

## PENGEMBANGAN MEDHIA ANIMASI GEGURITAN ABASIS *MACROMEDIA FLASH* TUMRAP SISWA KELAS VII SMP NEGERI 47 SURABAYA TAUN PIWULANGAN 2017/2018

**Rinda Pradana Wilujeng**

Pendidikan Bahasa dan Sastra Daerah, FBS, Unesa, rindawilujeng@mhs.unesa.ac.id

**Latif Nur Hasan, S.Pd., M.Pd.**

Pendidikan Bahasa dan Sastra Daerah, FBS, Unesa

### Abstrak

Ketrampilan basa kang kudu disinaoni ing pamulangan salah sijine yaiku ketrampilan nulis. Salah siji ketrampilan nulis basa Jawa yaiku materi nulis geguritan Medhia kang dikembangake arupa animasi geguritan. Panliten iki kalebu panliten pengembangan. Langkah pengembangane medhia nggunakake ADDIE yaiku *Analysis, Design, Development, Implementasi, lan Evaluasi*. Sajrone proses eksperimen nggunakake *desain eksperimen* lan jinise *quasi experimental design* kanthi wujud *nonequivalent control group design*. Asil Ujicoba 1 kelas Instrumen yaiku  $r_{hitung} = 1,45$ , ujicoba 2 kelas instrument yaiku  $r_{hitung} = 0,85$  kang kagolong apik lan layak. Asil pasinaon *pretest-posttest* siswa uga nuduhake yen medhia layak digunakake yaiku saka pangetungan uji coba 1  $t_{hitung} = 5,19 \geq t_{tabel} = 1,58$  kang signifikan. Kelas kontrol yaiku  $t_{hitung} = 3,59 \geq t_{tabel} = 1,58$ . Pambada kelas eksperimen lan kelas kontrol yaiku  $t_{hitung} = 5,36 \geq t_{tabel} (0,05 \text{ db} = 78) = 1,66$  tegese ana pambada antarane kelas eksperimen kang nggunakake medhia lan kelas kontrol kang ora nggunakake medhia. Asil saka panliten kaping pindhho yaiku kelas eksperimen diasilake  $t_{hitung} = 6,14 \geq t_{tabel} = 1,58$  bisa didudut yen ana pambada sadurunge lan sawise nggunakake medhia. Ing kelas kontrol yaiku  $t_{hitung} = 4,12 \geq t_{tabel} = 1,58$ . Ing kelas eksperimen lan kontrol antuk  $t_{hitung} = 8,7 \geq t_{tabel} (0,05 \text{ db} = 78) = 1,66$  Miturut dhata asil pasinaon kasebut nuduhake yen medhia layak digunakake.

**Kata Kunci:** pengembangan, animasi geguritan, nulis geguritan, *macromedia flash*

### Abstrak

Ketrampilan bahasa yang harus dipelajari di dalam pendidikan salahsatunya yaitu menulis, salah satu ketrampilan menulis bahasa jawa yaitu pada materi menulis geguritan. pengembanganya media menggunakan ADDIE yaitu *Analysis, Design, Development, Implementasi, lanEvaluasi*. dalam proses eksperimen menggunakan *desain eksperimen* dan jenisnya *quasi experimental design* dengan wujud *nonequivalent control group design*. Penelitian ini dilakukan untuk menghasilkan media yaitu media *animasi flash*, penelitian ini lalu diuji kelayakannya.. Hasil Ujicoba 1 kelas Instrumen yaiku  $r_{hitung} = 1,45$ , ujicoba 2 kelas instrument yaiku  $r_{hitung} = 0,85$  yang tergolong baik dan layak. Hasil belajar *pretest-posttest* siswa menunjukan media layak digunakan yaitu uji coba 1  $t_{hitung} = 5,19 \geq t_{tabel} = 1,58$  yang signifikan. Kelas kontrol yaitu  $t_{hitung} = 3,59 \geq t_{tabel} = 1,58$ . Pembeda kelas eksperimen dan kelas kontrol yaitu  $t_{hitung} = 5,36 \geq t_{tabel} (0,05 \text{ db} = 78) = 1,66$  artinya ada perbedaan antara kelas eksperimen yang menggunakan media dan kelas kontrol yangn tidak menggunakan media. Hasil dari penelitian kedua yaitu kelas eksperimen menghasilkan  $t_{hitung} = 6,14 \geq t_{tabel} = 1,58$  kesimpulannya ada perbedaan sebelum dan sesudah menggunakan media. Pada kelas kontrol yaitu  $t_{hitung} = 4,12 \geq t_{tabel} = 1,58$ . Pada kelas eksperimen dan kontrol mendapatkan  $t_{hitung} = 8,7 \geq t_{tabel} (0,05 \text{ db} = 78) = 1,66$  Menurut data hasil belajar tersebut menunjukan media layak digunakan.

**Kata Kunci:** pengembangan, animasi geguritan, nulis geguritan, *macromedia flash*

### PURWAKA

Basa mujudake salah sawijine bab kang wigati sajrone bebrayan yaiku kanggo sesambungan. Basa dinggunakake kanggo ngandharake pamikiran, gagasan, pangrasa,lan kanggo menehi informasi. Basa kang dinggunakake kanggo menehi informasi iku maneka werna jinise. Ana basa Inggris, basa Indonesia, basa Jawa, lsp.Basa Jawa kang cundhuk karo panliten ikisaliyane dinggunakake kanggo sesambungan sajrone bebrayan, pranyata uga disinaoni ing pendhidhikan

formal. Asil wawancara karo salah sawijine guru basa Jawa SMP Negeri 47 Surabaya yaiku piwulangan basa Jawamung ngnggunakake metodhe ceramah lan mung ngnggunakake materi saka buku wae. Dene medhia pasinaon kang dinggunakake yaiku *powerpoint* kang isine teks. Kamangka sarana prasarana kang ana ing sekolahan kasebutwisjangkep. Bab iki disengkuyung ananeLCDproyektor kang bisa mbiyantu pasinaone para siswa. Jangkepe sarana prasarana kasebut cundhuk karo KTSP 2013 kang luwih nengenake keprigelane para siswa sajrone proses piwulangan. Para siswa dituntut

aktif kanggo mecahake prakara lan nemokake wangsulana saka pitakonan kanthi cara mandhiri. Sajrone KTSP 2013, guru mung minangka medhiator utawa panggon takon, panuduh dalan supaya siswa bisa ngerteni kanthi cetha bab kang diwulangake. Kasunyatane kang ana ing sekolahan, bab kasebut isih durung selaras karo KTSP 2013.

Proses piwulangan basa Jawa kang ana ing SMP Negeri 47 Surabaya kasebut ndadekake para siswa kurang aktif lan kreatif. Para siswa uga akeh kang isih kangelan nggunakake basa Jawakanthi trep lan ngerteni wosing materi kang diandharake nganggo basa Jawa. Sejatine, ancase piwulangan basa Jawa yaiku supaya siswa bisa nggunakake basa Jawa kanthi bener lan trep, apa maneh saiki basa Jawa wajib diwulangake wiwit SD nganti SMA/SMK amarga kalebu muatan lokal. Bab kasebut adhedhasar *Peraturan Gubernur Jawa Timur Nomor 19 Tahun 2014* kang unine “*Mata Pelajaran Bahasa Daerah sebagai Muatan Lokal Wajib di Sekolah/Madrasah*”.

Jaman saiki kabeh wis nggunakake teknologi kanggo nggampangake kagiyatan. Teknologi informasi ora mung bisa dinggunakake ing urip padinan, nanging uga bisa dimanfaatkake ing saperangan bidhang, salah sawijine yaiku ing bidhang pendhidhikan. Saiki wis akeh kang nggunakake piwulangan abasis komputer nganggo teknologi multimedhia. Supaya bisa ngasilake prestasi ing bidhang pendhidhikan, mula dinggunakake akeh cara kanggo nggoleki solusine.

Teknologi *medhia animasi flash* mujudake salah sawijine perangkat lunak komputer minangka prodhuk unggulan saka *adobe system*. *Flash* mujudakakesalah sawijine program vektor kang kerep dinggunakake ing jaman saiki minangka *inovasi* sajrone piwulangan. *Flash* bisa menehi sajian animasi kang narik kawigaten kanthi ukuran *file* kang lumrahe cilik satemah luwih *praktis lan inovatif* kanggo piwulangan.

Sutopo (2003:21) ngandharake yen medhia *interaktif* nduweni kaunggulan, yaiku: (1) ngurangi wektu lan panggon kanggo nyimpen lan nyuguhake dokumen awujud elektronik tinimbang awujud kertas, (2) ningkatake prodhuktifitas ngendhani *file* ilang, (3) nyuguhake dhokumen kanthi wektu bebarengan ing salayar, (4) nyuguhake *multidimensi* kanggo organisasi, (5) ngurangi biayakanggo foto, lan (6) nyuguhake informasi kanthi wujud kang *interaktif*.

Salah sijine piwulangan kang bisa ngundhakake lan menehi pangaribawan tumrap siswa kanggo nyinaoni piwulangan yaiku nggunakake medhia *animasi flash*. Adhedhasar angket kabutuhan siswa, medhia kang diperlokake dening siswa lan trep karo karakteristike siswa yaiku medhia *animasi flash*. Medhia iki dikarepake supaya bisa menehi pangaribawan tumrap siswa sajrone pasinaon nulis. Medhia iki ora mung nengenake *audio* utawa *visual* wae, nanging loro-lorone digawe supaya siswa luwih gampang anggoné nulis lumantar animasi kang ditampilake.

Panliten iki kalebu panliten pengembangan. Panliten iki diteliti kanthi cara eksperimen kanggo meruhi pengembangan medhia animasi *flash*, efektivitas medhia animasi *flash*, lan pangaribawanne medhia *flash* sajrone

kewasisan nulis geguritan. Panliten iki bakal ditindakake adhedhasar ancangan panliten lan metodhe panliten kang wis ditemtokake. Panliten iki dinggunakake kanggo ngasilake prodhuk, nguji kelayakan prodhuk lan meruhi tanggapane siswa marang prodhuk *animasi flash*.

Panliten iki nduweni tujuwan yaiku (1) Ngandharake asil pengembangan medhia Animasi Geguritan abasis *macromedia flash* tumrap siswa kelas VII SMP Negeri 47 Surabaya. (2) Ngandharake asil uji coba kelayakan medhia Animasi Geguritan abasis *Macromedia Flash* tumrap siswa kelas VII SMP Negeri 47 Surabaya. (3) Ngandharake tanggapane siswa kelas VII Surabaya tumrap medhia Animasi Geguritan abasis *Macromedia Flash*.

Paedahe saka panliten iki diarep-arep bisa mbiyantu siswa sajrone pasinaon nulis geguritan, bisa menehi sumber pasinaon kang anyar kang salaras karo kahanan siswa, kanggo guru diarep-arep bisa dadi alternatif sajrone milih bahan ajar kang nyenengake lan efektif, kanggo sekolahan bisa menehi kontribusi kanggo ngundhakake mutu pendidikan, kang pungkasan kanggo panliti liya bisa dadi bahan rujukan lan bandhingan.

Pangembangan miturut Anglin (sajrone Tegeh (2014:XV) yaiku minangka pendhekatan sistem kang nyoba ngaplikasikake kanthi cara ilmiah prinsip-prinsip perencanaan, *desain*, kreasi, panerapan, lan evaluasi efektif lan *efisien* sajrone pasinaon. Pangembangan yaiku kagiyatan kang ngasilake rancangan utawa prodhuk kang bisa digunakake kanggo mecahake masalah *aktual*. Ing kene, kagiyatan pangembangan dipunjerake ing panganggoné teori, konsep, prinsip, utawa panemu-panemu panliten kang digunakake kanggo mecahake masalah (Mustaji & Susarno, 2010:33).

Adhedhasar rong panemu ing ndhuwur bisa didudut yen pangembangan yaiku sawijine kagiyatan kang ngaplikasikake teori lan prinsip *desain*, panerapan, sarta evaluasi, kang ngasilake sawijine prodhuk, kang digunakake kanggo mecahake masalah sinau tumrap siswa.

Miturut Adiputra (2014:21) animasi geguritan yaiku salah sawijine wujud tampilan bahan ajar *mandiri* kang disusun kanthi cara sistematis sajrone perangan pasinaon kang paling cilik kanggo nggayuh tujuwan pasinaon tartamtu, kang ditampilake ing format *elektronik*. Dadi bisa didudut yen animasi geguritan yaiku salah sawijine bahan ajar kang abasis medhia *elektronik* kang kasusun kanthi sistematis, narik kawigaten, sarta bisa ndadekake para siswa sinau kanthi *mandiri*.

Katrampilan nulis iku kalebu perangan saka katrampilan basa. Katrampilan basa bisa diperang dadi papat yaiku katrampilan nyemak, katrampilan nulis, katrampilan wicara, lan katrampilan maca. Patang katrampilan kasebut nduweni sesambungan kang raket banget, antara siji lan liyane sarta ora bisa dipisahake.

Nulis miturut Dalman (2014:3) nulis yaiku sawijine kagiyatan *komunikasi* arupa ngandharake pesen utawa *informasi* kanthi cara tulis marang pihak liya kanthi nggunakake basa tulis minangka alat utawa medhia. Panemune Tarigan sajrone (Dalman, 2014:4) yaiku ngudhunake utawa nggambarake lambang-lambang *grafis* kang ngasilake sawijine basa kang dingerteni

dening wong liya, saengga wong kasebut bisa maca lambang-lambang *grafis* kasebut lan ngerti basa lan *grafis* iku. Miturut Marwoto sajrone (Dalman. 2014:4) ngandharake yen nulis iku minangka ngandharake idhe utawa gagasan awujud karangan kang bebas.

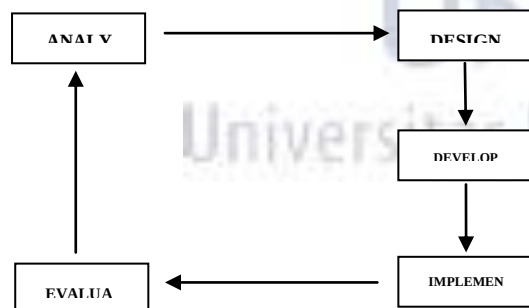
Saka katelu panemu kasebut, bisa didudut yen nulis iku sawijine kagiyatan *komunikasi* kang nggambarake lambang-lambang *grafis* kang tujuwane kanggo ngandharake idhe utawa gagasan awujud karangan bebas kang bisa dingerteni dening wong liya.

Geguritan yaiku salah sawijine riptan sastra kang nduweni titikan dhewe kang mbedakake karo riptan sastra liyane. Akeh banget panemu saka para ahli ngenani tegese geguritan. Cundhuk karo panemune Waluyo (2005:1) geguritan yaiku riptan sastra sing menthes, cendhak, lan ana iramane kang slaras, sarta tembung-tembung *imajinatif*. Tetembungan kang *imajinatif* mau pancen dipilih kanthi tujuwan supaya geguritane nduweni nile estetik. Miturut Pradopo (2007:314) geguritan yaiku pangocapan utawa ekspresi kang ora langsung, geguritan uga minangka pangocapan kang mligi marang intine masalah, kedadeyan, utawa carita.

Adhedhasar panemu ing ndhuwur, bisa didudut yen geguritan iku sawijine riptan sastra kang ditulis kanthi menthes lan nggunakake tetembungan kang pilihan lan nduweni makna *imajinatif* kanthi tujuwan supaya nduweni nile estetik, sarta isine ngenani kedadeyan utawa carita.

Boobi Deporter (2013:112) merang *gaya* pasinaon dadi telung perangan yaiku visual, auditorial, lan kinestetik. Wong kang *gaya* pasinaone visual cara sinaune saka apa kang didelok, yen auditorial bakal sinau saka apa kang dikrungokake, lan wong kang *gaya* pasinaone kinestetik cara sinaune saka obah lan njempok (Bobbi Deporter, 2013:113). Saben manungsa iku bisa nduweni *gaya* pasinaon luwih saka siji.

## METODHE PANLITEN



Modhel panliten pengembangan kang dinggunakake sajrone Pangembangan Medhia Pasinaon Materi Nulis Geguritan tumrap Siswa Kelas VII SMPNegeri 47 Surabaya yaiku modhel panlitenlan pangembangan ADDIE. Modhel ADDIE dikembangake dening Dick lan Carry (1996) kanggo ngrancang sistem pasinaon. Tahap-tahap panliten lan pangembangan iki ana 5 tahapan, yaiku (1) analisis, (2) dhesain, (3) ngembangake prodhuk, (4)

implementasi, lan (5) evaluasi. Modhel pengembangan ADDIE kaya ing dhiagram ngisor iki:

(1) Analisis (*analysis*) Ana ing tahap iki kang dtindakake yaiku nganalisis lannemtokake modhel supaya bisa ngundhakake grengsenge siswa anggone nyinau basa Jawa. Proses analisis supaya bisa mangsuli pitakonan katindakake kanthi menahi pitakonan kayata: (1) apa methode anyar kang dikembangake bisa ngrampungni prekara kang ana?, (2) apa metodhe kang ditrapake bisa nyengkuyung fasilitas kang ana?, kang pungkasan yaiku (3) apa piranti iki bisa ditrapake?. Analisis kang katindakake yaiku kanthi cara nyebarake angket kabutuhan siswa. Angket kasebut kanggo dhasar ngembangake medhia. (2) Desain (*design*) Sajrone ngrancang medhia pasinaon kagiyatan iki arupa proses sistematik kang diwiwiti saka ngetrapake tujuan pasinaon, ngrancang sekenario utawa desain medhia, ngrancang materi kang disuguhake sajrone medhia. Rancangan kang disuguhake arupa konsep. Wujude rancangan iki yaiku *storyboard* kang bisa dadi dhasar ngembangake medhia. (3) Pangembangan (*development*) Ana ing tahap iki mujudakerealisasi saka rancangan prodhuk. Kerangka medhia kang wis disusun banjur diwujudake sajrone medhia kang asli kanggo nyampurnakake medhia kang wis ana sadurunge. (4) Uji coba (*implementation*) Tahap uji coba yaiku medhia kang wis dikembangake banjur *divalidhasi* lan diuji coba ana ing kelas *sample*. Ana ing tahap iki bisa diweruhi yen medhia kang wis dikembangake *valid* utawa ora *valid*. (5) Evaluasi (*evaluation*) Saupama medhia kang wis diuji coba nduweni kekurangan, mula kanggo njangkepi kekurangan kasebut banjur direvisi supaya pangembangan medhia kasebut bisa ana guna paedahe.

Sampel kang kapilih yaiku siswa klas VII E minangka klas eksperimen, klas VII F minangka klas uji instrumen, lan klas VII G minangka klas kontrol. Klas VII E minangka klas eksperimen cacah 38 siswa, kanthi rincian siswa lanange 16 lan siswa wadone 22. Klas VII F minangka klas uji intrumen cacah 37 siswa, kanthi rincian siswa lanange 16 lan siswa wadone 21. Klas VII G minangka klas kontrol cacah 38 siswa, kanthi rincian siswa lanange 16 lan siswa wadone 22. Sajrone nemtokake sampel iki nggunakake teknik *sampling purposive*. Miturut Sugiyono (2015:85) *sampling purposive* yaiku teknik nemtokake sampel kanthi tetimbangan tartamtu.

Sawise nemtokake sampel kang bakal digunakake sajrone panliten banjur panliti bisa miwiti nglumpukake dhata. Dhata kang digunakake sajrone panliten iki yaiku (1) asil wawancara karo guru mata pelajaran basa Jawa klas VII SMPN 47 Surabaya, (1) asil angket kabutuhan siswa, (3) asil angket validhasi ahli medhia lan materi, (4) asil pasinaon siswa, lan (5) asil respon siswa.

Kanggo nggampangake nglumpukake dhata, panliti nggunakake saperangan tekni kanggo nglumpukake dhata, yaiku teknik wawancara, teknik observasi, teknik tes, lan teknik angket. Miturut Sugiyono (2015:137) teknik nglumpukakae dhata bisa ditindakake kanthi maneka warna setting, sumber, lan cara.

Teknik wawancara ditindakake kanggo oleh dhata kang wiwitan supaya meruhi masalah lan kahanane siswa. Miturut Sugiyono (2015:138) wawancara diperang dari loro yaiku wawancara terstruktur lan wawancara ora terstruktur. Sajrone panliten, panliti nindakake wawancara ora terstruktur marang guru mata pelajaran basa Jawa klas VII. Wawancara iki tujuwane kanggo nglumpukake dhata awal ngenani karakteristik siswa, medhia, lan metodhe pasinaon kang digunakake, sarta kangelan kang dialami siswa sajrone proses pasinaon.

Teknik observasi yaiku teknik nglumpukake dhata kang nduweni titikan *spesifik* yen dibandhingake karo teknik liyane. Teknik observasi iki kaperang dadi loro yaiku teknik observasi struktur lan teknik observasi tanpa struktur. Observasi struktur yaiku obeservasi kang dirancang kanthi sistematis ngenani bab kang diobservasi. Observasi tanpa struktur yaiku observasi kang ora ana rancangan kang sistematis ngenani bab kang bakal diobservasi (Sugiyono, 2015:146).

Observasi sajrone panliten iki yaiku nggunakake cara observasi struktur utawa observasi kang dirancang kanthi sistematis. *Observer* ing kene yaiku guru basa Jawa SMP Negeri 19 Surabaya, ngobservasi ngenani proses pasinaon nulis geguritan kang nggunakake medhia animasi geguritan.

Teknik tes miturut Arikunto (2013:266) digunakake kanggo mangerteni kawasisan dhasar, *pencapaian* lan *prestasi*. Nindakake tes dadi kagiyatan kang wigati banget kanggo nglumpukake dhata. Sajrone panliten iki tes kang digunakake ana loro yaiku *pretest* lan *posttest*. *Pretest* yaiku tes kawiwitan kanggo sampel sadurunge diwenahi pamulangan nulis geguritan. Tujuwan saka *pretest* iki yaiku kanggo mangerteni kawasisan lan katrampilane siswa. *Posttest* yaiku tes sawise siswa diwenahi pasinaon ngenani nulis guritan. Sakloron tes kasebut ditindakake kanthi alokasi wektu kang padha. Tujuwan saka *posttest* iki kanggo meruhi ana owah-owahan lan kasile saka proses pasinaon kang wis ditindakake. Materi tes uga bisa padha, utawa bisa beda nanging standare padha.

Teknik angket Sugiyono (2015:142) ngandharake angket yaiku teknik nglumpukake dhata kang ditindakake kanthi cara menehi pitakonan-pitakonan tinulis marang *responden* kanggo mangsuli. Sajrone panliten iki angket kang disebarake kawiwitan yaiku angket kabutuhan siswa. Angket iki kanggo mangerteni kahanan lan apa kang dibutuhake dening siswa ing kawiwitan. Sawise anane panliten, panliti nyebarake angket *respon* siswa. Angket iki kanggo meruhi *respon* siswa nalika wis diwenahi tindakan. Tindakan ing kene yaiku pasinaon kang nggunakake medhia animasi geguritan. Angket iki kanggo sakabehe sampel kang antuk tindakan.

Sawise meruhi teknik kang digunakake kanggo nglumpukake dhata, mula bisa nyusun instrumen panliten kang bakal digunakake sajrone panliten. instrumen kang digunakake yaiku, (1) lembar pedhoman wawancara, lembar iki digunakake kanggo pathokan anggane menehi pitakonana marang *narasumber*, (2) lembar angket, angket ing kene ana angket kabutuhan siswa lan modhel sinaune siswa kang disebarake sadurunge panliten,

tujuwane kanggi meruhi masalan lan kahanane siswa, banjur angket validhiasi ahli medhia lan materi, sarta angket respon siswa, (3) lembar observasi, lembar observasi iki digunakake kanggo ngamati proses pasinaon ing klas, tujuwane kanggo ngamati *aktifitas* guru lan siswa sajrone pasinaon. *Aktifitas* guru ing kene bakal ditindakake dening panliti lan dibiji dening *observer* yaiku guru mata pelajaran basa Jawa klas VII E lan VII H, (4) RPP, lan (5) soal tes, soal tes kang digunakake yaiku soal objektif lan subjektif kang bakal digunakake kanggo *pretes-postes* klas panliten.

Panliten pangembangan iki bakal ngasilake dhata kang bakal dianalisis nggunakake rumus.

- (1) Asil dhata angket kabutuhan siswa dianalisis kanthi rumus.

$$HP = \frac{\text{Gunggung pambiji}}{\text{Gunggung skro total}} \times 100\%$$

- (2) Asil dhata angket validhiasi ahli medhia lan materi dianalisis kanthi rumus.

$$HP = \frac{\text{Gunggung pambiji}}{\text{Gunggung skro total}} \times 100\%$$

- (3) Nemtokake realibilitas instrumen tes nggunakake rumus.

$$r_{ii} = \frac{k}{(k-1)} \left\{ \frac{X_i^2 - \sum p_i q_i}{X_i^2} \right\} \quad r_{11} = \left[ \frac{k}{(k-1)} \right] \left[ 1 - \frac{\sum \sigma_i^2}{\sigma_i^2} \right]$$

- (4) Pambiji proses pasinaon dianalisis kanthi rumus.

$$HP = \frac{\text{Gunggung pambiji}}{\text{Gunggung skro total}} \times 100\%$$

- (5) Nemtokake t-signifikan klas kontrol lan eksperimen nggunakake rumus.

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

- (6) Nemtokake t-tes nggunakake rumus.

$$t = \frac{M_x - M_y}{\sqrt{\left[ \frac{\sum X^2 - \frac{(\sum X)^2}{N_x}}{N_x + N_y - 2} \right] \cdot \left[ \frac{1}{N_x} + \frac{1}{N_y} \right]}}$$

Sawise nganalisis dhata, banjur nguji hipotesis kanggo meruhi panliten kang ditindakake iku kasil apa ora. Nguji hipotesis ditindakake kanthi langkah kaya mangkeene.

- (1) Ngrumusake hipotesis

$H_1$  .Pangembangan medhia *Animasi Geguritan* bisa ngundhakake asil pasinaon nulis geguritan.

$H_0$  .Pangembangan medhia *Animasi Geguritan* ora bisa ngundhakake asil pasinaon nulis geguritan.

- (2) Nemtokake taraf kapercayan utawa taraf signifikan. Taraf kapercayan 95% utawa taraf signifikan 5% ( $\alpha = 0,05$ ), db kelas  $76-2=74$ ,  $t_{tabel} = 2,000$

- (3) Nemtokake kriteria hipotesis

$H_0$  ditampa yen  $H_1$  ditolak,  $t_{hitung} \leq t_{tabel}$

$H_0$  ditolak yen  $H_1$  ditampa,  $t_{hitung} \geq t_{tabel}$

## ASIL PANLITEN

asil panliten. Andharan asil panliten ing bab iki adedhasar underan panliten kang wis ditemtokake. Andharan asil panliten iki bakal ngandharake ngenani 1) pangembangan medhia *Animasi Geguritan*, 2) asile uji coba efektivitas medhia *Animasi Geguritan* siswa kelas VII SMP Negeri 47 Surabaya, lan 3) tanggapan siswa kelas VII SMP Negeri 47 Surabaya tumrap panganggane medhia *Animasi Geguritan*.

Pangembangan medhia *animasi flash* minangka *progres* kang dilakoni sajrone ngembangake medhia *animasi flash*. Pangembangan medhia iki adhedhasar pola pangembangan ADDIE. Pola iki ana 5 tahapan pangembangan kadadeyan saka (1) analisis kebutuhan, (2) desain prodhuk (3) pengembangan (4) implementasi (5) evaluasi. Andharan saka proses pengembangan medhia bakal diandharake ana ing ngisor iki.

Analisis kebutuhan siswa minangka proses kang dithindakake kanggo nemtokake perlu utawa ora sajrone pangembangan medhia. Analisis kebutuhan siswa dithindakake sadurunge nemtokake prodhuk pengembangan kanthi observasi ing sekolahan. Analisis kebutuhan siswa iki ditindakake kanthi cara observasi lan nyebar angket ing kelas uji instrumen, eksperimen lan kontrol.

Pangembangan medhia Animasi Geguritan diwiwiti kanthi nyebarake angket kebutuhan lan modhel sinaune siswa. Angket kasebut disebarake ing telung kelas panliten. Yaiku ing kela suji instrumen, kelas eksperimen lan kelas kontrol. Asil saka angket kebutuhan siswa kasebut nuduhake yen kurang njangkepi “kurang njangkepi kompetensi”, mula mbutuhake medhia pasinaon kang bisa mbiyantu lan nyengkuyung kabutuhane siswa, banjur panliti nemokake medhia kang bakal dikembangake yaiku medhia Animasi Geguritan kang abasis medhia animasi flash.

Sabanjure asil saka wawancara modhel sinaune siswa, asil saka wawancara iki kanggo mbiyantu panliti nemtokake klas kang bakal dadi kelas eksperimen, kelas instrumen lan kelas kontrol. Kelas eksperimen ing kene yaiku kelas VII E, iki adhedhasar siswa ing kelas kasebut model sinaune luwih akeh kang visual-kinestetik, modhel kasebut salaras karo medhia kang dikembangake kang luwih nengene visual lan kinestetik. Kelas kontrol ing kene yaiku kelas VII F, ana ing kelas iki modhel sinaune auditorial, lan kelas uji instrumen yaiku kelas VII G, ana ing kelas kene siswa luwih seneng modhel sinau kang kinestetik.

Saliyane kuwi saka wawancara karo guru ing SMP Negeri 47 Surabaya uga bisa diweruhi yen sasuwene iki metodhe kang dinggunakake sajrone proses pasinaon basa Jawa yaiku metode ceramah lan nyatet. Siswa akeh kang kangelan ing segi basane. Saka katrangan ing ndhuwur bisa didudut yen proses pasinaon isih kurang ing SMP Negeri 47 Surabaya.

Sawise meruhi kepriye kahanan lan apa wae masalah kang dialami dening siswa sajrone pasinaon basa Jawa, banjur panliti nemtokake materi kang bakal di trapake ing medhia flash iki., sarta ngrumusake tujuwan

pasinaon kang adhedhasar KI lan KD kang wis ana ing sajrone kurikulum. Sabanjure, panliti bisa miwiti mrodhuksi medhia kang dikembangake. Diwiwiti desain medhia, validhasi ahli, revisi medhia lan uji coba medhia.

Nalika medhia kang dirancang rampung, banjur dibiji utawa divalidhasi denening ahli medhia lan materi. Anane validhasi iki diajab bisa meruhi pambiji saka validhator layak apa ora medhia kang dikembangake. Saliyane iku, kanggo ngasilake medhia kang bisa ditrapake sajrone pasinaon. Validhator ahli ana ing kene yaiku ana rong ahli materi lan ahli medhia. Saka asil validhasi oleh biji kang apik banget. Sawise divalidhasi lagi bisa diujicoba marang siswa, ujicoba iki diarani uji kelayakan kang dilaksanakake ing rong kelas panliten yaiku kelas VII E minangka kelas eksperimen lan kelas VII G minangka kelas uji instrumen.

Sawise uji kelayakan proses kang terakhir yaiku nyebarake angket respon siswa kanggo meruhi pambijine siswa marang medhia kang dinggunakake sajrone pasinaon. Adhedhasar asil respon siswa kasebut banjur nindakake revisi, nanging ing panliten iki ora ana pamrayoga saka siswa, dadine ora ana revisi. Saengga medhia iki bisa dikembangake luwih jembar.

*Revisi* medhia ditindakake sawise *validhasi* medhia. *Revisi* medhia ditindakake yen asile *validhasi* isih kurang. Ing panliten iki uga nindakake *revisi* medhia. *Revisi* medhia ditindakake amarga saperangan saka medhia kang disusun dirasa isih ana kang kurang. Saliyane kuwi *revisi* medhia ditindakake amarga ana pamrayoga saka validhator. Bab kang *direvisi* sajrone medhia iki yaiku ngenani medhia lan materi.

*Revisi* medhia ing panliten iki diperang dadi loro yaiku ngenani *revisi* medhia saka aspek medhia lan *revisi* medhia saka aspek materi. *Revisi* medhia saka aspek medhia adhedhasar pamrayoga saka ahli medhia yaiku nambahi *volume* ing saben *slide*, *font* tulisan ing gladhen dikandeli lan vidio diganti. *Revisi* sabanjure yaiku *revisi* materi. Ing bab iki *revisi* materi ora ana kang *direvisi*, *revisi* materi ganti tulisan-tulisan kang salah panulisane ing basa Jawa. Materi kang *direvisi* dadi materi ing medhia kang siyap dinggunakake.

Andaran asil uji coba 1

Adhedhasar pangitungan ing ndhuwur lan kriteria kang wis ditemtokake sadurunge yaiku  $t_{hitung} = 5,36 \geq t_{tabel} (0,05 \text{ db} = 78) = 1,66$  bisa didudut yen “ $H_0$  ditolak” lan “ $H_1$  ditampa” kang nduweni teges, ana pambada kang signifikan antarane asil pasinaon kelas eksperimen kang nggunakake medhia Animasi Geguritan lan kelas kontrol kang ora nggunakake medhia Animasi Geguritan. Signifikan iki nuduhake yen ana undhak-undhakan kang signifikan ing kelas eksperimen sajrone pasinaon nulis geguritan kanthi tema “pemandangan segara” sawise nggunakake medhia Animasi Geguritan.

Andharan asil uji coba 2

Adhedhasar pangitungan ing ndhuwur lan kriteria kang wis ditemtokake sadurunge yaiku  $t_{hitung} = 8,7 \geq t_{tabel} (0,05 \text{ db} = 78) = 1,66$  bisa didudut yen “ $H_0$  ditolak” lan “ $H_1$  ditampa” kang nduweni teges, ana pambada kang signifikan antarane asil pasinaon kelas eksperimen kang nggunakake medhia Animasi Geguritan lan kelas kontrol kang ora nggunakake medhia Animasi Geguritan.

Signifikan iki nuduhake yen ana undhak-undhakan kang signifikan ing kelas eksperimen sajrone pasinaon nulis geguritan kanthi tema “pemandangan segara” sawise nggunakake medhia Animasi Geguritan.

Asil kang kaya mangkene uga bisa didudut yen medhia modul elektronik kang dikembangake “efektif”. Efektif ing kene saka pambandhinge asil pasinaon sarta asil pambiji proses pasinaon, kang nuduhake kelas eksperimen oleh biji luwih dhuwur katimbang kelas kontrol, lan saka pamilihe sampel kang migunani kanthi apik. Disengkuyung uga kahanan siswa sajrone kelas eksperimen dadi bisa dimbuktikake yen medhia Animasi Geguritan iki bisa dinggunakake ing materi nulis geguritan.

Asil kang kaya mangkene uga bisa didudut yen medhia modul elektronik kang dikembangake “efektif”. Efektif ing kene saka pambandhinge asil pasinaon sarta asil pambiji proses pasinaon, kang nuduhake kelas eksperimen oleh biji luwih dhuwur katimbang kelas kontrol, lan saka pamilihe sampel kang migunani kanthi apik. Disengkuyung uga kahanan siswa sajrone kelas eksperimen dadi bisa dimbuktikake yen medhia Animasi Geguritan iki bisa dinggunakake ing materi nulis geguritan.

Asil pasinaon

tahap pambuka ana 5 tahapan yaiku menehi salam antuk skor 4 kagolong “apik banget”, mengondhisikan siswa natuk skor 3 kagolong apik, mengapresiasi pelajaran minggu wingi oleh skor 2 kagolong “cukup”, nyampekake tujuwan pembelajaran antuk skor 2 kagolong “cukup” lan ndelok pengetahuan sisw ngenani geguritan antuk skor 3 kagolong “apik”.

Ing tahap inti kaperang dadi lima yaiku mengamati ana mengamati struktur geguritan antuk skor 4 kagolong “apik banget”, nyatet struktur teks geguritan antuk skor 4 kagolong “apik banget”. Tahap menanya ana takon ngenani struktur geguritan kang oleh skor 3 kagolong “apik”, unsur kebahasaan teks geguritan antuk skor 3 kagolong “apik”, pesan moral antuk skor 3 kang kagolong “apik”. Ing tahap katelu yaiku tahap nglumpukake informasi yaiku ana nglumpukake informasi ngenani struktur geguritan kang antuk skor 3 kagolong “apik”, unsur kebahasaan geguritan antuk skor 4 kagolong “apik banget”, informasi ngenani pesan moral geguritan antuk skor 3 kagolong “apik”. Tahap asosiasi yaiku ana analisis stuktur geguritan antuk skor 3 kagolong “apik”, nyimpulake unsur geguritan antuk skor 3 kagolong “apik”, lan nggayutake pesan moral lan kauripan sabendinan antuk skor 3 kagolong “apik”.

Banjur kang pungkasan yaiku tahap panutup. Ing tahap iki ana lima yaiku ngrangkum pelajaran antuk skor 3 kagolong “apik”, refleksi asil piwulangan antuk skor 3 kagolong “apik”, evaluasi antuk skor 2 kagolong “cukup”, tugas antuk skor 3 kagolong “apik”, banjur kang pungkasan yaiku salam panutup antuk skor 4 yaiku kagolong “apik banget”.

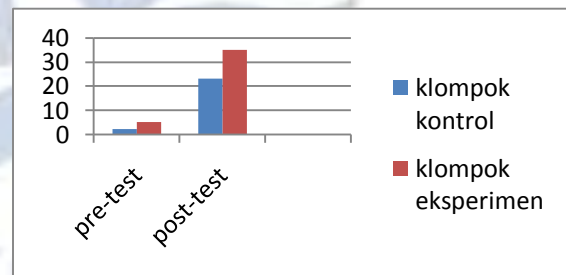
### Efektivitas Materi Ajar Geguritan Awujud *Flash*

Efektivitas pasinaon bakal ditemtokake adhedhasar mundhak lan orane kawasisan nulisgeguritan siswa kelas VII SMP Negeri 47 Surabaya. Tingkat efektivitas

diweruhi saka signifikasi asil pasinaon siswa ing panliten I lan panliten II. Sadurunge nindakake bab kasebut, dianakake uji reliabilitas instrumen kanggo mmbuktikake yen instrumen reliabel utawa bisa dipercaya lan layak dinggunakake minangka instrumen pangupulan dhata. KKM sing ditemtokake sekolah yaiku 75% saka biji maksimal 100. Dadi persentase ketuntasan kudu sadhuwure 75 %.Asil analisis efektivitas materi ajar, yaiku.

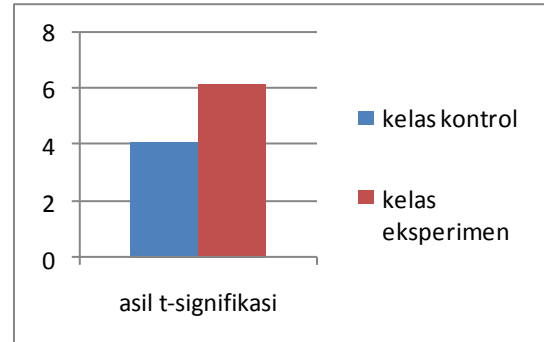
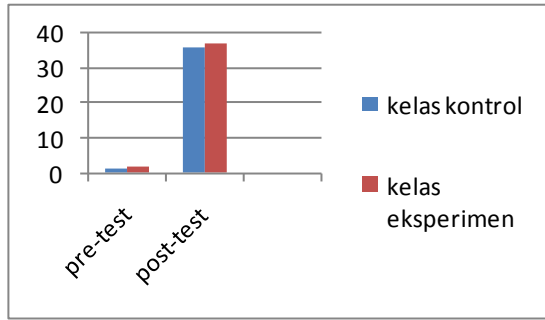
Klompok kontrol panliten I, asil *pre-test* nuduhake yen sadurunge diterangake materi geguritan, saka 40 siswa mung ana 2 siswa sing tuntas, kanthi persentase ketuntasan 5% lan 38 siswa liyane durung tuntas kanthi persentase 95%. Sawise diwulangake materi geguritan, asil *post-test* nuduhake ana 23 siswa sing tuntas kanthi persentase 57,5% lan 17 siswa liyane durung tuntas kanthi persentase 42,5%. Tegese kawasisan nulisgeguritan kelompok kontrol panliten I mundhak. Andharan katuntasan bisa dideleng ing dhiagram.

Klompok eksperimen panliten I, asil *pre-test* nuduhake yen sadurunge ngnggunakake materi ajar geguritan awujud *flash*saka 40 siswa ana 5 siswa sing tuntas, kanthi persentase ketuntasan 12,5% lan 35 siswa liyane durung tuntas kanthi persentase 87,5%. Sawise diwulangake materi ngnggunakake materi ajar,asil*post-test* nuduhake 35 siswa tuntas kanthi persentase 87,5% lan 5 siswa durung tuntas kanthi persentase 12,5%. Tegese materi ajargeguritan sing dinggunakake bisa ngundhakake kawasisan nulisgeguritan siswa kelompok eksperimen panliten. Andharan katuntasan bisa dideleng ing dhiagram



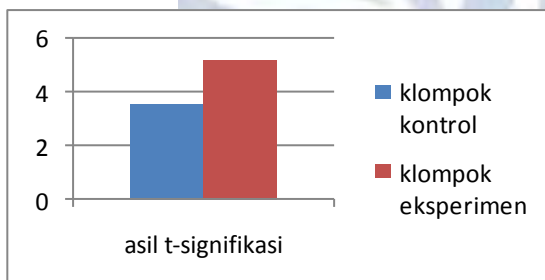
Kelas kontrol panliten II, asil *pre-test* nuduhake yen sadurunge diwulangake materi geguritan, saka 40 siswa ana 40 siswa sing durung tuntas kanthi persentase 100%. Sawise diwulangake materi geguritan ngnggunakake teknik pasinaon TPS, asil *post-test* nuduhake saka 40 siswa ana 36 siswa sing tuntas kanthi persentase 90% lan 4 siswa durung tuntas kanthi persentase 10%. Tegese kawasisan nulisgeguritan siswa kelas kontrol mundhak.

Kelas eksperimen panliten II, asil *pre-test* nuduhake yen sadurunge pasinaon ngnggunakake materi ajar geguritan saka 40 siswa, ana 1 siswa sing tuntas kanthi persentase 2,5% lan 39 siswa liyane durung tuntas kanthi persentase 97,5%. Sawise nindakake pasinaon ngnggunakake materi ajar geguritan awujud*flash*, asil *post-test* nuduhake saka 40 siswa ana 37 siswa sing tuntas kanthi persentase 92,5% lan 3 siswa durung tuntas kanthi persentase 7,5%. Tegese materi ajar geguritan awujud*flash*bisa ngundhakake kawasisan nulisgeguritan siswa kelas eksperimen



Efektivitas pasinaon klompok kontrol panliten I ngasilake biji  $t_{hitung} = 3,59 \geq t_{tabel} (0,05 \text{ db}=40) = 1,58$ . Adhedhasar asil kasebut mula bisa didudut yen “ $H_0$  ditolak” lan “ $H_a$  ditampa,” tegese asil biji *pre-test* lan *post-test* signifikan. Saengga ana pambada kang signifikan antarane asil *pre-test* lan *post-test* klompok kontrol. Dadi media animasi flash Animasi Geguritan bisa ngundhakake kawasisan nulisgeguritan siswa klompok kontrol SMP Negeri 47 Surabaya.

Efektivitas pasinaon klompok eksperimen panliten I ngasilake biji  $t_{hitung} = 5,19 \geq t_{tabel} (0,05 \text{ db}=39) = 1,58$ . Adhedhasar asil kasebut mula bisa didudut yen “ $H_0$  ditolak” lan “ $H_a$  ditampa,” tegese asil biji *pre-test* lan *post-test* signifikan. Media Animasi Geguritan awujud *flash* bisa ngundhakake kawasisan nulisgeguritan siswa klompok eksperimen SMP Negeri 47 Surabaya.



Efektivitas pasinaon kelas kontrol panliten II ngasilake biji  $t_{hitung} = 4,12 \geq t_{tabel} (0,05 \text{ db}=39) = 1,83$ . Adhedhasar asil kasebut mula bisa didudut yen “ $H_0$  ditolak” lan “ $H_a$  ditampa,” tegese asil biji *pre-test* lan *post-test* signifikan. Saengga ana pambada kang signifikan antarane asil *pre-test* lan *post-test* kelas kontrol. Dadi teknik TPS bisa ngundhakake kawasisan nulisgeguritan siswa kelas kontrol SMP Negeri 47 Surabaya.

Efektivitas pasinaon kelas eksperimen ing panliten II ngasilake biji  $t_{hitung} = 6,16 \geq t_{tabel} (0,05 \text{ db}=39) = 1,83$ . Adhedhasar asil kasebut mula bisa didudut yen “ $H_0$  ditolak” lan “ $H_a$  ditampa,” tegese asil biji *pre-test* lan *post-test* signifikan. Ana pambada kang signifikan antarane asil *pre-test* lan *post-test* kelas eksperimen. Media Animasi Geguritan materi geguritan awujud *flash* bisa ngundhakake kawasisan nulisgeguritan siswa klompok eksperimen SMP Negeri 47 Surabaya.

### Asil Respon Siswa

Dhata respon siswa sawise nggunakake materi ajar geguritan awujud *flash* dikumpulake lumantar angket respon siswa. Dudutan saka asil analisis angket respon siswa yaiku.

- 1) Siswa kelas uji instrumen menehi respon kang kagolong “apik” kanthi prosentase 80,70%. Asil prosentase bisa dideleng ing dhiagram.
- 2) Siswa klompok eksperimen menehi respon kang kagolong “apik” kanthi prosentase 81,32%.

### Asil Uji Hipotesis

asil pasinaon klompok utawa kelas kontrol lan eksperimen, banjur dianakake uji hipotesis kanthi :

$H_a$  : ana pambada kang signifikan antarane asil piwulangan nulisgeguritan klompok eksperimen kang nggunakake media Animasi Geguritan abasis *flash* lan klompok kontrol sing ora nggunakake materi ajar geguritan.

$H_0$  : ana pambada kang signifikan antarane asil piwulangan nulisgeguritan klompok eksperimen kang nggunakake media Animasi Geguritan abasis *flash* lan klompok kontrol sing ora nggunakake materi ajar geguritan.

Perbedaan diarani signifikan yen  $t_{hitung} > t_{tabel}$ . Tintingan asil pangitungan efektivitas pasinaon diandharake kaya mangkene.

#### 1) Asil Uji Hipotesis Panliten I

- (a) Pembandhingan asil *pre-test* lan *post-test* klompok kontrol  $t_{hitung} = 3,59 \geq t_{tabel} (0,05 \text{ db}=39) = 1,58$  (signifikan) ateges  $H_0$  “ditolak” lan  $H_1$  “ditampa.”
- (b) Pembandhingan asil *pre-test* lan *post-test* klompok eksperimen  $t_{hitung} = 5,19 \geq t_{tabel} (0,05 \text{ db}=39) = 1,58$  (signifikan) ateges  $H_0$  “ditolak” lan  $H_1$  “ditampa.”
- (c) Pembandhingan asil *pre-test* - *post-test* klompok kontrol lan eksperimen  $t_{hitung} = 5,36 \geq t_{tabel} (0,05 \text{ db}=78) = 1,66$  (signifikan) ateges  $H_0$  “ditolak” lan  $H_1$  “ditampa.”

#### 2) Asil Uji Hipotesis Panliten II

- (a) Pembandhingan asil *pre-test* lan *post-test* kelas kontrol  $t_{hitung} = 4,12 \geq t_{tabel} (0,05 \text{ db}=39) = 1,58$  (signifikan) ateges  $H_0$  “ditolak” lan  $H_1$  “ditampa.”

- (b) Pembedhingan asil *pre-test* lan *post-test* kelas eksperimen  $t_{hitung} = 6,14 \geq t_{tabel} (0,05 \text{ db}=39) = 1,58$  (signifikan) ateges  $H_0$  “ditolak” lan  $H_1$  “ditampa.”
- (c) Pembedhingan asil *pre-test* - *post-test* kelas kontrol

| Aspek     | No | skor |   |    |    | $\Sigma$ skor | persentase |
|-----------|----|------|---|----|----|---------------|------------|
|           |    | 1    | 2 | 3  | 4  |               |            |
| Motivasi  | 1  | 0    | 0 | 34 | 6  | 126           | 78,75%     |
|           | 2  | 0    | 1 | 32 | 7  | 124           | 77,5%      |
|           | 3  | 0    | 0 | 35 | 5  | 125           | 78,5%      |
|           | 4  | 0    | 0 | 21 | 19 | 139           | 86,87%     |
| Kemampuan | 5  | 0    | 0 | 27 | 13 | 133           | 83,12%     |
|           | 6  | 0    | 0 | 36 | 4  | 124           | 77,5%      |
|           | 7  | 0    | 0 | 37 | 3  | 123           | 76,87%     |
| paedahan  | 8  | 0    | 0 | 24 | 16 | 136           | 85%        |
|           | 9  | 0    | 0 | 13 | 27 | 147           | 91,87%     |
|           | 10 | 0    | 0 | 32 | 8  | 128           | 80%        |
| Jumlah    |    |      |   |    |    | 1305          | 815,98%    |
| Rata-rata |    |      |   |    |    | 130,5         | 81,60      |

lan eksperimen  $t_{hitung} = 8,7 \geq t_{tabel} (0,05 \text{ db}=78) = 1,66$  (signifikan) ateges  $H_0$  “ditolak” lan  $H_1$  “ditampa.”

Andharan respon siswa

Adhedhasar tabel ing ndhuwur bisa dimangerteni yen pambijine respon siswa iki ana telung aspek yaiku aspek motivasi, kemenarikan lan aspek paedah. Adhedhasar 3 aspek mau dikembangake dadi 5 indikator yaiku saka aspek motivasi dijlentrehake dadi 2 indikator yaiku kawigaten lan minat, aspek narik wigati dijlentrehake ana 2 indikator yaiku menehi daya tarik lan gampang dimangerteni, aspek paedah ana 1 indikator yaiku menehi pangaribawan tumrap siswa. Adhedhasar indikator kasebut dijlentrehake maneh dadi 10 pitakonan.

Dhata ing tabel ndhuwur nuduhake persentase asil tanggapan siswa antuk rata-rata 81,60%. Asil persentase ana ing tingkat pencapaian 75%-84% .kualikasi saka rata-rata persentase skor kagolong “apik”. Adhedhasar itungan persentase lan kualikasi medhia, bisa diarani yen medhia Animasi Geguritan apik kanggo medhia pasinaon nulis geguritan, siswa bisa seneng lan uga nduweni paedah sajrone proses piwulangan.

Saka andharan tintingan ing ndhuwur bisa didudut yen panliten kanthi irah-irahan *Pengembangan Medhia Animasi Geguritan Abasis Macromedia Flash Tumrap Siswa Kelas VII SMP Negeri 47 Surabaya Taun Piwulangan 2017/2018* bisa ngundhakake asil pasinaon

materi nulis geguritan, medhia kang dikembangake layak kanggo proses pasinaon, saka observasi kabutuhan siswa kang wis ditindakake antuk asil yen siswa luwih seneng sinau gunakake medhia kang narik kawigaten, tuladhane yaiku media kang abasis *macromedia flash* saliyane kuwi uga bisa diweruhi saka asil pasinaon *pretest-posttest* siswa nuduhake yen medhia layak dinggunakake yaiku saka pangetungan uji coba 1  $t_{hitung}$  kelas eksperimen yaiku  $t_{hitung} = 5,19 \geq t_{tabel} = 1,58$  kang signifikan. Pambangding kelas eksperimen lan kelas kontrol yaiku  $t_{hitung} = 5,36 \geq t_{tabel} (0,05 \text{ db}= 78) = 1,66$  tegese ana pambada antarane kelas eksperimen kang nggunakake medhia lan kelas kontrol kang ora nggunakake medhia. Asil saka panliten kaping pindho yaiku kelas eksperimen diasilake  $t_{hitung} = 6,14 \geq t_{tabel} = 1,58$  bisa didudut yen ana pambada sadurunge lan sawise nggunakake medhia. Ing kelas eksperimen lan kontrol antuk  $t_{hitung} = 8,7 \geq t_{tabel} (0,05 \text{ db}= 78) = 1,66$  bisa didudut yen ana pambada antarane kelas eksperimen kang nggunakake medhia lan kelas kontrol kang ora nggunakake medhia. Miturut dhata asil pasinaon kasebut nuduhake yen medhia layak dinggunakake.

## PANUTUP

### Dudutan

bisa didudut yen pengembangan medhia Animasi Geguritan abasis *flash* iki layak dinggunakake panliten. Medhia iki uga kagolong bisa mangaribawani kawasisan pasinaon nulis geguritan. Andharan kasebut adhedhasar dhata asil validhasi, asil pasinaon, lan respon siswa. Andharan saka dudutan asil panliten ana ing ngisor iki: (1) Analisis kebutuhan siswa antuk rata-rata pambiji angket kebutuhan siswa yaiku 2,88 kang kagolong kurang njangkepi kompetensi. Adhedhasar analisis kebutuhan siswa iki banjur ngembangake medhia yaiku medhia Animasi Geguritan abasis *flash*. Ing pengembangan medhia iki nglewati tahapan-tahapan pengembangan yaiku analisis dhata kanggo nemtokake isine medhia kasebut, *desain prodhuk* yaiku nggawe *storyboard*, pengembangan medhia kang lanvalidhasi medhia nganti medhia bisa diarani layak. Validhasi medhia iki dibiji marang ahli medhia lan ahli materi. Persentase asil validhasi ahli medhia antuk 92,70% kang kagolong apik. Persentase asil validhasi ahli materi antuk 96,32% kang kagolong apik banget. Sawise divalidhasi banjur medhia direvisi lan diuji coba. Ing uji coba prodhuk iki ing kelas instrumen lan eksperimen. (2) Asil uji coba kelayakan medhia Animasi Geguritan abasis *flash* iki adhedhasar asil validhasi ahli medhia lan ahli materi lan tanggapan siswa. Validhasi medhia kang wis ditindakake saka ahli medhia lan ahli materi nuduhake yen medhia layak dinggunakake kanthi persentase 92,70% lan 96,32%asil pasinaon *pretest-posttest* siswa uga nuduhake yen medhia layak dinggunakake yaiku saka pangetungan uji coba 1  $t_{hitung}$  kelas eksperimen yaiku  $t_{hitung} = 5,19 \geq t_{tabel} = 1,58$  kang signifikan. Pambangding kelas eksperimen lan kelas kontrol yaiku  $t_{hitung} = 5,36 \geq t_{tabel} (0,05 \text{ db}= 78) = 1,66$  tegese ana pambada antarane kelas eksperimen kang nggunakake medhia lan kelas kontrol kang ora nggunakake medhia. Asil saka panliten

kaping pindho yaiku kelas eksperimen diasilake  $t_{hitung} = 6,14 \geq t_{tabel} = 1,58$  bisa didudut yen ana pambeda sadurunge lan sawise nggunakake medhia. Ing kelas eksperimen lan kontrol antuk  $t_{hitung} = 8,7 \geq t_{tabel} (0,05 \text{ db} = 78) = 1,66$  bisa didudut yen ana pambeda antarane kelas eksperimen kang nggunakake medhia lan kelas kontrol kang ora nggunakake medhia. Miturut dhata asil pasinaon kasebut nuduhake yen medhia layak dinggunakake. Medhia Animasi Geguritan mangaribawani undhaking kewasisan nulis geguritan siswa kelas VII SMP Negeri 47 Surabaya. (3) Tanggapane siswa kelas VII SMP Negeri 47 Surabaya tumrap panganggone medhia Animasi Geguritan apik. Andharan kasebut adhedhasar asil angket respon siswa. Asil angket respon siswa kelas VII G minangka kelas uji instrumen antuk persentase 80,81%. Kang kagolong apik. Asil angket respon siswa kelas VII E minangka kelas eksperimen antuk persentase 81,60%. Kang kagolong apik. Dadi bisa didudut yen medhia Animasi Geguritan abasis *macromedia flash* apik lan bisa dinggunakake kanggo medhia nulis geguritan.

### Pamrayoga

Panliten pangembangan medhia Animasi Geguritan abasis flash tumrap siswa kelas VII SMP Negeri 47 Surabaya iki bisa dadi *refrensi* kanggo proses pasinaon sabendinan, saliyane kuwi medhia iki uga bisa dinggunakake kanggo ujian tengah semester siswa abasis komputer. Panliten iki perlu dikembangake maneh supaya luwih menehi pangaribawan marang kawasisan nulis geguritan. Panliten iki uga diajab supaya bisa menehi piguna marang panliten sabanjure. Supaya panliten sabanjure bisa luwih apik. Saliyane kuwi panliten iki supaya bisa wenehi refrensi pangembangan medhia abasis flas materi nulis geguritan. Medhia pambelajaran iki nggampangake guru sajrone ngandharake materi nulis geguritan, uga bisa dinggunakake minangka alternatif medhia ing kegiatan pasinaon. Ningkatake motivasi siswa supaya sregep sinau amarga oleh medhia kang nyenengake kanggo nyinau lan nambah informasi kang durung dimangerteni. Medhia pambelajaran iki mbiyantu nggampangake ngandharake materi lan informasi sajrone mata pelajaran bahasa Jawa mligine bab nggawe geguritan. Medhia pambelajaran iki uga bisa ningkatake motivasi siswa sajrone sinau lan ningkatake kuwalitas siswa ing sekolahan kang dampake yaiku bisa ningkatake mutu sekolahan. Panliti bisa nambah wawasan ngenani tata cara ngembangake medhia pambelajaran kang apik lan ngembangake prodhuk. Saliyane iku uga bisa nambahi wawasan ngenani pambelajaran kang wisdielehinalika kuliyah.

### KAPUSTAKAN

- Andi, Prastowo. 2011. *Metode Penelitian Kualittatif dalam Perspektif Rancangan Penelitian*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Arikunto, Suharsimi. 2013. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- \_\_\_\_\_. 2008. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: PT Rineka Cipta
- Arsyad, Azhar. 2010. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Asyhar, Rayandra. 2012. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Referensi Jakarta.
- Basir, Udjang Pr. M. 2014. *Keterampilan Menulis: intang Surabaya*.
- Binanto, 2010. *Animasi flash*. Jakarta. Nuansa
- Dalman. 2014. *Ketrampilan Menulis*. Jakarta: PT: Rajagrafindo Persada
- Daryanto. 2010. *Media pembelajaran*. Bandung. Gramedia
- Depdiknas. 2008. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Pusat Bahasa. Gramedia: PT. Gramedia Pusaka Utama.
- Deporter, Bobby. 2001. *Quantum Learning (Membiasakan Belajar Nyaman Dan Menyenangkan)*. Bandung: Kaifa.
- Djojosurata, Kinayati. 2005. *Puisi Pendekatan dan Pembelajaran*. Jakarta: Nuansa.
- Kemendikbud. 2014. *Permendikbud Tahun 2014 Nomor 104 tentang Pedoman Penilaian Hasil Belajar oleh Pendidik*. Jakarta: Kemendikbud
- Kurniawan. 2009. *Unsur Intrinsik*. Jakarta: Referensi (GP Press Group)
- Lestari, Gunarti Dwi dan Yulianingsih, Wiwin. 2011. *Medhia Pembelajaran Pendidikan Luar Sekolah*. Surabaya: Unesa Press.
- Munadi, Yudhi. 2013. *Media Pembelajaran Sebuah Pendekatan Baru*. Jakarta: Referensi (GP Press Group)
- Mustofa, Zainul. 2009. *Mengurai Variabel hingga Instrumental*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- \_\_\_\_\_. 2007. *Teori Pengkajian Fiksi*. Yogyakarta: Gajah Mada University Press
- Pradopo, Rachmat Djoko. 2007. *Pengkajian Puisi: Analisis Sastra Norma dan Analisis Struktural dan Semiotik*. Yogyakarta: Gajah Mada University Press.
- Patmanthara. 2014. *Media Pembelajaran Berbasis Komputer*. Yogyakarta: Gajah Mada University Press.
- Ramdhayana, Wandha. *Media Pembelajaran dan Menggunakan Media*

Flipbook. (<http://Ramdhayana24.blogspot.com>) diakses, 11.11.2017

Ridwan, 2013. *Dasar-dasar Statistika*. Bandung: Alfabeta

———, 2013. *Dasar-dasar Statistika*. Bandung: Alfabeta. De Porter, Bobbi dan Hernacki, Mike. 1992. *Quantum Learning. Membiasakan Belajar Nyaman dan Menyenangkan*. Terjemahan oleh Alwiyah Abdurrahman. Bandung: Penerbit Kaifa.

Rokhmansyah. 2014. *Unsur Intrinsik Karya Fiksi*. Bandung: Penerbit Kaifa.

Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, Dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

