebut digunakake kanggo nyengkuyung analisis data.

### **Teknik Analisis Data**

Panliten iki nggunakake analisis deskriptif kuantitatif yaiku analisis kanthi ndheskripsikake asil panliten kang arupa angka-angka. Data-data kang dianalisis sajrone panliten iki kaya ing ngisor iki.

### **Analisis Respon Siswa lan Idhidentifikasi Kabutuhan Siswa**

Data asil saka respon siswa lan idhidentifikasi kabutuhan siswa dianalisis kanthi statistik deskriptif, kanthi nggunakake rumus, yaiku

$$HP = \frac{\text{jumlahe kabeh nilai}}{\text{jumlahe kabeh peserta}}$$

(Arikunto, 2006:243)

Katrangan:

HP = Asil pambiji

### **Analisis Asil Biji Validasi**

Analisis asil saka pambijine para ahli, nyakup validator ahli media, ahli materi lan kanca sejawat dianalisis kanthi nggunakake rumus:

$$p = \frac{\text{Jumlah skor pambiji}}{\text{Jumlah skor paling dhuwur}} \times 100$$

(Sudjana, 2009:40)

Katrangan:

- P = pambiji  
1 = kurang banget  
2 = kurang  
3 = cukup  
4 = apik  
5 = apik banget

Asil saka pambiji validasi bisa ditarik dudutan menawa media kang dirembakakake *layak* digunakake yen wis bisa nggayuh standar pandheskripsian kang pas karo kualifikasi panliten skala tartamtu.

### **Analisis Asil Saka Observasi Aktivitas Guru Lan Aktivitas Siswa**

Data asil saka pambiji observasi aktifitas guru lan siswa iki dianalisis kanthi nggunakake rumus:

$$P = \frac{f}{N} \times 100$$

Katrangan : P = pambiji  
f = akehe aktifitas siswa kang tuwuh  
N = jumlah aktifitas sakabehe  
Indarti, 2008:26)

Saka asil analisis kasebut bisa diweruhi yen media kang dikembangake layak utawa ora yen selaras karo skala kualifikasi panliten tartamtu.

### **Analisis Asil Tes Sinau Siswa**

Asil saka tes dianalisis kanthi dheskriptif kuantitatif. Saka analisis diolahake data pitakonan-pitakonan kang digarap kanthi individu. Data asil saka pasinaone siswa bisa dianalisis kaya mangkene:

$$M = \frac{\sum fx}{N}$$

(Indarti, 2008:26)

Katrangan :

- M : Jumlah rata-rata biji (mean)  
 $\sum fx$  : Jumlah biji kabeh siswa  
N : Jumlah siswa

Sawise iku, banjur digoleki persentase ketuntasan klasikal kanthi rumus:

$$P = \frac{\sum \text{siswa kang tuntas}}{\sum \text{siswa sakelas}} \times 100\%$$

(Aqib,dkk. 2008:41)

Katrangan:

P = persentase katuntasan klasikal

## **BAB IV ANDHARAN ASIL PANLITEN**

### **Proses Pangembangan Media Animasi Gambar**

Adhedhasar model pengembangane Sadiman, ana saperangan langkah sing kudu ditindakake sajrone ngembangake media CAI. Langkah wiwitan yaiku

nganalisis kabutuhane siswa. Ing kene sing dianalisis ora mung kabutuhan, nanging uga karakteristike siswa supaya media sing dikembangake salaras karo kabutuhan lan karaktere siswa. Ing analisis kabutuhan sing nganggo instrumen angket iki, diolahake data kabutuhan siswa kanthi HP rata-rata saka 2 subjek panliten yaiku 2,27. Asil kasebut mlebu ing kriteria “kurang jangkapi kompetensi”.

Saka asil analisis angket kasebut diweruhi jinise media sing salaras karo karaktere siswa, yaiku media animasi gambar sing bisa dikembangake kanthi cara kang kreatif lan bisa narik kawigatene siswa kanggo nyinaoni materi nyemak crita cekak. Sawise diputusake jinise media sing salaras karo karaktere siswa kasebut, banjur dirumusake tujuwan pasinaon adhedhasar SK lan KD kang wis ditemtokake ing sajrone kurikulum. Sawise tujuwan pasinaon kasusun, banjur ngrumusake butir-butir materi sing bakal diwedharake ing sajrone media animasi gambar lan ngrumusake piranti kanggo ngukur asil pasinaone siswa sawise nggunakake media animasi gambar. Yen instrumen tujuwan, materi, lan piranti wis kasusun, tumindak sabanjure yaiku nulis rumusan kabeh dadi sawijining naskah media.

### **Produksi Media Animasi Gambar**

Ing tahap produksi media animasi gambar ana 2 langkah, yaiku pra produksi lan produksi. Tahap praproduksi mujudake kagiyatan sing ditindakake sadurunge nindakake produksi media. Sing ditindakake ing tahap iki yaiku nyiyapake bahan kanggo program media animasi gambar lan nyiyapake piranti kanggo produksi media animasi gambar (hardware lan software sing dibutuhake).

### **Uji Validasi Media Animasi Gambar**

Sawise diproduksi, media animasi gambar banjur diuji validasine. Uji validasi ditindakake dening para ahli ,yaiku ahli materi lan ahli media. Dudutan asil validasi saka saben ahli diandharake kaya mangkene:

- 1) Saka ahli materi, media animasi gambar oleh pambiji kanthi persentase 86% kang kagolong apik ing babagan kompetensi. Yen ing babagan komponen pangadharane media oleh pambiji kanthi persentase 84% uga kagolong apik.
- 2) Saka ahli media oleh pambiji kanthi persentase 83% kang 84% kagolong apik ing babagan komponen kontruksi perangkat lunak. Yen ing babagan aspek komunikasi visual oleh pambiji kanthi persentase 84% uga kagolong apik.

## Uji Efektivitas Media Animasi Gambar

Efektif orane media ditemtokake adhedhasar mundhak orane kawasisan nyemak crita cekak siswa kelas VII SMPN 3 Nganjuk, kang bisa diweruhi saka signifikansi asil pasinaone siswa nalika tanpa nggunakake media animasi gambar lan nalika nggunakake media animasi gambar.

Kanggo nemtokake asil pasinaon siswa nalika tanpa nggunakake media animasi gambar kanthi rumus *Mean*. Nalika pasinaon tanpa nggunakake media animasi gambar asil pasinaon siswa kelas VIIA lan VIID ngolehake biji rata-rata kelas 63,7 lan 55,6 kang kalebu ing kategori “kurang”.

Yen asil pasinaon siswa nalika nggunakake media animasi gambar ing siswa kelas VIIA lan VIID yaiku 78,7 lan 80,07 kang kalebu ing kategori “apik”. Saka andharan kasebut bisa didudut yen nalika pasinaon nggunakake media animasi gambar asil pasinaon siswa nuduhake asil pasinaon kang apik nalika nggunakake media animasi gambar.

### Respon Siswa

Adhedhasar analisis angket respon siswa bisadimangerteni ing kelas VIIA, siswa menahi respon kang kagolong apik banget kanthi persentase 92,57%. Respon siswa kelas VIID sawise nggunakake media animasi gambar uga kagolong apik banget kanthi persentase 88,28%. Mula saka iku bisa didudut yen panganggape siswa tumrap media animasi gambar kagolong apik banget saengga media diarani efektif adhedhasar respon siswa.

### Biji Afektife Siswa

Pambiji tumrap indikator afektif salaras karo RPP berkarakter. Indikator afektife siswa ana 2 aspek, yaiku (1) perilaku berkarakter ngenani tata krama lan kajujurane siswa lan (2) katrampilan sosial, yaiku menahi pitakonan lan tanggapan. Biji perilaku berkarakter siswa tanpa nggunakake media animasi gambar oleh biji C, dene ing kelas sing nggunakake media animasi gambar oleh biji B. Ngenani biji katrampilan sosial, siswa tanpa nggunakake media animasi gambar mayoritas oleh C lan nalika nggunakake media animasi gambar mayoritas uga biji B. Saka andharan kasebut bisa diweruhi yen biji afektife siswa nalika nggunakake media kagolong apik, dene nalika tanpa nggunakake media kagolong cukup. Mula saka iku bisa didudut yen proses pasinaon nyemak crita cekak ing kelas nganggo media animasi gambar kagolong efektif.

## PANUTUP

### Dudutan

Adhedhasar asil analisis data lan pambiji kang wis diandharake ing bab IV bisa ditarik dudutan menawa pengembangan media animasi gambar wis layak digunakake. Babagan kasebut dibuktekake kanthi asil pambiji saka validator ahli, kanca sejawat, asil tes, aktivitas guru, aktivitas siswa sarta respon siswa kang nuduhake asil kaya ing ngisor iki:

#### 1) Proses pengembangan Media Animasi Gambar

Sajrone proses pengembangan media, ana perangan-perangan langkah kang kudu ditindakake, wiwit analisis kabutuhan, nganti tumekan naskah siyap produksi. Ing analisis kabutuhan, diolehake data asil analisis kang ngolehake HP rata-rata 2,28. Asil kasebut kalebu ing kriteria “kurang njangkepi kompetensi”. Saka asil analisis kabutuhan lan panemu saka para siswa sajrone ngisi angket, mula dirembakakake media animasi gambar kang dirasa bisa narik kawigatene siswa sajrone pasinaon nyemak. Media animasi gambar kang wis siyap produksi dikemas sajrone kaset CD interaktif, yaiku CD kang isine yaiku media animasi gambar kang wis siyap digunakake.

#### 2) Kualitas media animasi gambar

Pangembangan media animasi gambar dirembakakake adhedhasar asil saka pengamatan validator ahli lan kanca sejawat kang kalebu ing pambiji kualitas media animasi gambar. Pambiji validator ahli media menahi pambiji kanthi persentase rata-rata 84% ing aspek konstruksi perangkat lunak kang kalebu ing kriteria “apik banget”. Ing aspek komunikasi visual dibiji kanthi persentase rata-rata 84% uga kalebu ing kriteria “apik banget”. Sabanjure pambiji saka validator materi ing aspek komponen kompetensi dibiji kanthi persentase rata-rata 86%, kalebu ing kriteria “apik banget” lan 84% ing aspek pangandharane media kang uga kalebu ing kriteria apik banget.

#### 3) Efektifitas media animasi gambar

Efektifitas media animasi gambar dimangerteni saka asil pangamatan aktivitas siswa lan guru, respon siswa lan dijangkepi karo asil tes sinau siswa nggunakake media animasi gambar. Saka pengamatan aktivitas guru nuduhake biji “apik banget” kanthi biji rata-rata 84 utawa persentase rata-rata 84%, lan pengamatan aktivitas siswa uga nuduhake biji “apik banget” kanthi biji rata-rata 80,6 utawa persentase rata-rata 80,6%. Pambiji saka siswa uga diolehake saka assil angket respon siswa kang “salaras karo kompetensi” kanthi skor rata-rata 2,63.



Asiling sinau siswa tanpa nggunakake media animasi gambar diarani isih kurang. Kaya mangkono bisa dideleng saka asil pasinaon ing kelas VIIA lan VIID. Ing kelas VIIA nalika pasinaon nyemak tanpa nggunakake media animasi gambar ngolehake biji rata-rata 63,7 kang kalebu ing kriteri “cukup”, ing kelas VIID ngolehake biji rata-rata kelas 55,6 kang kalebu ing kriteria “kurang”.

Ing piwulangan nggunakake media animasi gambar 1 biji rata-ratane siswa kelas VIIA yaiku 76,21, biji kasebut kalebu ing kriteria “apik”. Ing kelas VIID nalika nggunakake media animasi gambar 1 ngolehake biji rata-rata 72,03 kang uga kalebu ing kriteria “apik”. Ing panganggone media animasi gambar 2, ing kelas VIIA ngolehake biji rata-rata kelas 78,7, kriteriane “apik”, lan ing kelas VIID ngolehake biji rata-rata 80,07 kalebu ing kriteria “apik banget”. Saka iku nuduhake menawa biji rata-ratane siswa saya apik lan saya mundhak nalika nggunakake media animasi gambar, tinimbang sadurunge tanpa nggunakake media animasi gambar.

#### **Pamrayoga**

Diajib ana tindak lanjut pangrembakan media animasi gambar sing orientasine marang siswa dening panliti liyane kanthi ngrembakake media animasi gambar kanthi materi sing beda kanggo nggampangake anggone medharake materi marang siswa. Uga diarep-arep marang para calon panliti lan guru supaya nganakake *terobosan-terobosan* anyar sing bisa nggampangake siswa anggone sinau lan bisa menahi motivasi tumrap para siswa. Saliyane iku, uga diajab marang para guru kanggo luwih nengenake praktik tinimbang teori sajrone pasinaon amarga bakale bisa luwih gampang dimangerteni dening siswa.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

Arikunto, Suharsimi dkk. 2010. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara

Arsyad, Ashar. 2010. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada

Basir, Udjang Pr. M. 2010. *Ketrampilan Menulis: Dasar Menulis Ilmiah Dalam Tulisan Latin Dan Jawa (Pengantar Teori dan Praktik)*. Surabaya: Lembaga Penerbitan FBS UNESA

Indarti, Titik. 2008. *Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dan Penelitian Ilmiah: Langkah-langkah dan Implementasinya*. Surabaya: Bahasa dan Sastra Universitas Negeri Surabaya

Najid, Moh. 2009. *Apresiasi Prosa Fiksi*. Surabaya: University Press

Nurgiyantoro, Burhan. 2007. *Teori Pengkajian Fiksi*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press

Sadiman, Arief, dkk. 1993. *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Raja Grafindo Persada

Sanjaya, Wina. 2006. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Prenada media Group

Sudijono, Anas. 2006. *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada

Sudjana, Nana. 1989. *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru

Tarigan, Henry Guntur. 2008. *Menyimak Sebagai Suatu Ketrampilan Berbahasa Edisi Revisi*. Bandung: Angkasa