

UPAYA NGGUNDHAKAKE KAWASISAN NULIS UKARA NGGUNAKAKE BASA RINENGGA KANTHI MEDIA DOLANAN ULAR TANGGA SISWA KELAS VIII SMP NEGERI 2 CERME TAUN AJAR 2013-2014

Renny Kartika Wulandari, Drs. Murdiyanto M.Hum

Pendidikan Bahasa dan Sastra Daerah (Jawa)

Fakultas Bahasa dan Seni

Universitas Negeri Surabaya

Loliyakuza@yahoo.com

Abstrak

Salah sawijine upaya kanggo mujudake pendhidhikan *berkualitas* yaiku kudu ana guru kang *berkualitas*. Katrampilan basa nduweni patang aspek kang ora bisa dipisahake, yaiku ngrungokake, micara, maca lan nulis. Adhedhasar wawancara karo guru SMP Negeri 2 Cerme, panjenengane ngandharake menawa kelas VIII kurang ana greget nalika sinau basa Jawa ing kelas mligine nulis basa rinengga amarga kurang maksimale panganggone media pasinaon kang inovatif. Babagan kasebut bisa dimangrteni saka asil sinau siswa kang isih sangisore KKM yaiku 75.

Sajrone pasinaon ing kelas bakal diandharake salah sawijine prakara kang tuwuh ing pasinaon basa Jawa yaiku nulis basa rinengga. Kang dadi objek panliten iki yaiku siswa SMP Negeri 2 Cerme. Panliten iki ditujokake supaya mangerteni dayane media pasinaon ular tangga tumrap kewasisan nulis basa rinengga kanthi underane panliten : 1) Kepriye kewasisan nulis basa Rinengga siswa ing kelas VIII SMP Negeri 2 Cerme sadurunge nggunakake Media Dolanan Ular Tangga?; 2) Kepriye kewasisane nulis basa Rinengga siswa ing kelas VIII SMP Negeri 2 sawise nggunakake media Media Dolanan Ular Tangga?; 3) Kepriye asiling kewasisane nulis basa Rinengga siswa antarane kelas VIII SMP Negeri 2?; 4) Kepriye respon siswa tumrap media dolanan *ular tangga* basa Jawa.

Tujuwan panliten iki: 1) Ngandharake kewasisane nulis Basa Rinengga siswa ing kelas VIII SMP Negeri 2 Cerme sadurunge nggunakake Media Dolanan Ular Tangga. 2) Ngandharake kewasisane nulis basa Rinengga siswa ing kelas VIII SMP Negeri 2 sawise nggunakake media Media Dolanan Ular Tangga. 3) Ngandharake asiling kewasisane nulis basa Rinengga siswa antarane kelas VIII SMP Negeri 2. 4) Ngandharake respon siswa tumrap media dolanan *ular tangga*.

Paedah panliten bisa katujokake marang sekolah, guru, lan siswa. Panliten iki nggunakake metode eksperimen kanthi desain *quasi eksperimen* kang nggunakake *nonequivalent control group design*. Sajrone panliten iki panliti nggunakake telung kelas, sepisan kelas VIII D minangka kelas uji instrumen, kapindho kelas VIII B minangka kelas kontrol lan katelu kelas VIII G kang minangkakelas eksperimen. Panliten iki nggunakake teknik nglumpukake dhata kanthi cara tes lan angket. Kanggo nganalisis nggunkake t-tes.

Persentase siswa kelas eksperimen sadurunge nggunakake media dolanan ular tangga utawa asil *pre-tes* kang bisa nggayuh KKM yaiku 75 mung 10,7% lan siswa kang durung tuntas ana 89,29%. Sawise dicakake media dolanan ular tangga kang wis diowahi saka asale yaiku kanthi materi basa Rinengga nggunakake basa jawa. Persentase siswa kang tuntas mundhak dadi 75% lan kang durung tuntas mudhun dadi 25% ing *post-tes* panliten 1. Asil *post-tes* panliten 2, yaiku persentase siswa kang tuntas mundhak dadi 89,29% lan kang durung tuntas mudhun dadi 10,71%. adhedhasar asil kasebut bisa dimangerteni yen ana pangundhake antarane Persentase asil *post-tes* panliten 1 lan panliten 2. Asil saka panliten iki nuduhake H_1 diterima yaiku kanthi nggunakake media dolanan ular tangga nduweni daya ngundhakake asil pasinaon siswa nulis ukara nggunakake basa rinengga Kelas VIII SMP Negeri 2 Cerme.

Tembung Wigati: upaya, eksperimen, kawasisan, media dolanan, *ular tangga*, basa rinengga.

PURWAKA

Landhesane Panliten

Ing jaman semono guru minangka siji-sijine sumber pasinaon supaya antuk ilmu lan pamawas anyar, sabanjure ana buku kang ngemu pamawas-pamawas anyar tumrap

donyane pendhidhikan. Wangi (2013:6) ngandharake yen pawongan kang jenenge Johan Amos Comenius minangka pawongan wiwitan kang nulis buku bergambar kanthi irah-irahan *Orbis Sensualium Pictus* (dunia Tergambar) kapacak taun 1656. Panliten buku kuwi adhedhasar konsep kang nyatakake yen ora ana samubarang sajrone

pamikire manungsa yen durung nangkep samubarang saka panca indra.

Mula ing kene para pandhidhik nyadari kudu nganakake sarana pasinaon kang weneh rangsangan lan pengalaman belajar saka sakabehe panca indra mligine indra parungon. Sarana pasinaon kang dimaksud yaiku arupa media pasinaon kang bisa nuwuhake krentege siswa supaya anggone nyinau kaya kang diandharake Wangi (2013:8) media ora mung dianggep alat bantu guru ananging diwenehi wewengkon kanggo nggawa pesen belajar lan minangka perangan integral saka pasinaon.

Ing donyane pendhidhikan, basa ora bisa uwal saka pasinaon ing sekolah saben dinane. Basa minangka salah sawijine sarana komunikasi kang nduweni guna utama yaiku medharake panemu ing donyane pendhidhikan antarane guru lan siswa, siswa lan guru, guru lan guru, uga siswa lan siswa. Kawasisan nulis minangka salah sawijine katrampilan basa saka patang katrampilan basa kang nduweni paedah sacara ora langsung marang masyarakat (Maslakha, 2005:20).

Kasunyatane para pendhidhik isih akeh kang nggunakake metode cerama nalika ing kelas. Kurang inovatif lan kurang kreative guru anggone nglakokake pasinaon ing kelas kuwi mau ndadekake endheke *kuwalitas* pendhidhikan ing negara kita. Asile pasinaon ora bisa cundhuk karo tujuwane pasinaon kang dikarepake, saengga bijine para siswa akeh kang sangisore KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) yaiku 75.

Pasinaon nulis basa rinengga ing SMP NEGERI 2 Cerme isih nggunakake metodhe ceramah saengga nulis basa rinengga dianggep rada angel dening para siswane. Panliti bisa kandha kaya mangkene amarga asile wawancara karo guru basa Jawa ing SMP NEGERI 2 Cerme tanggal 10 Februari 2014. Adhedhasar wawancara karo guru basa Jawa SMP Negeri 2 Cerme, panjenengane ngandharake yen asile pasinaon nulis sajrone piwulangan basa Jawa, isih ana kang ora selaras karo tujuwan pasinaon yaiku nggayuh biji 75 kang minangka KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) ing sekolah.

Guna utamane nulis pada karo maca, yaiku kanggo sarana komunikasi sacara ora langsung utawa ora ketemu langsung (Maslakha, 2005:20). Mula nulis uga kasebut kagiyatan kang produktif lan ekspresif, mula ora sakabehe pawongan bisa nindakake kagiyatan nulis kanthi ajeg.

Nulis uga mbutuhake pamawas kang jembar uga katrampilan nyusun tembung-tembung amrih gayut ginayut supaya penak anggone diwaca. Katrampilan nulis kudune nggunakake otak sisih tengen (emosional) lan sisih kiwa (logika), Bobbi lan Mike (2013:172). Pasinaon nulis bisa manfaatake otak sisih kiwa lan tengen uga bisa dadi pakulinan kang ajeg menawa dibarengi karo pasinaon kang *inovatif* lan nganakake media kanggo nuwuhake pamikiran kang nggunakake kaloro sisih otak.

Ing panliten iki kang ditintingi yaiku ngenani babagan kreativitas mbedakake basa rinengga lan nulis ukara nggunakake basa rinengga kang gayut karo tegese kang ana ing kotak dolanan ular tangga uga nglatih kajujuran siswa. Panliten iki kalebu panliten eksperimen kanthi desain quasi eksperimen kang nggunakake *nonequivalent control group design*.

Panliten iki ditindhakake ing kelas VIII G kanggo kelas eksperimen, kelas VIII B kanggo kelas kontrol, lan kelas VIII D kanggo kelas uji instrumen. Adhedhasar andharan ing ndhuwur, panliten iki njupuk sawijine prakara kanthi irah-irahan “Upaya Nngundhakake Kawasisan Nulis Ukara Nggunakake Basa Rinengga Kathi Media Dolanan Ular tangga Siswa Kelas VIII SMP Negeri 2 Cerme Taun Ajar 2013-2014”.

Underane Panliten

- 1) Kepriye kewasisane nulis ukara nggunakake basa rinengga siswa ing kelas VIII SMP Negeri 2 Cerme tanpa nggunakake Media Dolanan Ular Tangga?
- 2) Kepriye kewasisane nulis ukara nggunakake basa rinengga siswa ing kelas VIII SMP Negeri 2 kanthi nggunakake media Media Dolanan Ular Tangga?
- 3) Kepriye asiling kewasisane nulis ukara nggunakake basa rinengga siswa antarane kelas VIII SMP Negeri 2?
- 4) Kepriye respon siswa tumrap media dolanan *ular tangga*?

Ancase Panliten

Adhedhasar undhering panliten, bisa didudut yen panliten iki nduweni tujuwan kaya ing ngisor iki:

- 1) Ngandharake kewasisane nulis basa rinengga siswa ing kelas VIII SMP Negeri 2 Cerme sadurunge nggunakake Media Dolanan Ular Tangga.
- 2) Ngandharake kewasisane nulis basa rinengga siswa ing kelas VIII SMP Negeri 2 sawise nggunakake media Media Dolanan Ular Tangga.
- 3) Ngandharake asiling kewasisane nulis basa rinengga siswa antarane kelas VIII SMP Negeri 2.
- 4) Ngandharake respon siswa tumrap media dolanan *ular tangga*.

Paedahe Panliten

Panliten iki nduweni paedah marang pihak-pihak tartamtu yaiku, kanggo siswa yaiku, supaya bisa ningkatake kawasisan nulis basa rinengga ing pasinaon basa Jawa kanthi media *ular tangga* basa jawa. Kanggo guru, mligine guru basa Jawa yaiku, media *ular tangga* bisa digunakake kanggo model lan media pasinaon basa jawa supaya bisa dadi alternatif pasinaon kang kreatif uga inovatif. Kanggo sekolah yaiku, minangka sarana ngatasi lan ndandani masalah-masalah pasinaon ing

kelas, lan asil akhire yaiku bisa ningkatake prestasi siswa ing sekolah.

Katrampilan Nulis

Ngenani tegese nulis, akeh para ahli kang weneh pamawase dhewe-dhewe, nulis minangka sawijining proses mikir kanthi ajeg lan utun saengga apa kang ditulis bisa dimangerti dening para pamaca. Miturut Maslakha (2005:20), nulis yaiku salah sawijine katrampilan basa kang asipat ekspresif lan produktif, gunane nulis pada karo maca yaiku digunakake kanggo sarana komunikasi sacara ora langsung utawa tidak bertatap muka. Panulis bisa maparake sakabehe pamikirane kanthi sarana tulisan kang diwaca dening para pamaca.

Kabeh pawongan bisa nyimak, micara lan maca, ananging ora kabeh pawongan bisa nulis. Nulis minangka katrampilan kang mung bisa dilakoni dening pawongan kang ngenal tulisan lan nduweni pamawas kang jembar. DePorte lan Mike (2013:179) ngandharake yen nulis minangka aktivitas sakabehe otak kang kudu nggunakake otak sisih tengen (emosional) lan sisih kiwa (logika). Tulisan kang apik kudune manfaatake otak sisih kiwa lan tangan karena otak sisih tengen kang ngendhalekake logika kaya dene perencanaan, tata basa, penyuntingan, panulisan ulang, panliten lan tanda baca, yen otak sisih kiwa minangka pangendhali emosi kaya dene semangat, spontanitas, imajinasi, warna, panemu anyar, lan kasenangan.

Miturut Basir (2010:29), nulis minangka proses pengolahan lan weneh pamawas sacara urut, logis, lan nduweni makna saengga bisa weneh pamawas kang imajinatif marang pamacane. Kagiyatan nulis kang dimaksud ing panliten iki mung nulis basa rinengga ing sawijine ukara. Nulis kang kaya mangkono bisa sinebut nulis kreatif kang nganggo spontanitas lan warna panemu anyar uga ekspresif ananging ora nulis kanthi produktif kang kanthi sarana karya tulise bisa diwaca dening para pamaca.

Basa Rinengga

Kabudayan jawa kuwi maneka warna, ana kang wujud sastra lesan lan sastra tulisan. Basa Rinengga kalebu sastra lisan amarga perangane basa rinengga kaya dene paribasan, bebasan lan saloka kalebu unen-unen. Tegese basa rinengga yaiku basa kang dipaesi supaya dadi endah, merbawani lan ngresapeake. (Mulyono. 2012, <http://ithinkeducation.blogspot.com/2012/12/basa-rinengga-ten-boso-jawi-bahasa.html> diakses pada tanggal 04-02-2014 pukul 19:00).

Para ahli basa weneh panemu yen basa rinengga kuwi saka gabungan tembung basa lan rinengga. Basa kabeh wis pada mangerteni tegese, dene rinengga tegese dipacaki, dipaesi. Basa rinengga yaiku basa kang pinacak,

basa kang dipajang-pajang, basa kang dipaesi, basa kang digawe bregas. Mulane basa rinengga uga diarane basa acakan utawa basa bregasan (Padmosoekotjo, 1953:119). Basa rinengga ngemu surasa kaendahan yaiku kaendahane basa. Tembung-tembung kang njalari endah mau kaya dene bebasan, paribasan, saloka lan liya-liyane. Basa rinengga kang bakal dindharake ing kene mung telung perangan, telung jenis basa rinengga kang di jupuk yaiku paribasan, bebasan lan saloka.

Paribasan

Paribasan yaiku unen-unen kang ajeg panganggone, mawa teges entar, ora ngemu surasa pepindhan, mung ana tembung-tembung liya kang pada tegese karo tembung iku (Padmosoekotjo, 1955:40). Ing kne antarane paribasan, bebasan lan saloka meh mirip, saengga kudu nemtokake titikane saben saben jinis. Hadiwidjana (1967:67) ngandharake yen paribasan yaiku bangsaning tetembungan, ukara, kang wis entar, nanging wis dadi ukara tetep tumata, lan wus ing kanggone lan tegese. Tuladhane paribasan yaiku: obah ngarep kobet mburu. Tegese yen wong kang dadi pangarep gelem tumindak, wong kang dadi mburi mesthi melu bae.

Bebasan

Bebasan yaiku unen-unen kang ajeg panganggone, mawa teges entar, ngemu surasa pepindhan. Kang dipindhanake kaanane utawa sesipate wong-wonge uga katut sajrone pepindhan iku. Kang luwih ditengenake yaiku kaanane lan tindak-tanduke (Padmosoekotjo, 1955:46). Pepindhane kaanan utawa tindak-tanduke wong iku disebutake ana ing ngarep. Hadiwidjana (1967:67) ngandharake yen bebasan yaiku bangsaning tetembungan, ukara, kang wis entar nanging gampang lan kelumrah kesrambah ing ngakeh. Tuladhane bebasan yaiku: nabok nyilih tangan. Tegese namakake penggawe ala sarana kongkonan.

Saloka

Hadiwidjana (1967:67) ngandharake saloka padha karo bebasan ananging jejere ukara ing ukara kono uga, ananging mung dienggo upama bae, mung dadi gambar, sanjatane ateges : Aku, Kowe, Wong, mono, Anu mono. Saloka uga ateges unen-unen kang ora kena owah, ora kena diganti, kudu ajeg panganggone, sarta mawa surasa pepindhan, kang dipindhanke “wonge”, mesthi wae wewataken lan sipate wonge ya melu kasebut, nanging sin gluwih ditengenake “wonge”, mulane tembung kang isi pepindhane wong utawa barang dumunung ana ing ngarep (Padmosoekotjo, 1955:52). Tuladha: (1) bathok bolu isi madu. Tegese wong ala rupane nanging pinter.

Adhedhasar andharan paribasan, bebasan lan saloka ing ndhuwur tetenger kanggo mbedakake katelune bisa

dideleng adhedhasar teges lan tuladhane. Tetengere paribasan minangka unen-unen kang ajeg panganggone, mawa teges entar lan ora ngemu teges pepindhan (*perumpamaan*). Menawa bebasan yaiku nduweni rasa pepindhan (*perumpamaan*), kang dipindhanake yaiku tindak-tanduke utawa sipate. Tetengere saloka yaiku tetembungane ora kena diwolak-walik, ngemu surasa pepindhan (*perumpamaan*) kang dipindhanake yaiku uwonge.

Media Pasinaon

Media minangka piranti kang nduweni kagunaan gedhe tumrap pasinaon sajrone pendhidhikan ing alam ndunya. Para ahli nduweni pawasan dhewe-dhewe ngenani tegese media sajrone pendhidhikan, kaya dene Arsyad (2007:3) ngandhareke yen media yaiku tetembungan kang asale saka tembung latin *medius* kang nduweni teges *tengah*, *perantara* utawa *pwngantar*. ing basa Arab media ditegesi minangka perantara utawa lumantaring pesen adhedhasar pangirim kanggo wong kang nrima pesen. Miturut Gerlach lan Ely (sajrone Arsyad, 2007:3) ngandharake yen media ora mung piranti wae, ananging media uga bisa awujud pawongan, materi utawa kedadean kang bisa dadi pambangune siswa kuwi kudu bisa antuk pamawas, katrampilan lan sikap kang becik.

Kaya dene Arsyad, Sadiman (2009:6) uga ngandharake yen media asale saka tembung latin lan awujud jamak saka tembung *medium* kang sacara harfia nduweni teges *perantara* utawa *pengantar*. Beda maneh karo pamawase Briggs (sajrone Sadiman, 2009:6) kang ngandharake yen media yaiku sakabehe alat fisik kang bisa dadi lumantare pesen materi lan nuwuhake rasa gelem sinau marang siswa.

Pamawas ngenani media pasinaon kang cundhuk karo Gerlach lan Ely yaiku pamawase Wangi (2013:1) yaiku ngandharake yen media minangka alat-alat grafis, foto grafis utawa elektronis kanggo nangkap lan mroses uga mbangun maneh informasi visual utawa verbal, samubarang kang digunakake kanggo nyalurake pesen lan bisa nuwuhake pamawas anyar ing pikirane siswa, bisa nukulake semangat, kawigaten, lan pepengenan siswa saengga bisa nukulake proses pasinaon sajrone anggane siswa dhewe.

Adhedhasar pamawas para ahli ing ndhuwur ngenani tegese media, panliti bisa ndudut yen media yaiku samubarang kang dadi lumantar dening panyalur pesen marang panerima pesen, bisa awujud komunikasi cetak lan audiovisual lan saliyane kang nduwe daya pangaribawa nuwuhake pamikire siswa, semangat siswa, kawigatene siswa lan pepengene siswa supaya bisa kedadean proses pasinaon kanthi interaktif.

Paedah Media Pasinaon

Paedah media pasinaon miturut Arsyad (2007:25) sajrone kagiyatan pasinaon yaiku ana patang paedah praktis kang miturute dudutan adhedhasar para ahli: (1) bisa nggambangake pamaparan materi lan pesen, (2) bisa ngundhakake lan munjerake kawigatene, (3) bisa ngatasi kawinatesan indra, ruang lan wektu, (4) bisa weneh *pengalaman* kang padha marang siswa ngenani prastawa ing sakupenge lan *interaksi* langsung lumantar kagiyatan *karyawisata*

Miturut Sadiman (2009:17) sacara umum media pasinaon uga nduweni patang paedah, yaiku: (1) nggambangake pamaparan pesen supaya ora mung asipat verbalistik (mung ana ing omongan lan tulisa nwa), (2) media pasinaon bisa ngatasi kawinatesan indra, ruang lan wektu, (3) kanthi nggunakake media pasinaon kang trep bisa ngatasi para siswa kang pasif amarga media bisa nuwuhake krenteg anggane nyinau., (4) bisa biyantu guru nalika ngadhepi siswa kang nduweni pengalaman kang beda-beda.

Adhedhasar para ahli, panliti bisa ndudut yen media pasinaon nduweni daya pangaribawa marang siswa, kacaba kuwi, para siswa uga luwih *termotivasi*, wektune luwih cendhak, wragate luwih sithik, uga mbutuhake panggonan ora jembar. Media pasinaon ora mung mbiyantu siswa nalika sinau, ananging uga mbiyantu guru anggane ngandharake materi pasinaon lan guru ora ngetokake tenaga kang luwih gedhe. Kanthi nggunakake media pasinaon bisa weneh maneka warna kagiyatan kang isih cundhuk ing materi pasinaon saengga bisa mangun pasinaon lan para siswa ora bosen.

Perangane Media Pasinaon

Adhedhasar pangrembakane teknologi lan cara ngasilake miturut Arsyad (1997:29) media pasinaon kaperang dadi papat yaiku: (1) media asil teknologi cetak., (2) media asil teknologi audio-visual, (3) media asil *teknologi computer*, (4) media asil gabungan antarane *teknologi cetak* lan *teknologi komputer*.

Menawa Seels & Glasggo (sajrone Arsyad, 1997:33) ngandharake yen panglompokan media dibagi dadi rong *kategori luas* yaiku: (1) media tradisinaol, (2) media Teknologi Mutakhir.

Miturut andharan pamerange media para ahli ing ndhuwur media ulartangga kang dipilih dening panliti kalebu media dolanan yaiku dolanan papan. Panliti milih media dolanan kanggo lumantaring materi sajrone pasinaon amarga media dolanan kuwi luwih cundhuk marang kahanan siswa saiki kang luwih aktif lan luwih seneng dolanan tinimbang maca lan ngrungokake guru ceramah ing kelas utawa nggarap soal tanpa anane samubarang kang narik kawigatene siswa.

Media Dolanan

Dolan kanggone bocah SD lan SMP pancen isih dadi kasenengane, siswa semono isih seneng doalanan jenis apa wae. Yen dolanan dicakake dening pasinaon ing sekolah mesthine para siswa seneng lan bisa nglibatake sakabehe siswa ing pasinaon. Dolanan kalebu sumber belajar kang inovatif lan nyenengake, iki kaya kang diandharake dening Prastowo (2013:37), panjenengane uga ngandharake dolanan yaiku samubarang apa wae kang bisa digunakake kanggo dolanan, wujud bisa barang utawa apa wae kang dienggo dolanan kaya dene sepak bola, bulu tangkis, papan *ular tangga* lan liya-liyane.

Menawa Miturut Sadiman (2009:76) saben *dolanan* kudu nduweni patang komponen utama yaiku : (1) ana pawongan kang dolanan, (2) anane panggonan kang bisa dienggo *pemain berinteraksi*, (3) anane aturan-aturan dolanan, lan (4) anane tujuwan tartamtu kang pingin digayuh.

Adhedhasar andharan ing ndhuwur panliti bisa weneh kauntungan yen media dolanan nduweni enem kauntungan, yaiku: (1) minangka sarana kang nyenengake lan asipat mbungahake ati, (2) dolanan bisa nglibatake kabeh siswa, (3) bisa weneh umpan balik sacara langsung lan cepet lumantar sakabehe tindakan para pemain kang kadheleng, bener utawa salah, weneh kauntungan utawa karugian, (4) para siswa luwih gampang njupuk keterampilan-keterampilan saka dolanan tinimbang saka pasinaon kang diterangake dening guru, (5) dolanan bisa digawe lan diakehake, bahan-bahane ora kudu larang kang penting weneh asil kang nyata.

Riwayate Dolanan Ular Tangga

Mula bukane dolanan ulartangga iki sawetara ing taun 1870-an, dolanan ulartangga ditemtokake lan dipraktekake dening wong india. Ing india arane “Mokshapatamu” kang diciptakake dening Guru spiritual Hindu, ana uga kang ngarani “Leela”. Aran liyane yaiku “Tangga Keselamatan” banjur digawa menyang Victoria Inggris, ing kene dolanan tang keselamatan muncul versi anyar ding diciptakake dening John Jacques nalika taun 1892. Banjur mlebu yng Negara Amerika, dening Milton Bradley kang gaweyane nggawe dolanan ngganti arane dolanan tangka keselamatan dadi “Snakes n Ladder” kang tegese “Ular Tangga”. Ing Andhra Pradesh, *ular Lan tangga* dipraktekake knthi aran “Vaikuntapali”. (<http://emelci.or.id/docs/sejarah-dolanan-ular-tangga/> diakses tgl 04-Desember-2013 pukul 10:15)

Ing jaman semono dolanan *ular tangga* kang arane “Moksha Patamu” nduweni makna filsafat tumrap agama hindu. Moksha Patam yen digayutake karo filsafah agama hindu nduweni teges “Karma lan Kama” utawa maksude yaiku “takdir lan pepengenan”. Dolanan *ular tangga* iki uga ginayut karo pesinaon ngenani kadurjanan

kaya dene napsu, angkara murka, lan sapanunggalane nglawan kabecikan kaya dene andhap asor, iman lan sapanunggalane. Ula nglambangake kadurjanan lan andaa nglambangake adhedhasarbehe kabecikan

Moral pengajaran adhedhasar dolanan ulartangga iki yaiku Moksh, pawongan bisa golek kasugengan kanthi tumindhak becik, lan pawongan kang nglakokake kadurjanan bakal ngalami kelairan kang luwih asor tingkatane. Cacahe andak kurang adhedhasar cacahe ula nglambangake yen dalan pinuju kabecikan kuwi luwih sithik lan angel tinimbang dalan pinuju kadurjanan kang kebak dosa.

(<http://www.sentiasapanas.com/2013/08/sejarah-asal-usul-dolanan-dam-ular.html> 21-11-2013 diakses pasa 21-11-2013 pada pukul 09:39).

Media Ular Tangga

Sajrone panliten iki panliti milih media *ular tangga* minangka media dolanan pasinaon basa jawa. Tujuwane dolanan *ular tangga* Basa Rinengga iki yaiku nuju kothak kang paling dhuwur yaiku kothak nomer patang puluh sanga. Dolanan *ular tangga* minangka *dolanan papan* kanggo rong bocah utawa luwih. Papan dolanan dibagi ing kothak cilik-cilik lan saperangan kothak diwenehi gambar ula lan anda kang nggayutake kothak siji lan sijine. (<http://pracitra.blogspot.com/2012/11/media-pembelajaran-dolanan-ular-tangga.html> diakses pada tanggal 04-12-2013).

Dolanan *ular tangga* iki minangka salah sawijine media pengembangan kang kalebu media doalanan, dolanan *ular tangga* ing media pengembangan iki bisa dilakokake dening bocah loro utawa luweh. Panliti luwih nekenake ing aspek pasinaon kang mbutuhake pamikiran dhuwur tinimbang dolanane. Media pasinaon *ular tangga* Basa Rinengga iki bisa dilakokake sacara bebarengan ing kelas lan ing omah.

Dolanan *ular tangga* kalebu dolanan kang wis dikenal sakabehe pawongan, cilik, gedhe, enom, tua wis mangerti apa kuwi dolanan ulartangga. Yen dolanan *ular tangga* ditrepake ing pasinaon basa jawa mligine ngenani materi Basa Rinengga nduweni kauntungan kaya ing ngisor iki: (1) sakabehe siswa bisa urun rembug ing pasinaon kanthi cara langsung, (2) tuwuh rasa kerja bareng lan sabar ngenteni gilirane sajrone kelompok, (3) kanthi dolanan siswa ora sengaja yen sinau nulis Basa Rinengga, (4) sinau ngatasi masalahe dhewe, (5) tuwuh rasa seneng lan ora bosen, (6) tuwuh suasana saingan kang becik ing pasinao basa jawa, (7) bisa dilakokake ing njero kelas lan ing njaba kelas.

Ana kauntungan mesthi ana kakurangane, kakurangane media dolanan ulartangga yaiku: (1) merlokake wektu kang dawa nalika njlentrehake aturan-aturan dolanan, (2) siswa kang ora nguasani materi bakal

kewohan, (3) dolanan ulartangga ora bisa ngembangake sakabehe materi pasinaon.

Tatacarane nglakokake media dolanan ulartangga kanggo kawasisan nulis Basa Rinengga yaiku: (1) guru nyiapake media dolanan ulartangga, (2) sadurunge ngecakake media dolanan ulartangga ing pasinaon guru nerangake sakabehe aturan dolanan nganti sakabehe siswa bener-bener ngerti lan paham, (3) para siswa dibagi kelompok-kelompok, (4) saben siswa oleh pion dhewe-dhewe lan patang siswa ing kelompoke dhewe-dhewe diprentah hompimpa guna mutusake sapa kang ngocok dadu dhisik lan sabanjure.

(6) Salah sawijine siswa nguncalake dadu, sabanjure nglakokake pion miturut angka dadu kang metu, (8) yen pion ngepasi gambar sikile anda, pion kuwi kudu munggah nuju kothak ing pucuke anda, yen pion nepasi ing gambar endhase ula, pion kuwi kudu mudhun nganti kothak buntute ula, (9) yen wis leren ing sawijining kothak kang ngepasi gambar wayang, sikile andha utawa buntute ula, siswa kuwi njupuk kartu pesen kang nomere padha karo nomer kothak sajrone amplop utawa sedhhotan cilik banjur pitakonan kuwi dijawab ing LKS kang wis siapake, kaya mangkono sateruse miturut giliran kang menang nalika hompimpa sadurunge miwiti dolanan.

Sawise kabeh anggota kelompok ngocok dadu, kang ngocok dadu mbalik nyang urutan wiwitan lan kaya mangkono sateruse. (10) para siswa diprentah supaya cepet-cepetan nuju kothak angka 49 nganti wektu kang ditemtokake, (11) sabanjure siswa maparake asil kerjane banjur siswa liyane weneh panyaru uga tanggapan lan guru weneh dudutan.

Rancangan media *ular tangga* Basa Rinengga yaiku kaya mangkene: (1) wujud media *ular tangga* Basa Rinengga yaiku *persegi empat* kaya dene konsep asline, sajrone papan *persegi empat* ana kothak cilik-cilik cacahé 49 kothak kang dijangkepi gambar ula lan andha sarta materi. (2) bahane media *ular tangga* Basa Rinengga yaiku saka bener kanthi ukuran 35 x 35 cm. Media *ular tangga* Basa Rinengga iki uga dijangkepi karo lotan sedhotan gedhe kang isine pitakonan cacahé 12, kartu cilik cacahé 10, dadu 1 lan wong-wongan (pion) cacahé 4.

Keterangan saka piranti media dolanan *ular tangga* yaiku: (1) lotan sedhotan gedhe isine ngenani tegese, macem-maceme lan njangkei basa Rinengga, dadi siswa kudu njangkepi Basa Rinengga kuwi, teknik pasinaon ing media dolanan iki kalebu teknik mbacutake tulisan kaya kang diandharake Suyatno (2012:89). (2) amplop kang isine macem-maceme basa rinengga, siswa diutus ngecakake ing sawijine ukara kang ora jangke. Piranti kang digunakake ing teknik mbacutake tulisan yaiku lembaran fotocopi tulisan kang durung mari saengga

siswa bisa sinau nulis Basa Rinengga kanthi cara mandhiri kanthi cara maca.

METODHE

Jinise Panliten

Panliten iki kalebu panliten eksperimen (kuantitatif). Diarani panliten kuantitatif amarga panliten iki nggunakake angka-angka kanggo ngitung asiling pasinaon nulis basa rinengga minangka dhata panliten, uga anggone ngolah dhata nggunakake itungan statistik banjur diandharake kepriye pangaribawane media dolanan *ular tangga* tumrap kawasisan nulis Basa rinengga ing kelas VIII SMPN 2 Cerme taun ajaran 2013-2014.

Miturut Sugiyono (2010:14), panliten kuantitatif yaiku minangka metode panliten kang nduweni lelandhesan marang filsafah positifisme kang digunakake nлити populasi lan sampel tartamtu, teknik njupuke sampel lumrahe dilakokake sacara randhom, panglumpukane dhata nggunakake instrumen panliten, analisis data asipat kuantitatif utawa statistik kanthi tujuan kanggo uji hipotesis kang ditrepake.

Penelitian Eksperimen (kuantitatif) minangka panliten kang sistematis, logis lan teliti tumrap kahanan data panliten. Sajrone panliten eksperimen panliti *manipulasikan kondisi-kondisi eksperimental* banjur ndeleng pangaribawa kang diakibatake dening anane *manipulasi* kasebut. Panliten eksperimen kanthi tujuan (1) uji hipotesis kang ana, (2) memprediksi kedadean kang ana ing lelandhesane panliten lan (3) kanggo narik generalisasi gegayutane antara variabel. (Riyanto, 2007:120).

Panliten eksperimen uga ndeleng variabel kang durung kalaksanaan, ananging sengaja dianakake dening panliti kanthi wujud *tindakan (treatment)* kang dilaksanakake nalika panliten eksperimen kalaksanaan. Campbell lan Stanley (sajrone Arikunto, 2010:123) merang jinise panliten eksperimen miturut apik orane utawa sampurna orane eksperimen dadi loro yaiku *pre eksperimental design* (eksperimen kang kaanggep durung apik) lan *true eksperimental design* (eksperimen kang wis kaanggep apik).

Pre eksperimental design utawa asring sinebut *quasi experiment* (eksperimen ora temen), sinebut kaya mangkono amarga anggone nglakokake eksperimen panliten durung cundhuk marang sakabehe syarat kang kudu dilakokake. Panliten iki nggunakake jenis panliten *quasi eksperimental design* yaiku panliten eksperimen kang wis kagolong apik amarga anane kelompok liya kang ora dikenani eksperimen nanging dadi kelompok kontrol utawa pambanding.

Desain Panliten

Desain panliten kang digunakake ing panliten iki yaiku desain panlitan eksperimen kuantitatif iki yaiku *quasi experimental design* kanthi *desain kontrol group pre-test-post-test*. Ing desain iki kelompok eksperimen lan kelompok kontrol ditempel kanthi cara random, kaya ing ngisor iki:

E	$\frac{0_1 X 0_2}{0_3 X 0_4}$
K	$\frac{0_1 X 0_2}{0_3 X 0_4}$

 (Arikunto, 2013:125)

Katrangan:

- E : kelompok eksperimen
K : kelompok kontrol

Carane ndeleng asiling pasinaon kelompok eksperimen ing desain iki yaiku (0_2-0_1) lan carane ndeleng asiling pasinaon kelompok kontrol yaiku (0_4-0_3). 0_1 minangka asil *pre-test* kang ditindakake dening siswa kelas VIII G SMPN 2 Cerme. 0_2 minangka asiling *post test* kang ditindakake dening siswa kelas VIII G SMPN 2 Cerme kanthi nggunakake media dolanan *ular tangga* sajrone pasinaon nulis Basa rinengga. 0_3 minangka asil *pre-test* kang ditindakake dening siswa kelas VIII B SMPN 2 Cerme. 0_4 minangka asil *post-test* kang ditindakake dening siswa kelas VIII B kanthi cara nggunakake media kuis bursa ukara sajrone pasinaon nulis Basa rinengga.

Ing desain iki ana telong kelompok kang dadi punjering panliten yaiku kelompok eksperimen ing kelas VIII G, kelompok kontrol ing kelas VIII B, lan kelompok kanggo nguji instrumen ing kelas VIII D. Reruntutane panliten bisa diandharake kaya mangkene: (1) *pre-test*, ing tahap iki para siswa diwenehi tes awal kanggo ngukur kawasisane sajrone materi nulis Basa rinengga sadurunge nggunakake media dolanan *ulartangga*, (2) Pangetrapan (*penerapan*), siswa diwenehi tindhakan nggunakake media dolanan *ular tangga* lan (3) *post-test*, tahap iki minangka tahap pungkasan yaiku siswa murid diwenehi tes kanggo ngukur kewasisane siswa sawise diwenehi treadment arupa media dolanan *ular tangga*.

Populasi lan Sampel

Populasi lan sampel sajrone panlitan minangka objek panliten kang ana ing sawijine panggonan. Sampel minangka bagian saka populasi. Ing ngisor iki bakal diandharake luwih cetha ngenani populasi lan sampel.

Populasi

Miturut Arikunto, (2010:173), populasi yaiku minangka sakabehe subjek panlitan. Uga ana kang negesi populasi yaiku: kumpulan manungsa, kewan, tetuwuhan lan samubarang kang nduweni sipat kang padha (Riyanto, 2007:50). Miturut Sugiyono, (2010:117) ngandharaku yen populasi yaiku wilayah generalisasi kang nyakup

objek / subjek kang nduweni karakteristik tartamtu kang ditetepake dening panliti kanggo diteliti banjur ditarik dudutan. Populasi ora mung manungsa wae, ananging uga bisa samubarang, utawa apa wae kang ana ing sawijining panggonan kang nduweni karakteristik kang padha.

Panliten iki manggon ing SMP Negeri 2 Cerme populasi kang digunakake sajrone panliten iki yaiku sakabehe siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Cerme taun ajaran 2013-2014 kang cacahé 203 siswa.

Sampel

Anggone nemtokake sampel ora bisa sacara langsung, ananging kudu nggunakake sawijining teknik. Teknik kang digunakake nalika nemtokake sampel iki diarani teknik sampling, kang nduweni teges tatacara kang digunakake kanggo njupuk sampel, anggone panliti njupuk sampel kanthi cara nyampur subjek-subjek sajrone populasi, saengga sakabehe subjek dianggep padha (Sugiyono, 2010:177).

Sampel minangka sesulih utawa perangan cilik saka populasi kang arep diteliti (Arikunto, 2010:174). Selaras karo Arikunto, Sugiyono (2010:118) ngandharake yen sampel yaiku perangan saka sakabehe populasi lan sipate populasi. Yen panliten kang arep diteliti kuwi gedhe, panliti ora bisa nyinaoni kabeh amarga winatase wektu, tenaga, lan ragad. Mula ing panliten iki ora bakal nlti sakabehe aspek.

Salah sawjine teknik sampling kanggo nemtokake sampel miturut Arikunto (2010:97) kang dipilih panliti kanggo nlti yaiku *teknik sampling bertujuan (purposive sampling)*, tegese yaiku teknik penyampelan kang nduweni lelandhesan lan tujuwan tartamtu nalika milih sampel.

Sadurunge nlti, panliti nemtokake tujuwan panliten yaiku kepriye pangaribawane media dolanan *ular tangga* tumrap kawasisan nulis basa rinengga siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Cerme. Saka populasi kelas VIII ing SMP Negeri 2 Cerme kasebut dijupuk sampel telung kelas, yaiku saka kelas VIII B, kelas VIII D lan kelas G. Saka asiling wawancara guru pamong, panliten iki nggunakake kelas VIII G dadi kelas eksperimen karena kelas iki bijine pasinaon nulis Basa rinengga paling endhek yen dibandingake karo kelas VIII liyane. Cacahé siswa ana 28 siswa. Kelas VIII B dadi kelas kontrol cacahé 30 siswa lan kelas VIII D dadi kelas uji instrumen cacahé 29 siswa.

Instrumen Panliten

Panliti anggone nlti sawijing bab nbutuhake piranti kanggo alat nglupukake dhata kang lumrah sinebut instrumen panliten, minangka alat kang digunakake kanggo ngukur fenomena alam utawa fenomina sosial

kang diteliti. Sacara spesifik sakabehe fenomena iki bisa sinebut variabel panliten Sugiyono, (2010:148).

Menawa miturut Arikunto, (2010:101) instrumen panliten yaiku alat bantu kang dipilih lan digunakake panliti nalika nglumpukake dhata supaya kagiyatam panliti bisa sistimetis lan lan luwih gampang.

Kanggo saperangan metode, tetembungan kanggo instrumene padha karo arane metodene. (1) instrumen kanggo metode tes yaiku tes utawa soal tes, (2) instrumen kanggo metode angket utawa kuisioner yaiku angket utawa kuisioner, (3) instrumen kanggo metode observasi yaiku check list lan (4) instrumen kanggo metode dokumentasi yaiku pedoman dokumentasi utawa bisa uga check list.

Ing panliten iki panliti nggunakake instrumen nganggo metode tes. Saengga ing panliten iki intrumen kang digunakake yaiku (1) RPP, kanggo paugeran njupuk dhata-dhata nalika panliten. (2) Tes yaiku kagiyatan menahi rantaman pitakonan utawa laitan sarta alat liyane kanggo ngukur kawasisan, pamawas intelegensi, keterampilan utawa bakat kang diduweni dening sawijining pawongan lan kelompok

Media Dolanan Ular Tangga

Media iki digunakake sajrone pasinaon nulis basa rinengga. Wujud media yaiku dolanan papan kanggo rong bocah utawa luwih. Papan dolanan iki dibagi sajrone kothak-kothak cilik, ing kothak-kothak cilik digambari ula lan andha kang nggayutake antarane kothak siji lan liyane. Media *ular tangga* basa rinengga iki uga dijangkepi karo telung kartu cilik, yaiku (1) kartu kanggo pitakonan, (2) kartu kanggo hadiah, lan (3) kartu kanggo ukuman. Dolanane padha karo dolanan *ular tangga* biyasa ananging katambahan kothak gambar tokoh pewayangan kang nduweni daya hadiah lan ukuman kanggo pion kang ngepasi ana ing *ndhuwure*.

Rubrik Pambiji Instrumen Panliten

Supaya instrumen panliten dianggep akurat, valid lan bisa dipercaya keasliane kudu dilakokake penilaian instrumen. Penilaian instrumen kasebut yaiku ngenani validitas lan reliabilitas instrumen. Ing ngisor iki bakal diandharake ngenani validitas lan reliabilitas instrumen:

Validitas Intrumen

Validitas yaiku ukuran kang nemtokake tingkat kevalitan lan keaslian sawijining instrumen (Arikunto, 2010:211). Intrumen dianggep valid yen yen bisa ngandharake variabel kang diteliti knthi bener. Sugiyono (2008:121) ngandharake yen instrumen iku bisa digunakake kanggo ngukur apa kang sememstine diukur nalika panliten. Kanggo nguji tingkat validasi instrumen panliten nggunakake uji coba *try out* instrumen. Yen

dhata saka uji coba wis padha karo kang samemsthine, bisa dianggep yen instrumen iku wis apik utawa wis valid.

Tata cara kanggo nguji *validitas* instrumen kaperang dadi loro, yaiku (1) uji validitas konstruksi ing kene bisa diarani valid yen wis duwe validitas kontruksi. (2) Uji validitas isi (*content validity*) yaiku dilakokake kanthi mbandhingake antarane isi instrumen lan materi pasinaon kang diajarake. Lan (3) Uji validitas eksternal yaiku bandhingan antarane kriteria-kriteria kang ana sajrone instrumen karo fakta-fakta kang ana ing lapangan (Sugiyono, 2008:125).

Adhedhasar andharan para ahli kasebut, ing panliten iki nggunakake jenis validitas isi. Kanggo njaga anane panyimpangan materi, mula digawe tabel spesifikasi. Tabel spesifikasi bisa diarani kisi-kisi instrumen utawa matrik pangrembakane instrumen.

Validitas Instrumen Tes

Kisi-kisi instrumen tes digunakake kanggo pathokan nggawe soal tes supaya ora nyempal saka materi pasinaonan miturut kurikulum kang ana. Skala penilaian nganggo angka 1 nganti 5, rubrik Pambujine (Penafsiran angka): 1. Kurang apik, 2. kurang, 3. cukup, 4. apik, 5. Apik banget. Kanggo ngitung evaluasi sikap saben kelas nggunakake rumus :

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

Sudijono, 2012:42

Keterangan :

- f : frekuensi kang digoleki presentasene
- N : cacah frekuensi / cacah siswa
- P : biji presentase

Tata Cara Nglumpukake Dhata

Metode observasi yaiku cara kang digunakake panliti nglumpukake dhata kanthi cara sistematis lan procedural kang standart (Arikunto, 2010 : 265). Teknik panliten yaiku ngenani tatacara kang digunakake ing panliten iki saka wiwitan nganti pungkasaning panliten kang dijupuk saka metode nalika nglumpukake dhata. metode lan panglumpuke dhata ing panliten iki ana loro yaiku:

Tes

Kanggo ngukur ana orane sarta gedhe cilike kewasisan objek kang diteliti digunakake tes. Kanggo manungsa, instrumen kang arupa tes iki bisa dienggo ngukur kawasisan lan pencapaian prestasi (Arikunto, 2010:266). Tes sajrone panliten iki digunakake kanggo ngukur kawasisan sajrone pasinaon.

Miturut Arikunto, 2010:266 tes kaperang dadi loro, yaiku tes gaweyane guru lan tes terstandar Adhedhasar andharan kasebut panliti nggunakake rantaman pitakonan kanggo ngukur kawasisan para siswa anggone nyinau

nulis basa rinengga nalika dadi objek panliten. Tes kang disuguhake marang siswa arupa subjektif awujud isian. Ing ngisor iki bakal diandharake tatacarane tes kang bakal dilakokake ing panliten iki yaiku ana *pre-tes* kang dilakokak sadurunge pasinaon lan *post-test*. Menawa uji coba instrumen minangka tindhakan kanggo nggoleki kevalidan lan realibilitas sadurunge treatment diwenehake ing kelas kang dadi objek panliten.

Angket

Angket uga sinebut kuisisioner. Miturut Riyanto, (2007:74) angket yaiku alat kanggo nglumpukake dhata arupa rantaman pitakonan-pitakonan kang disuguhake marang respondhen kanggo dijawab sacara katulis. Angket kaperang dadi loro yaiku angket langsung lan ora langsung, lan angket katutup lan tinarbuka.

Miturut Arikunto, (2010:102) angket yaiku rantaman pitakonan kang diwenehake marang pawongan kanthi maksud tartamtu yaiku kanggo nglumpukake informasi saka responden kang isine bisa ngenani laporan pribadhine responden utawa ngenani sawarnine bab kang wis dimangerteni dening responden.

Ing panliten iki panliti nyebar angket marang siswa nalika para siswa bubar sinau. Panyebaran angket ditujokake marang sakabehe siswa kang dadi subjeke panliten utawa kang diwenehi panliti perlakuan kanthi nggunakake media pasinaon dolanan ular tangga nalika sinau ing kelas. Asiling angket banjur dianalisis lan asile analisis angket kuwi mau dadi dhata panyengkuyune panliten saka asiling analisis dhata tes.

Kanggo ngitung dhata angket nggunakake rumus :

$$\frac{\text{Jumlah jawaban}}{\text{Jumlah responden}} \times \text{Nilai kolom}$$

(Arikunto, 2013:286)

Supaya luwih gampang ngitung biji sawijining tabel kang nggunakake patang *alternatif* jawaban kanthi *klasifikasi* jawaban: 4 = sarujuk banget, 3 = sarujuk, 2 = ora sarujuk lan 1 = ora sarujuk banget.

Tata Cara Analisis Dhata

Analisis dhata minangka babagan kang penting sajrone panliten, amarga saka dhata-dhata kang ana panliti bisa ngasilake panliten ilmiah kang trep. Kuwi bisa kelakon kanthi teknik-teknik kang trep. Carane nganalisis dhata ing panliten iki panulis nggunakake analisis dhata kaya ing ngisor iki:

Nemtokake Reliabilitas Instrumen Tes

Arikunto, (2010:221) ngandharake yen reliabilitas yaiku instrumen kang cukup bisa dipercaya lan bisa digunakake kanggo nglumpukake dhata amarga instrumen iku wis apik. Reliabilitas nuduhake ing *tingkat keterandhalan* samubarang. Reliabel tegese bisa

dipercaya saengga bisa diandhelake. Ing kene panulis nggunakake rumus alpha:

$$r_{11} = \left(\frac{k}{(k-1)} \right) \left(1 - \frac{\sum \sigma_b^2}{\sigma_t^2} \right) \quad \text{Arikunto, (2010:239)}$$

Katrangan:

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

Tatacarane ngitung reliabilitas instrumen yaiku:

1. varians saben butir soal

$$\sigma^2 = \frac{\sum x^2 - \frac{(\sum x)^2}{N}}{N}$$
2. jumlah varian saben item

$$\sum \sigma_b^2 = \sigma^2(1) + \sigma^2(2) + \sigma^2(3) + \dots$$
3.
$$\sigma^2 = \frac{\sum x^2 - \frac{(\sum x)^2}{N}}{N}$$
4. Nemtokake reliabilitas instrumen

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

Nemtokake t-signifikansi Kelas Kontrol lan Kelas Eksperimen

Supaya bisa mangerteni efektivitas pasinaon ing kelas eksperimen, *uji perbedaan dua mean* ditindakake nggunakake rumus *t-signifikansi* kaya ing ngisor iki:

$$t = \frac{Md}{\sqrt{\frac{\sum x^2 d}{N(N-1)}}} \quad \text{Arikunto, (2010:349)}$$

katerangan:

- Md : mean dari perbedaan pre test dengan post test di kelas eksperimen
- X_d : deviasi makang-makang subjek ($d-Md$)
- $\sum X_d^2$: jumlah kuadrat deviasi
- N : subjek pada sampel
- d.b. : ditentukan dengan $N-1$

Tatacarane ngitung kaya mangkene:

- 1) Nggawe tabel kanggo nemtokake efektivitas kelas eksperimen.
- 2) Ngitung d saben subjek. ($d = \text{biji post test} - \text{biji}$)
- 3) Ngitung mean saka bedane biji *pre-test* lan *post-test*

$$Md = \frac{\sum d}{N}$$
- 4) Ngitung deviasi saben subjek

$$X_d = d - Md$$
- 5) Ngitung jumlah kuadrat deviasi

$$\sum x^2 d = \sum d^2 + \frac{\sum d^2}{N}$$
- 6) Ngiting t-signifikansi

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

Nemtokake Tingkat Kesulitan Soal

Kagolong apik orane sawijine item soal bisa dibuktekake nggunakake rumus *taraf kesukaran*

(*difficulty index*). Sawiji soal kang kagolong apik kuwi ora kuwi ora gampang banget lan ora angel banget. *Indeks kesukaran soal* kurang saka 0,3 kagolong angel, kanthi *indeks kesukaran soal* kurang saka 0,3 – 0,7 kagolong ora agel uga ora gampang lan soal kanthi *indeks kesukaran soal* luwih saka 0,7 kagolong soal kang gampang (Arikunto, 2010:210).

Rumus *Indeks kesukaran soal* kaya ing ngisor iki:

$$IF = \frac{S_h + S_l - (2N \times Skor_{Min})}{2N \times (Skor_{Maks} - Skor_{Min})}$$

$$ID = \frac{S_h - S_l}{N \times (Skor_{Maks} - Skor_{Min})}$$

Arikunto, (2010:207)

Katrangan:

S_h : cacaha skor bener kelompok dhuwur

S_l : cacaha skor bener kelompok dhuwur

$Skor_{maks}$: skor paling dhuwur sawijine butir soal

$Skor_{min}$: skor paling cendhek sawijine butir soal

IF : *indeks tingkar kesukaran*

ID : *indeks daya beda*

Nemtokake t-tes Panliten 1 lan Panliten 2

Supaya mangerteni pangaribawane utawa dayane panliten iki tumrap objek panliten, panulis nggunakake rumus t-tes kaya ing ngisor iki:

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

Arikunto, (2010:354)

Katerangan :

M_x : biji rata-rata saka deviasi (beda) saben kelompok eksperimen

M_y : biji rata-rata saka deviasi (beda) saben kelompok kontrol

N_x : cacaha subjek eksperimen

N_y : cacaha subjek kontrol

x : deviasi saben biji x_2 (*post-test*) lan x_1 (*pre-test*) kelompok eksperimen

y : deviasi setiap nilai y_2 (*post-test*) lan y_1 (*pre-test*) kelompok kontrol

$\sum x^2$: jumlah kuadrat deviasi kelompok eksperimen

$\sum y^2$: jumlah kuadrat deviasi kelompok kontrol

Tatacarane ngitung t-test yaiku:

- 1) ngitung deviasi saben subjek

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

- 2) ngitung jumlah kuadrat deviasi kelompok eksperimen

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

- 3) ngitung jumlah kuadrat deviasi kelompok kontrol

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

- 4) nemtokake t-test

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

Nguji Hipotesis

Tatacarane nguji hipotesis saka perbedaan dua mean (rata-rata) yaiku:

- 1) ngrumusake hipotesis
- 2) nemtokake taraf kepercayaan 95% utawa taraf signifikansi 5% ($\alpha = 0,05$) saka db kelompok kontrol

(30-1) dan db kelompok eksperimen (28-1). Mula saka iku bisa diitung

$$db = \{ (n1 + n2) - 2 \}$$

$$= \{ (30 + 28) - 2 \}$$

$$= 58 - 2$$

$$= 56$$

Mula harga $t_{tabel} = 1,67$

Adhedhasan harga $t_{tabel} = 1,67$ banjur didadekake kriteria ditampa utawa ditolak hipotesis kasebut.

- 3) Nemtokake kreteria ditampa orane hipotesis ing panliten

H_0 ditampa = yen t-tes jangkep intervale

$$-1,67 \leq t_{itung} \leq 1,67$$

H_0 ditolak = yen t-tes jangkep interval

$$t_{itung} < 1,67$$

$$t_{itung} > 1,67$$

Pituduh, yen H_0 ditampa mula H_1 ditolak menawa H_0 ditolak H_1 ditampa.

- 4) Analisis dhata kanthi cara ngitung t-tes.

Dhata kang isih ana dianalisis kanthi cara statistik nggunakake rumus t-tes. Rumus iki digunakake kanggo mbandhingake asiling pasinaon kelas kontrol lan kelas eksperimen.

- 5) Dudutan saka asiling panliten.

ANDHARAN

Andharan Asil Panliten Kelas Uji Instrumen Panliten 1

Panliten ing kelas uji instrumen ditindakake kanggo nguji instrumen tes, media, lan *treatment* utawa tindakan kang bakal diwenehake ing kelas eksperimen. Adhedhasar andharan asil uji instrumen (lampiran) panliten 1, nganalisis instrumen tes saka soal *pre-test* lan *post-test* kanthi rumus alpha supaya mangerteni *reliabilitas instrumen* dinyatakake *reliabel*. Asil kasebut bisa dideleng saka asile $r_{hitung} = 0,544 > r_{tabel} = 0,367$ (*r product momen* kanggo $N=28$ taraf signifikansi 5%) saka soal *pre-test*. Ing soal *post-test* uga dinyatakake *reliabel* kanthi asil $r_{hitung} = 0,71 > r_{tabel} = 0,367$.

Pambiji ranah sikap (*afektif*) uga nyengkuyung panliten 1 ing kelas uji instrumen, yaiku pambiji ranah sikap (*afektif*) diperang dadi 2 yaiku pambiji *sikap spiritual* lan pambiji *sikap sosial*. Saka pambiji *sikap*

spiritual rata-rata biji kelas kang dipikolehi yaiku 77,14. Ing pambiji *sikap spiritual* iki ana siswa kang durung bisa nggayuh katuntasan kelas, ananging siswa kang tuntas nduweni persentase luwih saka 50% cacahé siswa. Banjur pambiji *sikap sosial* rata-rata biji kelas kang dipikolehi dening siswa kelas uji instrumen yaiku 82,86. Ing pambiji *sikap sosial* iki ana siswa kang durung bisa nggayuh katuntasan kelas, ananging siswa kang tuntas nduweni persentase luwih saka 50% cacahé siswa.

Andharan Asil Panliten Kelas Kontrol Panliten 1

Ing perangan iki bakal diandharake pratelane dhata panliten 1 kang arupa dhata pre-test panliten 1, post-test panliten 1, asil pambiji afektif lan efektivitas piwulangan kelas kontrol. Andharan pambiji afektif ing kelas kontrol, yaiku pengamatan sikap kang kaperang dadi loro, yaiku sikap spiritual lan sikap sosial. Andharan jangkepe ana ing ngisor iki.

Andharan Asil Biji Pre-Tes Kelas Kontrol Panliten 1

Asil pre-tes. Skor asil pre-tes kang paling cendhek, yaiku 30 kang diasilake dening Andika Bagus lan biji kang paling dhuwur diasilake dening siswa kang jenenge Meidy Vera yaiku 76. Selaras karo andharan sadurunge, KKM kang wis ditemtokake SMP Negeri 2 Cerme, yaiku 75. Siswa kudu bisa nggayuh skor maksimal nganti 60 utawa supaya bisa diaranai tuntas.

Adhedhasar KKM ing SMP Negeri 2 Cerme yaiku 75, yen dideleng saka asil *pre-test* akeh siswa kang durung bisa nggayuh KKM kasebut. Siswa kang bisa nggayuh KKM mung 6 siswa, yen dipersentasi mung % saka cacahé siswa. Sisane yaiku siswa kang durung bisa nggayuh KKM cacahé 23 siswa, yen dipersentase %.

Asil pasinaon siswa kang durung maksimal iki amarga siswa durung diwenehi materi ngenani nulis basa rinengga lan waktu kang dienggo nggarap soal pre-tes dirasa kurang dening siswa. Adhedhasar itungan mean utawa biji rata-rata kelas kontrol pre-tes panliten siji, diasilake biji . Biji rata-rata kelas kontrol kasebut isih kurang banget saka KKM kang wis ditemtokake, yaiku 75.

Para siswa nduweni anggepan menawa soal kang diwenehake angel banget amarga ora diwenehi materi sadurunge tes. Anggepan kuwi kabukti saka rata-rata saben soal kang kurang banget, kaya soal angka 9 nulis ukara kang ngandhut paribasan kang wis ditemtokake mung nggayuh rata-rata , kamangka soal kasebut nduweni skor maksimal 8. Saka asil biji pre-tes ing ndhuwur bisa didudut yen para siswa isih akeh kang durung bisa nggayuh KKM kang wis ditemtokake, saengga kudu ana perlakuan supaya bisa ngatrol bijine siswa kang isih sangisore KKM.

Andharan Proses Piwulangan Kelas Kontrol Panliten 1

Panliten 1 ing kelas kontrol diwiwiti tanggal 18 Februari 2014 tabuh 10:10 WIB nganti tabuh 11:30 WIB ing kelas VIII B SMP Negeri 2 Cerme kanthi njupuk biji pre-tes. Pasinaon ing kelas kontrol kang kapindho iki kanthi lokasi waktu 2x40 menit kalaksanan tanggal 25 Februari 2014 tabuh 10:10 WIB nganti tabuh 11:30 WIB. Sajrone pasinaona kapindho iki panliti langsung nindakake kaya dene kang katulis ing RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran) kang minangka instrumen peneliten. Patemon kang kaindo iki ing kelas kontrol digunakake panliti kanggo njupuk asil post-tes, ananging sadurunge njupuk biji post-tes, ing kelas dianakake piwulangan utawa tindakan (treatment).

Sawise mangerteni kamampuan siswa saka asil pre-tes ngenani basa rinengga kang kurang banget, banjur guru menehi piwulangan kanthi media pasinaon kang inovatif lan kreatif yaiku kanthi media pasinaon bursa ukara. Media pasinaon bursa ukara iki bisa nuwuhake krentege siswa marang pasinaon nulis ukara nggunakake basa rinengga. Kanthi medhia pasinaon dolanan ular tangga iki gathuk karo konsep K-13 yaiku siswa mandhiri.

Sawise siswa mangerti tata cara nggunakake media pasinaon bursa ukara, para siswa bisa nggunakake media dolanan kasebut kanthi mandiri sacara kelompok lan nuwuhake rasa seneng. Media pasinaon bursa ukara kang dijangkepi LKS bisa nambah pamawase siswa marang materi nulis ukara nggunakake basa rinengga. Ing LKS kuwi para siswa bisa weneh panyaru lan pamawase kanca sakelompok. Lumantar media pasinaon bursa ukara, panliti uga bisa ngamati sikap sosiale siswa. Kanggo ngukur kamampuan siswa ngenani materi nulis ukara nggunakake basa rinengga (paribasa, bebasan lan saloka) dianakake post-test ing pungkasan piwulangan.

Andharan Asil Biji Post-Tes Kelas Kontrol Panliten 1

Asil *post-tes* kelas kontrol sawise nggunakake media bursa ukara kanthi metodhe ceramah ngasilake undhak-undhakan kang kagolong apik. Kabukti saka skor asil *post-tes* kang paling cendhek yaiku 53 diasilake dening M. Rizal Adisya lan kang paling dhuwur yaiku 85 diasilake dening telung siswa yaiku Meidy Vera, Indri Nur A lan Afifah Hanafiyah A.

Adhedhasar KKM, yaiku 75, ana 15 siswa kang bisa nggayuh KKM. Menawa dipersentase $\frac{15}{29} \times 100 = 51,72\%$ saka cacahé siswa, kang durung bisa nggayuh KKM yaiku 14 siswa utawa $\frac{14}{29} \times 100 = 48,28\%$ saka cacahé siswa ing kelas. Asil pasinaon siswa yen dideleng saka rata-rata utawa mean kang wis diwenehi materi ngenani nulis ukara nggunakake basa rinengga kanthi media bursa ukara lan metodhe cerama iki nduweni undhak-undhakan

saka rata-rata *pre-tes* panliten 1, kang bijine $\frac{1355}{29} = 48,39$ dadi $\frac{2098}{29} = 72,33$. Biji rata-rata kelas kontrol asil *post-tes* kasebut isih kurang saka KKM kang wis ditemtokake yaiku 75.

Bisa didudut asil *pre-tes* siswa kang durung diwenehi materi kanthi media bursa ukara lan metodhe ceramah nduweni skor sangisore KKM ing pasinaon basa Jawa mligine nulis basa rinengga. Menawa asil *post-tes* siswa kang wis diwenehi media bursa ukara sajrone pasinaon ngalami paningkatan, 51,72% saka cacahé siswa bisa nggayuh KKM kang wis ditemtokake.

Bisa didudut asil *pre-tes* siswa kang durung diwenehi materi kanthi media bursa ukara lan metodhe ceramah nduweni skor sangisore KKM ing pasinaon basa Jawa mligine nulis basa rinengga. Menawa asil *post-tes* siswa kang wis diwenehi media bursa ukara sajrone pasinaon ngalami paningkatan, 51,72% saka cacahé siswa bisa nggayuh KKM kang wis ditemtokake.

Andharan Asil Biji Rana Afektif Kelas Kontrol Panliten 1

Ing pasinaon kelas kontrol uga ngasilake dhata pambiji afektif kang dumadi saka rong jinis pambiji, yaiku pambiji pengamatan sikap sipritual lan sikap sosial siswa kelas uji instrumen.

Andhara Asil Pengamatan Sikap Spiritual Panliten 1

Ana telung aspek kang diamati ing *pengamatan sikap sipritual* panliten 1. Aspek sepisan kang diamati nalika arep sinau yaiku *berdoa dengan bahasa daerah*, banjur kang diamati anggane sinau basa Jawa kanthi media dolanan *ular tangga* yaiku *berkomunikasi dengan bahasa daerah*, lan *menyapa dengan bahasa daerah*. rata-rata bijine siswa wis kagolong bisa nggayuh KKM, yaiku 75. Biji rata-rata *pengamatan sikap sipritual* yaiku $\frac{2253}{29} = 77,70$. Rata-rata aspek kang diamati ngasilake biji rata-rata 4, ing aspek sepisan lan kapindho ngasilake rata-rata 2,72 lan 4,41, aspek katelu ngasilake rata-rata 4,53.

Andharan Asil Pengamatan Sikap Sosial Panliten 1

Ana telung aspek kang diamati ing *pengamatan sikap sipritual* panliten 1. Aspek sepisan kang diamati yaiku takon, medhaeke panemu lan *komunikasi*. Rata-rata bijine siswa wis kagolong apik, yaiku $\frac{2313}{29} = 79,77$. Rata-rata aspek kang diamati ngasilake biji rata-rata 4, ing aspek sepisan lan kapindho ngasilake rata-rata 3,24 lan 4,31 menawa aspek katelu 4,38. Saka katelu aspek kasebut, kang paling cendhek yaiku aspek sepisan “takon”.

Andharan Asil Dhata Efektivitas Piwulangan Kelas Kontrol Panliten 1

Adhedhasar asil $M_d = 25,13$ bisa digoleki skor kanggo X_d lan X_d^2 kanthi cara nguwadratake X_d . Saka dhata ing tabel wis ditemtokake $X_d^2 = 4242,17$, mula jumlah X_d^2 bisa dienggo nggoleki uji t, yaiku kanggo ngitung tes *signifikansi* kanthi nggunakakerumus *t-signifikansi* guna nguji hipotesis lan mantepake beda *pre-test* lan *post-test*.

Adhedhasar $db = 29 - 1 = 28$ kanthi *taraf signifikansi* 0,05 bisa ditemtokake $t_{tabel} = 1,70$. Saka analisis rumus *t-signifikansi* ing ndhuwur bisa dipikolehi biji t_{itung} (kelas kontrol) $= 4,8 > t_{tabel(0,05 db 28)} = 1,70$. Mula bisa didudut yen H_0 ditolak lan H_1 ditampa, ateges asile *post-tes* lan *pre-tes* kelas kontrol kagolong *signifikan*.

Andharan Asil Panliten Kelas Eksperimen Panliten 1

Piwulangan ing kelas eksperimen ana tes kawitan (*pre-test*) lan tes pungkasan (*post-test*) amarga rancangan panliten ing ngarep yaiku *Pre-test Post-tes Control Group Design*. Kaya dene ing kelas kontrol uga diandharake pambiji *afektif* ing kelas eksperimen yaiku, *pengamatan sikap* kang kaperang dadi loro, ana *sikap sipritual* lan *sikap sosial*. Andharan jangkepe ana ing ngisor iki.

Andharan Biji Pre-Test Kelas Eksperimen Panliten 1

Adhedhasar KKM ing SMP Negeri 2 Cerme yaiku 75, asil *pre-test* nuduhake akeh siswa kang durung bisa nggayuh KKM kasebut. Siswa kang bisa nggayuh KKM namung 3 siswa, menawa dipersentase mung $\frac{3}{28} \times 100 = 10,71\%$ saka cacahé siswa. Sisane yaiku siswa kang durung bisa nggayuh KKM cacahé ana 25 siswa, menawa dipersentase $\frac{25}{28} \times 100 = 89,28\%$.

Adhedhasar itungan mean utawa biji rata-rata kelas kotrol *pre-tes* panliten 1, diasilake biji rata-rata $\frac{1289}{28} = 46,03$. Biji rata-rata kelas eksperimen kasebut isih kurang banget saka KKM kang wis ditemtokake yaiku 75. Adhedhasar asil biji *pre-tes* ing ndhuwur bisa didudut yen para siswa isih akeh kang ndurung bisa nggayuh KKM kang wis ditemtokake, saengga kudu ana perlakuan supaya bisa ngatrol bijine siswa kang isih sangisore KKM.

Andharan Proses Piwulangan Kelas Eksperimen Panliten 1

Proses piwulangan kelas eksperimen panliten 1 kedadean saka rong patemon. Patemon kang sepisan digunakake njupuk biji *pre-test* panliten 1. Panliten 1 kelas eksperimen diwiwiti tanggal 20 Februari 2014 tabuh 10:50 WIB nganti tabuh 12:10 WIB ing kelas VIII SMP Negeri 2 Cerme kang minangka kelas eksperimen lan wektu kang dibutuhake *pre-test* mung rong puluh menit. Sawise mangerteni kamampuan siswa ngenani basa rinengga kang kurang banget, banjur

guru menehi piwulangan kanthi media pasinaon kang luwih *inovatif* lan *kreatif* yaiku kanthi media pasinaon dolanan *ular tangga*. Ananging pasinaon kang luwih *inovatif* lan *kreatif* yaiku kanthi media pasinaon dolanan *ular tangga* ditindakake ing dina liya, yaiku minggu ngarepe supaya pangaribawane media bisa kadeleng kanthi cetha.

Patemon kang kapindho iki kalaksanan tanggal 27 Februari 2014 tabuh 10:50 WIB nganti tabuh 12:10 WIB kanthi alokasi waktu 2x40 menit. Sajrone pasinaon kapindho iki panliti langsung nindakake kaya dene kang katulis ing RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran) kang minangka instrumen panliten. Piwulangan utawa tindakan (*treatment*) bisa ditindakake marang siswa sawise mangerteni kamampuan awal siswa. Media pasinaon dolanan *ular tangga* iki bisa nuwuhake krentege siswa marang pasinaon nulis ukara nggunakake basa rinengga. Kanthi medhia pasinaon dolanan *ular tangga* iki gathuk karo konsep K-13 yaiku siswa mandhiri.

Piwulangan kang ditindakake ing njero kelas sawise dimangerteni kamampuan siswa ngenani basa rinengga kang kurang banget yaiku para siswa diutus nglompok papat-papat banjur saben kelompok diwenehi wacan “Anoman Obong” kang ngandhut basa rinengga. Saben siswa bisa ngamati basa rinengga kang kinandhut ing wacan “Anoman Obong”. Sabanjure siswa ngamati saben kelompok antuk sakothak media pasinaon dolanan *ular tangga*.

Sawise siswa ngrungokake tata cara nggunakake media pasinaon dolanan *ular tangga*, para siswa bisa nggunakake media dolanan kasebut kanthi mandiri sacara kelompoka lan nuwuhake rasa seneng. Media pasinaon dolanan *ular tangga* kang dijangkepi LKS bisa nambah pamawase siswa marang materi nulis ukara nggunakake basa rinengga. Ing LKS kuwi para siswa bisa weneh panyaru lan pambiji marang pamawase kanca sakelompoke. Lumantar media pasinaon dolanan *ular tangga*, panliti uga bisa ngamati *sikap sociale* siswa. Kanggo ngukur kamampuan siswa ngenani materi nulis ukara nggunakake basa rinengga (paribasan, bebasan lan saloka) dianakake *post-test* ing pungkasan piwulangan.

Andharan Biji *Post-Tes* Kelas Eksperimen Panliten 1

Adhedhasar KKM ing SMP Negeri 2 Cerme yaiku 75, bisa dimangerteni kang saka asil *post-tes* wis ana siswa kang bisa nggayuh KKM, yaiku ana 21 siswa. 21 siswa kang isa nggayuh KKM yen dipersentase $\frac{21}{28} \times 100 = 75\%$ saka cacahé siswa. siswa kang durung bisa nggayuh KKM ana 7 siswa, yen dipersentase ana $\frac{7}{28} \times 100 = 25\%$ saka cacahé siswa. Persentase ketuntasan kelas kang wis bisa nganti 75% iki kagolong apik amarga KKM kang ditemtokake SMPN 2 Cerme mung 75. Media dolan *ular*

tangga dirasa guru siswa wis mangerteni tata cara dolanan nalika ing pasinaon basa Jawa mligine ngenani nulis ukara nggunakake basa rinengga saengga para siswa bisa nggunakake media dolanan *ular tangga* kanthi maksimal.

Bisa didudut saka asil *post-tes* siswa ing kelas eksperimen kang durung diwenehi materi kanthi media pasinaon dolanan *ular tangga* nduweni biji rata-rata sangisore KKM ing pasinaon basa Jawa mligine nulis ukara nggunakake basa rinengga. Menawa asil *post-tes* siswa kang wis diwenehi media *ular tangga* sajrone pasinaon nduweni pangundhakan saka 10,71% dadi 75% saka cacahé siswa bisa nggayuh KKM kang wis ditemtokake.

Andharan Asil Biji *Afektif* Kelas Eksperimen Panliten 1

Dhata pambiji *afektif* uga diasilake dening kelas eksperimen panliten 1 kaya dene kelas kontrol lan kelas uji instrumen. pambiji *afektif* ing kelas eksperimen dumadi saka rong jinis pambiji, yaiku pambiji *pengamatan sikap sipiritual* lan *sikap sosial* siswa kelas uji instrumen bakal diandharake ing ngisor iki:

Andhara Asil *Pengamatan Sikap Spiritual* Panliten 1

rata-rata bijine siswa, , yaiku $\frac{2180}{28} = 77,86$, kagolong bisa nggayuh KKM, yaiku 75. Aspek kang diamati ngasilake biji rata-rata 4, ing aspek sepisan lan kapindho ngasilake biji rata-rata 2,78 lan 4,43, menawa aspek katelu ngasilake biji rata-rata 4,46. Padha karo ing kelas Uji Instrumen lan kelas kontrol saka katelu aspek kasebut, kang paling cendhek yaiku aspek sepisan “*berdoa dengan bahasa daerah berdoa dengan bahasa daerah*” amarga biasane ndonga ing sekolah nggunakake basa Indonesia, saengga para siswa isih durung bisa miwiti ndonga nggunakake basa Jawa yen ora ana kang nuntun.

Andharan Asil *Pengamatan Sikap Sosial* Panliten 1

rata-rata bijine siswa wis kagolong apik, yaiku $\frac{2267}{28} = 80,95$. Rata-rata aspek kang diamati ngasilake biji rata-rata 4, ing aspek sepisan lan kapindho ngasilake rata-rata 4,04 lan 3,93 menawa aspek katelu 4,18. Saka katelu aspek kasebut, kang paling cendhek yaiku aspek kapindo yaiku “*medharake panemu*”.

Andharan Asil Dhata *Efektivitas* Piwulangan Kelas Eksperimen Panliten 1

Adhedhasar analisis diasilake $X^2_d = 4248,68$ kanthi $Md = 29$, saka jumlah X^2_d bisa dienggo nggoleki uji t yaiku kanggo ngitung tes *signifikansi* kanthi nggunakake rumus *t-signifikansi* guna nguji hipotesis lan mantepake beda *pre-test* lan *post-test*. Adhedhasar katentuan ing

ndhuwur, yaiku $db = 28 - 1 = 27$ kanthi *taraf signifikansi* 0,05 bisa ditemtokake $t_{tabel} = 1,70$. Saka analisis rumus *t-signifikansi* bisa dipikolehi biji t_{itung} (kelas eksperimen) = $5,27 > t_{tabel (0,05 db 28)} = 1,70$. Bisa didudut yen H_0 ditolak lan H_1 ditampa, ateges asile *post-tes* lan *pre-tes* kelas eksetrimen kagolong *signifikan*.

Analisis Bandhingan Asil Panliten 1 ing Kelas Kontrol lan Kelas Eksperimen

Kanggo ndeleng dayane *treatment* kang wis ditrepake ing objek panliten digunakake rumus *t-tes*.

Reurutane ngitung *t-tes* kaya ing ngisor iki

a) Ngitung $\sum x^2$

$$\begin{aligned} M_x &= \frac{\sum x}{N} \\ &= \frac{741}{29} \\ &= 25,55 \\ \sum x^2 &= \sum x^2 - \frac{(\sum x)^2}{N} \\ &= 23176 - \frac{(741)^2}{29} \\ &= 23176 - 18933,83 \\ &= 4242,17 \end{aligned}$$

b) Ngitung $\sum y^2$

$$\begin{aligned} M_y &= \frac{\sum y}{N} \\ &= \frac{893}{28} \\ &= 31,89 \\ \sum y^2 &= \sum y^2 - \frac{(\sum y)^2}{N} \\ &= 32729 - \frac{(893)^2}{28} \\ &= 32729 - 28480,32 \\ &= 4248,68 \end{aligned}$$

c) Rumus *t-tes*

$$\begin{aligned} t &= \frac{M_x - M_y}{\sqrt{\left(\frac{\sum x^2 + \sum y^2}{N_x + N_y - 2}\right) \left(\frac{1}{N_x} + \frac{1}{N_y}\right)}} \\ &= \frac{25,55 - 31,89}{\sqrt{\left(\frac{4242,17 + 4248,68}{29 + 28 - 2}\right) \left(\frac{1}{29} + \frac{1}{28}\right)}} \\ &= \frac{-6,34}{\sqrt{\left(\frac{8490,85}{55}\right) \left(\frac{57}{812}\right)}} \\ &= \frac{-6,34}{\sqrt{(153,38) (0,07)}} \\ &= \frac{-6,34}{\sqrt{10,8}} \\ &= \frac{-6,34}{3,29} \\ &= -1,93 \end{aligned}$$

Adhedhasar $db = 57 - 2 = 55$ *taraf signifikansi* 0,05 bisa dideleng $t_{tabel} = 1,68$, dipikolehi analisis biji sampel yaiku $t_{itung} = -1,93 < t_{tabel (0,05 db = 57)} = -1,671$. Angka -1,93 iku nggunakake angka mutlak dadi $t_{itung} = -1,93$ pada karo $t_{itung} = 1,93 > t_{tabel (0,05 db = 57)} = 1,671$

mula bisa didudut yen H_0 ditolak lan H_1 ditampa, ateges asile piwulangan kelas eksperimen lan kelas kontrol kagolong *signifikan*.

Andharan Asil Analisis Dhata Panliten 2

Kaya dene ing panliten 1, ing panliten 2 iki uga katindakake rong patemon. Asil *pre-test* lan *post-test* ing kelas kontrol lan eksperimen nduweni undhak-undhakan kaya denen ing panliten 1. Piwulangan ing kelas panliten 2 ora padha karo Piwulangan ing panliten 1. Panliti ngowahi tatacara nggunakake media pasinaon ing kelas kontrol lan kelas eksperimen supaya para siswa ora bosen nggunake media lan materi kang padha. Kanthi rasa ora bosen kang dirasakake para siswa, panliti bisa njupuk biji asil *post-test* kankthi lancar kanggo dibandingake karo panliten 1.

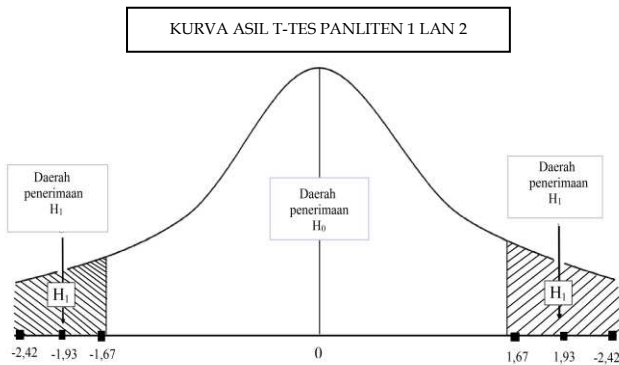
Bandhingan asil undhak-undhakan biji panliten 1 lan panliten 2 ing kelas uji instrument yaiku biji rata-rata panliten 1 mung 73, menawa ing panliten 2 dadi 83. Biji rata-rata kelas kontrol ing panliten 1 mung 74 mundhak dadi 80 ing panliten. Kang pungkasan kelas eksperimen kanthi media dolan *ular tangga* nduweni undhak-undhakan akeh dhewe yaiku saka biji 76 ing panliten 1 dadi 86 ing panliten 2.

Andharan Tintingan Asil Analisis Dhata Panliten 1 lan Panliten 2

Adhedhasar biji *t-tes* = $-1,93 < t_{tabel (0,05 db = 57)} = -1,67$ ing panliten 1 lan *t-tes* = $-2,42 < t_{tabel (0,05 db = 57)} = -1,67$ ing panliten 2. Mula bisa diarani yen asile piwulangan kelas eksperimen lan kelas kontrol kagolong *signifikan*. Dhata ing panliten iki luwih akurat amarga eksperimen ditindakake kaping pindho lan ngasilake dhata kang pada yaiku asile piwulangan antarane kelas eksperimen lan kelas kontrol kagolong *signifikan*, yen dideleng saka *t-tes* = $-1,93 < t_{tabel (0,05 db = 57)} = -1,67$ ing panliten 1 lan *t-tes* = $-2,42 < t_{tabel (0,05 db = 57)} = -1,67$ ing panliten 2. Adhedhasar asil panliten, panliti bisa weneh dudutan yen ing panliten mbuktakake asiling piwulangan nulis basa rinengga kelompok eksperimen luwih apik saka kelas kontrol.

Arikunto (2010:389) ngandharake yen arep nemtokake ditolak utawa diterima hipotesis ing panliten, hipotesis alternatif (H_1) kudu diowahi dhisik dadi (H_0), kanthi asumsi yen gambare populasi sajrone kurva normal. Mula yen nggunakake taraf kepercayaan 95% kanthi pengesanan 2 buntut bisa dideleng ana rong dhaerah kritik, yaiku buntut sisih kiwa lan buntut sisih tengen ing kurva, saben buntut nduweni 2 1/2% dhaerah dhaerah kritik mujudake dhaerah penolakan H_0 . Dhaerah kang ana ing antarane dhaerah kritik arsiran diarani dhaerah penerimaan hipotesis utawa bisa uga diarani

dhaerah non-signifikansi. Luwih gamblange bisa dideleng ing kurva iki:



Kanthi hipotesis ing panliten :

H_0 = asile piwulangan sajrone kelas eksperimen lan kelas kontrol ora signifikan

H_1 = asile piwulangan sajrone kelas eksperimen lan kelas kontrol kagolong signifikan

Kanthi taraf kepercayaan 95% utawa taraf signifikansi 5% ($\alpha = 0,05$), saka db kelompok kontrol (29 - 1) dan db kelompok eksperimen (28 - 1), mula bisa diitung db = 57 - 2 = 56 $t_{tabel} = 1,67$ banjur didadekake kriteria ditampa utawa ditolak hipotesis kasebut, yaiku:

H_0 ditampa = yen t-tes njangkepi interval:

$$-1,67 \leq t_{itung} \leq 1,67$$

H_0 ditolak = yen t-tes njangkepi interval:

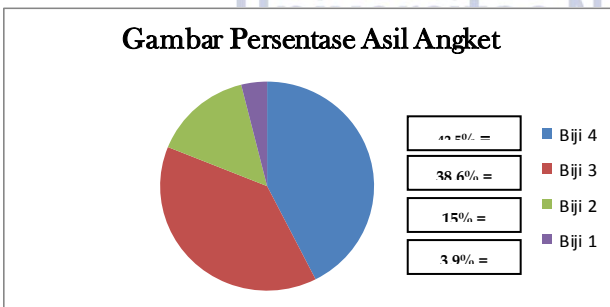
$$t_{itung} < -1,67$$

$$t_{itung} > 1,67$$

Cathetan: yen H_0 ditampa mula H_1 ditolak lan yen H_0 ditolak mula H_1 ditampa.

Andharan Analisis Dhata Angket

Respon siswa tumrap pangetrape media dolanan ular tangga sajrone pasinaon nulis basa rinengga uga bisa dideleng saka cacahé prosentase saben pambijen dhata angket. Bagan prosentase asile analisis dhata angket bisa dideleng ing ngisor iki.



Adhedhasar andharan persentase asile dhata angket bisa dideleng yen siswa nduweni krenteg anggone sinau basa Jawa mligine ngenani nulis basa rinengga kanthi nggunakake media dolanan ular tangga.

PENUTUP

Dudutan

Asile sinau siswa tanpa nggunakake media dolanan ular tangga bisa diarani isih kurang maksimal, kabukti saka asile presentase pre-test siswa ing kelas kontrol kang tuntas yaiku 79,31%. Menawa siswa ing kelas eksperimen kang durung tuntas ana 20,69%. Persentase siswa kang wis tuntas mundhak dadi 51,72%. lan kang durung tuntas mundhun dadi 48,28%. ing post-tes panliten 1. Ing post-test panliten 2 presentase siswa kang tuntas mundhak dadi 83,33% lan kang durung tuntas ana 16,67%. Asile sinau siswa kang isih kurang maksimal tanpa nggunakake medi adolanan ular tangga.

Asile sinau siswa kang nggunakake media dolanan ular tangga basa jawa kanthi tujuwan bisa nggampangake siswa sinau nulis basa rinengga. presentase asil pre-test siswa ing kelas eksperimen kang tuntas yaiku 10,71% lan kang durung tuntas ana 89,29% prosentase siswa kang wis tuntas mundhak dadi 75%. lan kangdurung tuntas mundhun dadi 25% ing post-tes panliten 1. Ing post-test panliten 2 presentase siswa kang tuntas mundhak dadi 89,29% lan kang durung tuntas ana 10,71%. Nggunakake media dolanan ular tangga sajrone pasinaon bisa ngundhakake asile pasinaon ing kelas kanthi maksimal.

Bijine kelas eksperimen kang nggunakake media dolanan ular tangga luwih apik, yaiku kanthi t-signifikansi efektivitas pasinaon ing panliten 1 = 5,27 (kelas eksperimen) > 4,8 (kelas kontrol) asil kasebut kagolong signifikan lan panliten 2 = 13,27 (kelas eksperimen) > 11,75 (kelas kontrol). Asil kasebut kagolong signifikan. Asile panliten iki nuduhake yen H_1 ditampa lan H_0 ditolakkanti ngetrapake media dolanan ular tangga.

Siswa nduweni respon kanthi apik tumrap pangetrape media dolanan ular tangga sajrone pasinaon nulis basa rinengga, respon siswa bisa dideleng saka cacahé prosentase saben pambijen data angket. Ambiji data angket ana patang jenis, biji 4 = setuju banget, biji 3 = setuju, biji 2 = ora setuju lan biji 1 = ora setuju banget. Saka data angket siswa kang milih biji 4 paling akeh, yaiku ana 42,5%, kang milih biji 3 ana 38,57%, kang milih biji 2 ana 15% lan kang milih biji 1 ana 3,9%. Pitakonan angket ing panliten iki ora ana pitakonan kang wujudé invers saengga panliti bisa ndudut kaya mangkono. Andharan presentase asile data angket bisa dideleng yen siswa nduweni krenteg anggone sinau basa jawa mligine ngenani nulis basa rinengga kanthi nggunakake media dolanan ular tangga.

Pamrayoga

Adhedhasar asile analisis panliten kanthi irah-irahan Upaya Ngundhakake Kawasisan Nulis Basa Rinengga Kathi Media Dolanan Ular tangga Siswa Kelas

VIII SMP Negeri 2 Cerme Taun Ajaran 2013-2014 kang ngasilake dudutan yen dolanan ular tangga bisa ningkatake kewasisan nulis basa rinengga. Mula, panliten iki bisa didadekake acuan tumrap para guru nalika mulang bab nulis basa rinengga, saliyané iku guru uga bisa tete ngecakake media liya kang digunakake sajroné asinaon kang tre karo kahanan siswa lan lingkungane.

KAPUSTAKAN

- Arikunto, Suharsini. 2010. *Manajemen Penelitian*. Jakarta : RINEKA CIPTA.
- _____. 2010. *Prosedur Penelitian*. Jakarta : RINEKA CIPTA.
- _____. 2010. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta : PT. Bumi Aksara
- _____. 2013. *Prosedur Penelitian*. Jakarta : RINEKA CIPTA.
- Arsyad, Azhar. 2007. *Media Pembelajaran*. Jakarta : PT Raja Grafindo Persada.
- Balai Bahasa Yogyakarta. 2001. *Kamus Bahasa Jawa*. Yogyakarta : Kanisius.
- Basir, Udjang, Pr. M. 2010. *Keterampilan Menulis*. Surabaya: FBS Unesa.
- Depdiknas. 2007. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta : Balai Pustaka.
- DePorte, Bobbi dan Mike Hernacki. 2013. *Quantum Learning*. Bandung : PT Mizan Pustaka.
- Efendy, Akip. 2013. <http://bahasa.kompasiana.com/2012/03/25/hakikat-keterampilan-menulis-449101.html> diakses pada Kamis-19-12-2013 pukul 10:15.
- Hadiwidjana, R. D. S. 1967. *Tata Sastra*. Jogjakarta : U. P. Indonesia.
- <http://emelci.or.id/docs/sejarah-permainan-ular-tangga/> diakses 04-12-2013.
- <http://emelci.or.id/docs/sejarah-permainan-ular-tangga/> diakses tgl 04-Desember-2013 pukul 10:15)
- <http://pracitra.blogspot.com/2012/11/media-pembelajaran-permainan-ular-tangga.html> diakses pada tanggal 04-12-2013.
- <http://www.sentiasapanas.com/2013/08/sejarah-asal-usul-permainan-dam-ular.html> 21-11-2013 diakses pada 21-11-2013 pada pukul 09:39.
- Maslakha, Siti. 2005. *Menulis Tidak Semudah Membaca*, dalam: (editor) Pangerti Wiedarti. Menuju Budaya Menulis Sutu Bunga Ramapai. Yogyakarta: TIARA WACANA
- Muliyono. 2012 <http://ithinkeducation.blogspot.com/2012/12/basa-rinengga-ten-boso-jawi-bahasa.html> diakses pada tanggal 04-02-2014 pukul 19:00.
- Padmosoekotjo, S. 1953. *Ngengrengan Kasusastran Djawa*. Solo:_____.
- _____. 1955. *Ngengrengan Kasusastran Djawa*. Solo: Hien Ho Sing.
- Prastowo, Andi. 2013. *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Yogyakarta: DIVA Press.
- Riyanto, Yatim. 2007. *Metodologi Penelitian Pendidikan Kualitatif dan Kuantitatif*. Surabaya: Unesa University Press.
- Sarwono, Jonathan. 2006. *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif*. Yogyakarta: GRAHA ILMU.
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung : ALFABETA.
- Suyatno. 2012. *Teknik Pembelajaran Bahasa dan Sastra*. Surabaya: SIC.
- Tarigan, Henry Guntur. 1989. *Menulis Sebagai Keterampilan Berbahasa*. Bandung : Angkasa.
- Wangi, Selero Afif & Nisaul Barokati S. W. 2013. *Media Pembelajaran*. Surabaya: CV. Istanah.