

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS VIDEO ANIMASI  
UNTUK MATERI BASA RINENGGGA DI KELAS X SMA ISLAM TEMAYANG  
BOJONEGORO**

**Adinda Alfiranda Zahroh**

Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya

[adindaalfiranda.18022@mhs.unesa.ac.id](mailto:adindaalfiranda.18022@mhs.unesa.ac.id)

**Latif Nur Hasan**

Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya

[latifhasan@unesa.ac.id](mailto:latifhasan@unesa.ac.id)

**ABSTRACT**

Javanese language learning on Rinengga's language material at Temayang Islamic Senior High School includes conventional learning. Students do not understand the material because the media used is not interesting. The learning method should use the innovation method, so an update is really needed. One of the innovations is developing animation videos. The purpose of this study is to determine the development and effectiveness of animation video-based learning media for Basa Rinengga in class X SMA Islam Temayang. This study uses the Borg and Gall model described by Sugiono. The research procedures are potential and problems, data collection, product design, design validation, product testing, and mass production. The population and sample of the study are students of class X which consisted of 80 students. Material and media expert validation got a score of 90% and 92%, meaning that it is very suitable for use in class. The product trial yielded a score of 38.5% for the pre-test and 82.3% for the post-test. This shows a significant change in Rinengga's language learning using animation videos. The conclusion of this study is that animation video-based learning media can improve students' abilities and make learning more effective in Javanese language learning.

**Keywords:** development, animation video, effectiveness, *basa rinengga*

**ABSTRAK**

Pembelajaran bahasa Jawa di SMA Islam Temayang masih menggunakan metode tradisional, terutama materi baso Rinengga. Siswa kurang mengerti materi tersebut karena media yang digunakan tidak menarik, maka diperlukan adanya pembaruan. Pembaruan yang dilakukan adalah mengembangkan video animasi. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengembangan media pembelajaran video animasi dan efektivitas media pembelajaran berbasis video animasi untuk baso Rinengga di kelas X SMA Islam Temayang. Penelitian ini menggunakan model Borg and Gall yang dijabarkan oleh Sugiono. Prosedur penelitian yaitu potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, uji coba produk, dan produksi massal. Populasi dan sampel penelitian yaitu siswa kelas X yang terdiri dari 80 siswa. Validasi ahli materi dan media mendapatkan skor 90% dan 92% artinya sangat layak digunakan di kelas. Uji coba produk menghasilkan nilai 38,5% untuk pre test dan 82,3% untuk post test. Hal tersebut menunjukkan perubahan signifikan terhadap pembelajaran baso Rinengga menggunakan video animasi. Kesimpulan penelitian ini adalah media pembelajaran berbasis video animasi mampu meningkatkan kemampuan siswa dan menjadikan pembelajaran lebih efektif.

**Kata kunci:** pengembangan, video animasi, efektivitas, *basa rinengga*

## **PENDAHULUAN**

Pembelajaran bahasa Jawa merupakan pembelajaran muatan lokal yang harus diajarkan kepada siswa. Berdasarkan Peraturan Gubernur Jawa Timur No. 19 Tahun 2014, pembelajaran bahasa Jawa bisa menumbuhkan pengetahuan dan kemampuan siswa untuk menggunakan bahasa Jawa dengan benar dan tepat secara tulisan atau lisan serta mengembangkan apresiasi dari setiap hasil karya dan budaya daerah. Perkembangan teknologi yang semakin maju memberikan pengaruh disegala aspek kehidupan, salah satunya adalah pendidikan. Di bidang pendidikan, teknologi sangat dibutuhkan keberadaannya sebagai alat bantu pembelajaran contohnya adalah perangkat komputer yang terdiri dari perangkat keras ataupun perangkat lunak. Pada zaman pengetahuan ini, atau sering disebut abad-21 dibutuhkan sumber daya manusia yang kreatif, terampil, dan berkualitas. Maka dari itu dalam pembelajaran dibutuhkan pembelajaran yang inovatif, kreatif dan menarik. Menurut Ponidi (2021:2) adanya revolusi industri 4.0 mewajibkan semua aspek masyarakat untuk melakukan pengembangan diri dengan cara belajar serta mengikuti arus globalisasi yang akan muncul. Dalam pembelajaran dibutuhkan pembelajaran yang inovatif, kreatif dan menarik. Menurut Undang-Undang RI No. 18 tahun 2002 bab Sistem Nasional Penelitian, Pengembangan, dan Penerapan Ilmu Pengetahuan dan teknologi mengungkapkan bahwa kegiatan penelitian, pengembangan, dan penerapan mempunyai tujuan untuk mengembangkan langkah-langkah nilai dan konteks ilmu pengetahuan dan teknologi yang sudah ada menjadi sebuah produk inovasi atau proses produksi.

Produk inovasi atau proses produksi dalam bidang pendidikan bisa diwujudkan melalui pembelajaran inovatif. Pembelajaran inovatif yaitu pembelajaran yang mempunyai strategi, metode, media atau upaya untuk menumbuhkan kemampuan positif dalam proses pengembangan potensi siswa. Menurut Prastowo (2016:17) landasan empiris menjelaskan jika dari temuan penelitian membuktikan bahwa adanya penggunaan media pembelajaran dapat mempengaruhi karakteristik belajar siswa. Mata pelajaran Bahasa Jawa merupakan materi yang memiliki banyak materi namun adanya keterbatasan waktu menyebabkan pembelajaran tersebut tidak berjalan dengan maksimal serta optimal.

Berdasarkan hasil observasi, potensi dan masalah, serta kebutuhan siswa yang sudah dilakukan peneliti di lapangan, ditemukan dua identifikasi masalah diantaranya yaitu (1) media

pembelajaran yang digunakan adalah media konvensional yang menyebabkan siswa cenderung bosan dan tidak antusias (2) media pembelajaran berbasis media video masih kurang maksimal dalam penggunaannya di SMA Islam Temayang. Penelitian ini mengembangkan produk media pembelajaran berupa video animasi yang bisa digunakan dan menarik perhatian siswa. Menurut Yaumi (2018:7) media pembelajaran adalah sesuatu hal fisik yang didesain dengan runtut untuk menjelaskan informasi dan membangun adanya interaksi. Video adalah media audio visual yang bisa digunakan untuk menyalurkan pesan dan bisa merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan keinginan sehingga bisa menumbuhkan proses pembelajaran yang mempunyai tujuan dan konsep (Kristanto, 2012:63). Kriteria pemilihan media yang baik adalah media cocok dengan tujuan yang diinginkan, praktis, luwes dan berdiri sendiri, mudah dalam penggunaannya, sesuai dengan keadaan siswa, adanya ketersediaan media tersebut, sesuai dengan teori, sesuai dengan gaya belajar siswa (Darmadi: 2018: 89; Arsyad, 2011 :75).

Berdasarkan latar belakang tersebut, yang akan dibahas dalam penelitian ini adalah: (1) Bagaimana proses pengembangan media video animasi dalam materi basa Rinengga di SMA Islam Temayang? (2) Bagaimana efektivitas media video animasi dalam materi basa Rinengga di SMA Islam Temayang?

Manfaat penelitian ini yaitu (1) untuk siswa, diharapkan dari penelitian ini siswa bisa meningkatkan aktivitas siswa dalam belajar, motivasi belajar siswa, dan bisa menumbuhkan hasil dari pembelajaran serta memberikan pengalaman baru untuk siswa melalui video animasi. (2) Untuk guru, diharapkan dari penelitian ini, guru bisa menumbuhkan solusi untuk menyelesaikan masalah dan bisa menambah model belajar yang menyenangkan, dan bisa menambah kreatifitas guru untuk meningkatkan dan mengembangkan model pembelajaran dan mengembangkan media pembelajaran secara inovatif. (3) Untuk sekolah, diharapkan dari penelitian ini bisa melaksanakan serta memotivasi para siswa untuk menggunakan media pembelajaran yang inovatif.

*Spesifikasi* produk yang akan dikembangkan memiliki inovasi baru jika dibandingkan video-video sebelumnya, inovasi baru diantaranya yaitu (1) video animasi dilengkapi dengan suara, animasi gerak, dan penuh warna supaya dalam menjelaskan materi mudah untuk dipahami (2) dalam video animasi diberi *scene ice breaking* supaya siswa tidak bosan (3) dalam video animasi diberikan stimulus supaya kegiatan pembelajaran menjadi interaktif (4) Dalam

materi terdapat soal latihan di mana bisa dibuat bahan evaluasi belajar siswa. (5) terdapat kamus kecil, agar siswa tidak kesulitan dalam mengartikan kata-kata yang tidak dimengerti.

## **METODE**

### **a. Jenis Penelitian**

Penelitian ini termasuk kedalam penelitian *Research and Development* atau *RnD*. Penelitian tersebut digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji kelayakan produk tersebut. Penelitian pengembangan merupakan usaha untuk mengembangkan dan validasi produk-produk yang digunakan dalam proses pembelajaran (Borg dan Gall;Sigit, 2013). Penelitian pengembangan ini akan menghasilkan produk media pembelajaran berbasis video animasi yang interaktif. Media pembelajaran tersebut untuk meningkatkan kemampuansiswa terhadap materi basa Rinengga. Tahap penelitian yang dilakukan dalam penelitian iniadalah tahap studi latar belakang, pengembangan desain dan model media pembelajaran, melaksanakan validasi ahli media dan materi, melaksanakan uji coba skala kecil, revisi produk,dan uji coba skala besar.

### **b. Tempat dan Waktu Penelitian**

Tempat pelaksanaan penelitian dilaksanakan di SMA Islam Temayang. Waktu penelitian yaitu April 2022-Mei 2022. Dalam menentukan sampel penelitian menggunakan *Teknik* sing digunakake yaiku teknik *simple random sampling*. Sampel penelitian yang diambil yaitu keseluruhan populasi siswa SMA Islam Temayang yang sedang berada di Semester Genap. Alasan menggunakan seluruh populasi untuk sampel penelitian karena jumlah siswa yang terbatas dan seluruh siswa membutuhkan media pembelajaran berbasis video animasi. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah media pembelajaran video animasi, karena media pembelajaran memberikan pengaruh untuk meningkatkan kemampuan siswa. Sedangkan variabel terikat penelitian ini adalah tingkat kemampuan siswa, dan nilai siswa terhadap materi basa Rinengga.

### **c. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data**

Untuk memperoleh data yang berasal dari subjek penelitian maka dibutuhkan adanya teknik pengumpulan data. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah sebagai berikut:

### 1. Wawancara

Wawancara adalah komunikasi yang terjadi pada dua belah pihak dimana yang satu berperan sebagai *interviewer* satu lagi sebagai *interviewee* dengan tujuan dan maksud tertentu. (Fadhallah, 2020:2) Teknik pengumpulan data untuk melakukan studi pendahuluan menemukan masalah yang harus diteliti. Instrumen yang digunakan adalah lembar wawancara dengan indikator pertanyaan 1) pembelajaran yang digunakan disekolah 2) media pembelajaran, 3) karakteristik siswa.

### 2. Tes

Tes dapat berupa kumpulan dari sebuah pertanyaan, lembar kerja atau sesuatu yang digunakan untuk mengukur pengetahuan, bakat, keterampilan, dan kemampuan dari subjek penelitian. Lembar instrument yang digunakan berada pada soal-soal tes yang berisi butir-butir soal. Setiap butir soal mewakili satu jenis variabel yang diukur.

### 3. Angket atau kuisioner

Kuisioner atau angket yaitu teknik mengumpulkan informasi yang bisa dibuat untuk menyikapo sikap-sikap dan karaktersitik yang ada dalam pertanyaan, yang harus dijawab oleh responden. Lembar angket yang digunakan untuk uji kelayakan data diantaranya lembar angket validasi ahli materi, lembar angket validasi media, lembar angket respon siswa. Selanjutnya akan digunakan sebagai bahan revisi produk atau memperbaiki produk sebelumnya. Kisi-kisi yang digunakan untuk menguji kelayakan media video animasi yaitu:

**Tabel 1**  
**Kisi-Kisi Angket Validhasi Ahli Medhia**

No.	Aspek	Indikator
1.	Kualitas Media	Kualitas gambar pada video
		Kualitas suara pada video
		Kesesuaian musik atau lagu pengiring dalam video
2.	Tampilan Media Pembelajaran	Kesesuaian memilih ukuran dan bentuk huruf
		Tampilan animasi pada video pembelajaran
		Tata letak teks pada video
3.	Kemudahan Penggunaan	Video pembelajaran mudah dioperasikan
		Video pembelajaran mudah untuk diakses

**Tabel 2**  
**Kisi-kisi Angket Validasi Ahli Materi**

No.	Aspek	Indikator
1.	Kualitas isi	Kesesuaian materi dengan Kompetensi Dasar dan Indikator
		Kejelasan tujuan pembelajaran
		Materi yang disampaikan sesuai dengan pokok bahasan
2.	Kebahasaan	Bahasa yang digunakan mudah dipahami (lugas)
		Bahasa yang digunakan komunikatif
3.	Keterlaksanaan	Video memberi rangsangan agar siswa merespon
		Sistematika penyajian sesuai dengan kurikulum
		Video mampu menumbuhkan minat siswa dalam Belajar
		Keterkaitan materi dengan contoh
		Kesesuaian materi dengan ilustrasi

**Tabel 3**  
**Kisi-kisi Angket Respon Siswa**

No.	Aspek	Indikator
1.	Materi	Mudah tidaknya siswa menerima materi
		Kejelasan materi yang dipelajari
		Siswa lebih memahami materi melalui video animasi
		Siswa tertarik terhadap materi yang dipelajari
2.	Media	Bagus tidaknya ilustrasi animasi dalam media
		Media mudah digunakan
		Siswa mudah memahami materi melalui video animasi
3.	Komunikasi Visual	Komunikatif
		Interaktif
		Bahasanya mudah dipahami

d. Teknik Analisis Data

Pengolahan data dalam penelitian kualitatif dilakukan dengan mengklasifikasi data berdasarkan beberapa tema atau fokus penelitian (Hermawan, 2021). Teknik analisis data yang digunakan adalah angket validasi media, validasi materi, dan respon siswa menggunakan skala 4 Likert di setiap angket . Skala likert digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, persepsi dari orang yang menilai (Sugiyono, 2015:134). Dengan menggunakan skala Likert, variabel yang diukur bisa menjadi indikator variabel. Jawaban setiap instrumen penelitian menggunakan skala Likert yang menggunakan gradasi pilihan jawaban sangat

setuju (4) setuju (3), tidak setuju (2), sangat tidak setuju (1). Skor untuk jawaban responden seperti pada tabel dibawah ini:

Setelah data diperoleh, kemudian untuk melihat skor dari setiap tanggapan atau respon dari validator, bisa menggunakan rumus dibawah ini

$$\bar{x} = \frac{\sum x}{n}$$

Keterangan :

$\bar{x}$  : skor rata-rata

$n$  : Jumlah penilai

$\sum x$  : Skor total masing-masing

Untuk menggunakan rumus presentase hasil bisa dihitung menggunakan rumus:

$$\text{Hasil} = \frac{\text{total skor yang diperoleh } h}{\text{skor maksimum}} \times 100\%$$

Kategori kelayakan berdasarkan kriteria (Arikunto 2009: 35; Iis dan Totok,2017)

**Tabel Kriteria Skala Likert**

Skor dalam persen (%)	Kategori Kelayakan
< 21 %	Sangat Tidak Layak
21 - 40%	Tidak Layak
41 – 60 %	Cukup Layak
61 – 80 %	Layak
81 – 100%	Sangat Layak

Untuk data angket respon siswa dianalisis dengan rumus deskriptif kuantitatif (Sudijono, 2010:43; Yohana, 2020:32)

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

Keterangan :

P = Presentase

f = Frekuensi sing digoleki persentasene

N = Jumlah frekuensi

Kemudian setelah data diperoleh bisa dianalisis dengan mencari kriteria yang sesuai berdasarkan skala Likert dibawah ini :

**Tabel Kriteria Skala Likert**

Presentase	Kriteria	Keterangan
65%-100%	Bagus sekali	Layak sekali, tidak perlu direvisi
64%-50%	Bagus	Layak, perlu direvisi
49%-25%	Kurang	Perlu direvisi
24%-0%	Kurang sekali	Sangat perlu direvisi

Analisis data signifikan perubahan tingkat kemampuan siswa pada materi basa Rinengga dihasilkan dari rumus Uji T (*T-Test*) dengan hasil syarat yang dianalisis harus berdistribusi normal. Rumus yang digunakan yaitu (Suharsimi, 2009:8; Yusuf, 2018:4) Analisis data dihasilkan dari hasil *pre test* dan *post test* yang hasilnya dibandingkan supaya mengetahui perbedaan kemampuan siswa pada materi basa Rinengga. Bandingan *pre test* dan *post test* yang dihitung menggunakan rumus *paired sample test* di aplikasi *SPSS 28 for Windows*. Sebelum Uji T dilaksanakan, tahap yang perlu dilakukan uji normalitas data dengan menggunakan uji *One Sample Kolmogorov Smirnov*, dengan syarat nilai signifikan  $> 5\%$  atau  $0,05$ .

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **a. Proses Pengembangan Produk Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi pada Materi Basa Rinengga**

#### **1. Potensi dan Masalah**

Penelitian bisa dilaksanakan karena diawali dengan adanya potensi dan masalah yang ada di sekolah. Setelah melakukan wawancara dengan guru mata pelajaran, ditemukan masalah belajar siswa yaitu kurang dapat memahami materi basa Rinengga dalam mata pelajaran basa Jawa, serta penggunaan media yang kurang digunakan dengan baik juga menjadi penghambat suatu pembelajaran.

#### **2. Pengumpulan Data**

Setelah itu tahap yang dilakukan adalah pengumpulan data yang dilakukan untuk digunakan sebagai bahan rencana pengembangan produk yang akan diteliti. dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan wawancara, kuisioner atau angket untuk analisis kebutuhan siswa, serta tes.

#### **3. Desain Produk**

Dalam pendidikan, produk-produk yang dihasilkan dalam penelitian pengembangan diharapkan dapat meningkatkan produktivitas pendidikan. Tahap desain produk terdiri dari desain materi dan desain media.



#### a) Desain Produk Materi

Pada tahap desain produk materi, peneliti mengembangkan materi pelajaran yang akan digunakan bahan ajar, merumuskan tujuan pembelajaran dalam serangkaian materi yang berasal dari beberapa sumber referensi mata pelajaran bahasa Jawa

#### b) Desain Produk Media

Pada tahap desain produk media, tahap yang dilakukan adalah tahap pra produksi, produksi dan, pos produksi. Tahap pra produksi, peneliti menyusun pembuatan *storyboard* (Lampiran 1) untuk mempermudah pelaksanaan produksi media. Tahap produksi peneliti melakukan proses editing sesuai dengan *storyboard* yang sudah dibuat sebelumnya. Selanjutnya adalah tahap pos produksi, merupakan tahap *finishing*, penyelesaian akhir produk media.

#### 4. Validasi Desain

Validasi desain yaitu kegiatan untuk menilai efektivitas rancangan produk yang sudah ada. Kegiatan validasi bersifat rasional, artinya penelitian ini masih berdasarkan pemikiran rasional, tidak berdasarkan fakta di lapangan. Validasi desain atau produk dilaksanakan oleh ahli yang sudah berpengalaman dibidangnya. Validasi materi data yang dihasilkan berupa data hasil penilaian yang berisi materi pada media video tersebut. Validasi ahli media data yang dihasilkan berupa data hasil penilaian layak tidaknya tampilan media pembelajaran yang akan dibuat. Validator untuk media pembelajaran berbasis video animasi adalah Bapak Buyung Mahardika, S.Pd. Sedangkan untuk validator ahli materi adalah Ibu Gita Riyanti Handaryono, S.Pd., M.Pd

#### a) Hasil validasi berdasarkan penilaian ahli media

**Tabel Rekapitulasi Validasi Ahli Media**

<b>Aspek</b>	<b>Indikator</b>	<b>Jumlah indikator</b>	<b>Skor Total</b>
Tampilan Visual	Kejelasan media gambar	3	$(3 \times 4) = 12$
	Keselarasan format	4	$(2 \times 4) + (2 \times 3) = 14$
	Tampilan gambar	2	$(4 \times 1) + (3 \times 1) = 7$
	Motivasi siswa	3	$(3 \times 4) = 12$
	Tipografi	3	$(3 \times 4) = 12$
	Kreatif dan inovatif media	2	$(2 \times 4) = 8$
	Mudah dipahami sajian dan penyajiannya	3	$(1 \times 4) + (2 \times 4) = 12$
<b>Total</b>			<b>72</b>
<b>Rata-rata</b>			<b>3.6</b>

Keterangan: skor 4 : apik banget, skor 3 : apik, skor 2: kurang, skor 1: kurang banget

$$\text{Hasil} = \frac{\text{total skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimum}} \times 100\%$$

$$\text{Hasil} = \frac{72}{80} \times 100\% = 90\%$$

Berdasarkan perhitungan instrumen angket validasi media mendapatkan presentase 90% yang artinya media pembelajaran berbasis video animasi layak digunakan.

b) Hasil validasi berdasarkan penilaian ahli materi

Tabel Rekapitulasi Validasi Ahli Materi

Aspek	Indikator	Jumlah indikator	Skor Total
Materi	Kesesuaian materi karo KI lan KD	4	(4x4) = 16
	Benere konsep	3	(2x4)+ (1x3)= 11
	Materine akurat	3	(1x3)+ (2x4) = 11
	Ngandharake materi kanthi sistematis	2	(1x3) + (1x4) = 7
Basa	Ngundhakake komptensi siswa	5	(3x4) + (2x4) = 20
	Nggunakake basa sing apik lan pener	4	(3x4) + (1x3) = 15
	Nggunakake istilah sing bener	3	(1x4) + (2x3) = 10
Penyajian	Logis lan sistematis	4	(2x4) + (2x3) = 14
	Komunikatif lan aktif	3	(3x4) = 12
	Kebak makna lan manfaat	2	(2x4) = 8
		<b>Total</b>	<b>121</b>
	<b>Rata-rata</b>	<b>3.6</b>	

Keterangan: skor 4: apik banget, skor 3 : apik, skor 2: kurang, skor 1: kurang banget

$$\text{Hasil} = \frac{\text{total skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimum}} \times 100\%$$

$$\text{Hasil} = \frac{121}{132} \times 100\% = 92\%$$

Berdasarkan perhitungan instrumen angket validasi materi presentase 92% yang artinya media pembelajaran berbasis animasi layak digunakan. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran video animasi layak digunakan di pembelajaran.

## 5. Revisi Desain

Setelah melaksanakan validasi desain, tahap selanjutnya adalah melaksanakan revisi desain. Artinya memperbaiki kekurangan yang sudah di validasi oleh ahli. Revisi desain berasal dari hasil penilaian validator ahli media dan ahli materi yang sudah ditentukan

a) Revisi ahli materi

- 1) Menambahkan materi singkat bab teks sastra dan non sastra
- 2) Pada awal video disesuaikan antara judul dengan tugas diakhir video
- 3) Frasa adol keringet kurang tepat, sebaiknya diganti adus keringet
- 4) Tugas pada tabel basa Rinengga nomor 5, ukara Sri entheng tangane, ngerti penggaweyan ing omah padha dicandhak dirasa kurang efektif maka harus diganti mula

b) Revisi ahli media

- 1) Pada menit 04.48 muncul text line. Jika untuk penegasan terhadap Gladhen, bisa diganti dengan tulisan atau perintah antara Kange dan Yune

## 6. Uji Coba Produk Skala Kecil

Setelah melaksanakan validasi media dan direvisi, tahap yang dilakukan setelah itu adalah 24 Mei 2022. Uji coba skala kecil dilakukan di kelas X IPS yang berjumlah 34 siswa. Pada bagian uji coba skala kecil para siswa diberi angket respon dan sebelum diberikan perlakuan, para siswa diberi pre test. Tujuannya untuk mengetahui kemampuan siswa sebelum adanya perlakuan. Setelah itu siswa diberi perlakuan dengan memberikan video animasi. Lalu mereka mengisi post test, yang tujuannya untuk mengetahui kemampuan siswa setelah mendapat perlakuan, apakah akan mengalami perubahan atau tidak.

## 7. Revisi Desain

Dalam penelitian ini, revisi produk dilakukan pada tahap ini. Revisi dilaksanakan berdasarkan hasil dari uji coba skala kecil. Dari uji coba skala kecil ditemukan masalah yaitu siswa belum memahami materi basa rinengga yang ada di teks sastra dan non sastra. Maka dari itu produk media pembelajaran direvisi kembali sesuai kebutuhan yang dibutuhkan dan di uji coba kembali pada skala kecil sampai produk tersebut efektif.

## 8. Uji Coba Produk Skala Besar

Setelah tahap revisi, tahap selanjutnya yang dilakukan adalah uji coba produk dengan skala besar. Uji coba skala besar dilakukan pada tanggal 4 Juni 2022. Kelas uji coba skala besar yaitu kelas X IPA 1 dengan jumlah 23 siswa, dan kelas X IPA 2 dengan jumlah 22 siswa. Pad

tahap ini uji coba dilakukan sama dengan uji coba skala kecil sebelumnya, perbedaannya hanya ada di jumlah siswa saja.

#### 9. Revisi Produk

Tahap berikutnya adalah revisi produk. Revisi produk pada tahap ini tidak dilakukan karena hasil angket uji coba skala besar sudah memenuhi kriteria penilaian..

#### 10. Produksi Massal

Media pembelajaran berbasis video animasi pada materi basa Rinengga bisa disebarluaskan pada channel Youtube dengan nama Puspawarna Channel. Untuk link media bisa diakses pada link [https://youtu.be/z\\_isGgz1\\_0E](https://youtu.be/z_isGgz1_0E)

### **b. Efektivitas Produk Produk Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi pada Materi Basa Rinengga**

Efektivitas media pembelajaran berbasis video animasi dihitung berdasarkan hasil angket respon siswa, lembar pengamatan pembelajaran dan uji T hasil *pre test* dan *post test*. Uji T berfungsi untuk mengetahui benar atau tidaknya pengaruh antara variabel fasilitas dan lingkungan kerja secara keseluruhan. (Darma,2021)

#### **1. Uji Coba Skala Kecil**

Untuk menguji efektivitas media pembelajaran berbasis video animasi dihitung berdasarkan hasil angket respon siswa, dan Uji T hasil *pre test* dan *post test*

##### a) Hasil Angket respon Uji Coba Skala Kecil

Berdasarkan hasil uji coba kelompok kecil menghasilkan jawaban dari responden diantaranya, setuju sekali 19,8, jawaban setuju 67,02% dan tidak setuju 13,13%. Berdasarkan hal perhitungan dari tabel kriteria skala likert yang sudah dijelaskan dibawah, bahwa media pembelajaran berbasis video animasi memperoleh nilai 67,02% artinya layak, dan perlu direvisi. Media pembelajaran berbasis video animasi layak untuk digunakan tetapi ada beberapa hal yang harus diperbaiki sesuai dengan indikator dan kompetensi dasar yang sudah ditentukan serta hasil angket respon siswa uji coba skala kecil.

##### b) Hasil Pre Test dan Post Test Skala Kecil

Berdasarkan tabel hasil *pre test* dan *post test* bisa dilihat jika hasil *pre test* menghasilkan nilai rata-rata 38,53 sebelum diberi perlakuan dari media pembelajaran video animasi. Tetapi bisa dilihat pada hasil *post test* menghasilkan nilai rata-rata 82,3 setelah mendapat perlakuan dari media pembelajaran video animasi. Hal tersebut menunjukkan adanya perubahan nilai sebelum dan sesudah adanya perlakuan.

c) Uji Normalitas Pre Test dan Post Test Skala Kecil

Uji normalitas pada hasil pretest dan pos test materi basa Rinengga, pada mata pelajaran bahasa Jawa ini di uji dengan menggunakan rumus *IBM SPSS 28 for windows*. Uji normalitas adalah bagian dari uji prasyarat sebelum dilakukan analisis data yang sesungguhnya untuk mengetahui normalnya data. Pada uji normalitas dihasilkan hasil nilai *sig. (2-tailed)* yaitu 0.078. Artinya nilai  $0.078 > 0,05$ . Maka data *pre test* dan *post test* yang dihasilkan berdistribusi normal. Jika data berdistribusi normal maka bisa dilakukan analisis dengan Uji-T dengan melihat signifikansi peningkatan daripada kemampuan siswa terhadap materi basa Rinengga.

d) Uji T hasil Pre Test dan Post Test Skala Kecil

Hasil Uji *Paired Sample Statistics*

Paired Samples Statistics					
		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	PRETEST	53.38	34	7.719	1.324
	POSTEST	79.26	34	3.467	.595

Berdasarkan hasil interpretasi output hasil statistik deskriptif dari sampel yang diteliti yaitu *pre test* dan *post test*. Untuk nilai pre test dihasilkan rata-rata nilai yaitu 53,38%. Untuk nilai *post test* dihasilkan rata-rata nilai 79,26%. Untuk nilai std. Deviation atau standar deviasi sajrone *pre test* yaitu 7,719 dan *post test* yaitu 3,467. Nilai Std. Error Mean untuk *pre test* yaitu 1,324 dan *post test* yaitu 0,595. Bisa disimpulkan hasil bandingan pre test dan post test dengan uji coba skala kecil bisa dilihat nilai rata rata yang ditunjukkan mengalami perubahan nilai dari penggunaan media pembelajaran berbasis video animasi.

e) Hasil pengamatan kelas uji coba skala kecil oleh guru

Berdasarkan hasil pengamatan yang telah di rekapitulasi dan dihitung, bisa disimpulkan jika hasil skor yang dihitung menunjukkan hasil 81,25%. Berdasarkan dari kategori kelayakan kriteria bisa disebut kategori sangat layak. Adanya media pemelajaran berbasi video animasi bisa menjadikan siswa semakin aktif dan komunikatif. Maka dari itu bisa dibuktikan bahwa media pembelajaran berbasis video animasi pada materi basa Rinengga sangat layak digunakan dikelas.

## 2. Uji Coba Skala Besar

Untuk menguji efektivitas media pembelajaran berbasis video animasi dihitung berdasarkan hasil angket respon siswa, dan Uji T hasil pre test dan post test

a) Hasil Angket Respon Uji Coba Skala Besar

Berdasarkan data hasil uji coba skala besar (Lampiran 3) menghasilkan jawaban dari responden yaitu jawaban sangat setuju 23,5%, jawaban Setuju 75,09%, dan Tidak Setuju 1,38%. Dari hasil hitungan berdasarkan tabel kriteria skala likert, media pembelajaran berbasis video animasi menghasilkan nilai 75,09% srtinya “Layak, tidak perlu direvisi”. Artinya dari uji coba skala besar tidak dibutuhkan lagi revisi karena sudah sesuai dengan kriteria.

b) Hasil Pre Test dan Post Test Skala Besar

Berdasarkan tabel hasil pre test dan post test (Lampiran) bisa dilihat jika hasil pre test menghasilkan rata-rata nilai 57,7 sebelum diberi perlakuan media pembelajaran berbasis video animasi. Tetapi bisa dilihat pada hasil *post-test* menghasilkan rata-rata nilai 80,2 setelah diberikan perlakuan media pembelajaran berbasis video animasi

c) Uji Normalitas hasil Pre Test dan Post Test Skala Besar

Uji Normalitas pada hasil pretest dan pos test materi basa Rinengga, pada mata pelaaran bahasa Jawa ini di uji dengan menggunakan rumus *IBM SPPSS 28 for windows*. Pada uji normalitas dihasilkan hasil nilai *sig. (2-tailed)* yaitu 0.099. Artinya nilai  $0.099 > 0,05$ . Maka data *pre test* dan *post test* yang dihasilkan berdistribusi normal. Jika data berdistribusi normal maka bisa dilakukan analisis dengan Uji-T dengan melihat signifikasi peningkatan daripada kemampuan siswa terhadap materi basa Rinengga.

d) Uji T hasil Pre Test dan Post Test Skala Besar

Hasil Uji *Paired Sample Statistics*

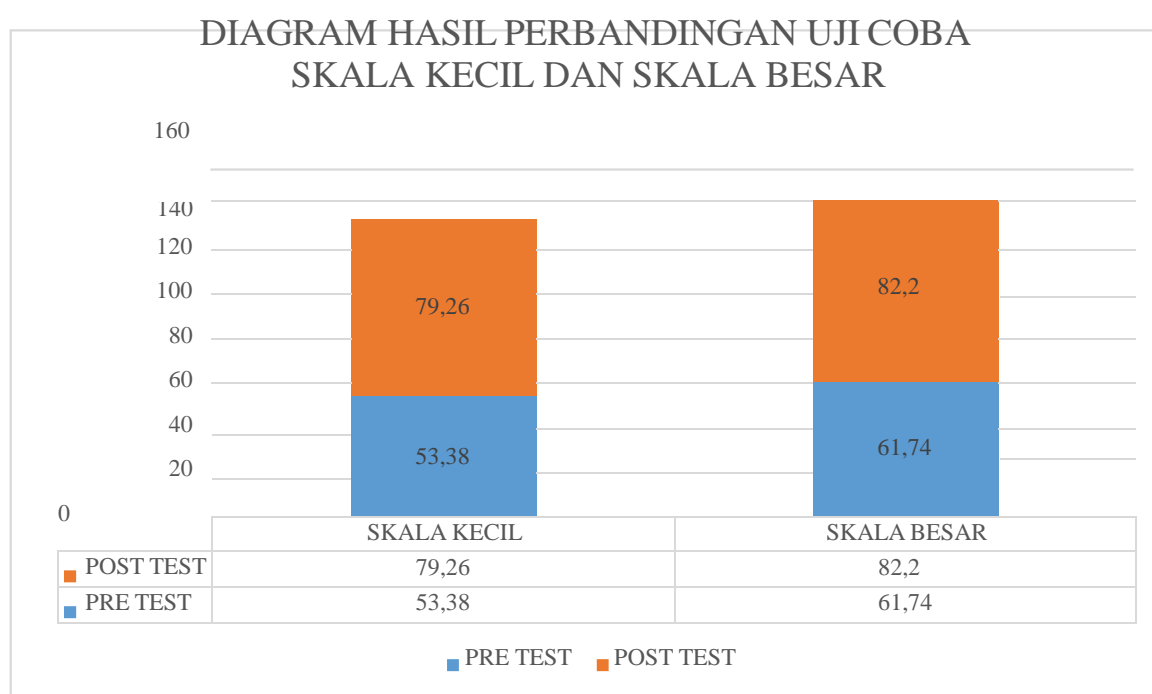
Paired Samples Statistics					
		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	PRE TEST	61.74	46	5.794	.854
	POST TEST	82.20	46	4.118	.607

Berdasarkan hasil interpretasi output hasil statistik deskriptif dari sampel yang diteliti yaitu *pre test* dan *post test*. Untuk nilai pre test dihasilkan rata-rata nilai yaitu 61,74%. Untuk nilai *post test* dihasilkan rata-rata nilai 82,20%. Untuk nilai std. Deviation atau standar deviasi sajrone *pre test* yaitu 5.794 dan *post test* yaitu 4,118. Nilai Std. Error Mean untuk *pre test* yaitu 0,854 dan *post test* yaitu 0607. Bisa disimpulkan hasil bandingan pre test dan post test dengan uji coba skala kecil bisa dilihat nilai rata rata yang ditunjukkan mengalami perubahan nilai dari penggunaan media pembelajaran berbasis video animasi.

e) Hasil pengamatan kelas uji coba skala kecil oleh guru

Berdasarkan hasil pengamatan yang telah di rekapitulasi (lampiran) dan dihitung, bisa disimpulkan jika hasil skor yang dihitung menunjukkan hasil 85%. Berdasarkan dari kategori kelayakan kriteria bisa disebut kategori sangat layak. Adanya media pembelajaran berbasis video animasi bisa menjadikan siswa semakin aktif dan komunikatif. Maka dari itu bisa dibuktikan bahwa media pembelajaran berbasis video animasi pada materi basa Rinengga sangat layak digunakan dikelas.

### 3. Hasil Perbandingan Uji Coba Skala Kecil dan Skala Besar



Berdasarkan diagram batang diatas, bisa disimpulkan bahwa nilai *pre test* dan *post test* dari uji coba skala kecil mengalami peningkatan nilai. Hal tersebut menunjukkan bahwa adanya peningkatan kemampuan siswa terhadap materi basa Rinengga. Begitu pula pada uji coba skala besar, penggunaan media pembelajaran video animasi pada basa Rinengga memberikan dampak yang besar pada peningkatan kemampuan pemahaman siswa. Pre test dilaksanakan ketika sebelum adanya perlakuan terhadap subjek penelitian. Jika post test dilaksanakan setelah adanya perlakuan terhadap subjek penelitian. Maka penggunaan media pembelajaran berbasis video

animasi sangat memiliki pengaruh dalam pembelajaran. Khususnya pada pembelajaran bahasa Jawa.

## **PENUTUP**

Penelitian ini merupakan penelitian Research and Development (RnD) atau penelitian dan pengembangan menurut Borg and Gall. Langkah-langkah yang dilakukan dalam penelitian ini adalah identifikasi potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi produk, uji coba produk, revisi produk, uji coba pemakaian, revisi produk, dan produksi massal. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis vide animasi pada materi basa Rinengga, mata pelajaran bahasa Jawa kelas X SMA Islam Temayang, Bojonegoro. Selain itu juga untuk mengetahui efektifitas penggunaan media tersebut dan mengetahui respon peserta didik.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa produk ini valid dengan dibuktikan dengan adanya penilaian berdasarkan 1) ahli media diperoleh presentase sebesar 90% 2) ahli materi diperoleh presentase sebesar 92% dengan kategori “Sangat layak”, 3) Hasil respon siswa 75,09% dengan kategori “Layak tidak perlu direvisi” 4) Uji T nilai *pre test* dan *post test* dari uji coba skala kecil mengalami peningkatan nilai (53,38-79,26) 5) Uji T nilai *pre test* dan *post test* dari uji coba skala besar (61,24-82,2%)

Harapannya dengan adanya media pembelajaran ini bisa membantu siswa kelas X untuk memahami materi basa Rinengga dengan mudah dan dengan waktu yang tidak terlalu lama. Serta memudahkan para guru untuk mengajarkan materi basa Rinengga dengan menggunakan media yang variatif dan mudah dipahami.

## **UCAPAN TERIMA KASIH**

Yang pertama dan paling utama, terima kasih untuk Tuhan Yang Maha Pengasih lagi Maha Penyanyang atas berkar rahmat dan ridhonya sehingga bisa menyelesaikan skripsi ini.

Terima kasih kepada Ayah Munir dan Mama Ika yang telah mendukung, menyemangati, mendoakan, dan membiayai segala proses penyusunan artikel ini

Terima kasih kepada dosen pembimbing Pak Latif Nur Hasan, S.Pd.,M.Pd. yang dengan sabar membimbing, mengarahkan, memotivasi proses penyusunan artikel ini.

Terima kasih kepada kakakku Nadya Putri Andarita, Adikku Raffy Rajendra Naufal, Rafael Narendra Nadhif, Arbia Benata buat semangatnya



Terima kasih kepada keluarga besar Manukan Indah, Surabaya yang telah mendukung, membantu, dan mendoakan lancarnya penyusunan artikel ini.

Terima kasih kepada seluruh keluarga besar SMA Islam Temayang, Bapak dan Ibu guru yang sudah memberikan kesempatan untuk mengadakan penelitian di SMA Islam Temayang, serta dukungan, bantuan dan doanya.

Terima kasih kepada Bu Suci, Pak Anang, Pak Aan, Pak Redian, Mas Rizki, Mas Saifudin, Febrialdy, Amba, Ima yang telah membantu dalam penghitungan SPSS, konsep media dan pengisi suara, atas semua dukungan, waktu, serta nasihatnya.

Terima kasih kepada sahabat-sahabatku Mas Jarril, Wisnu Bayu, Firda, Diah, Merisa, Ropi'ah, Almayanto gengs, Yoga Eka, Arry, Eriko, Dinda Ayu atas semangat dan motivasinya.

Terima kasih kepada angkatan 2018 Jurusan Bahasa dan Sastra Daerah, UNESA yang telah berjuang bersama selama 4 tahun ini.

Terima kasih kepada pihak-pihak yang tidak bisa disebutkan secara satu persatu atas bantuan, dukungan serta doa-doa.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian : Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta : PT Rineka Cipta
- Budi Darma. 2021. *Statistik penelitian menggunakan SPSS*. Bogor : Guepedia
- Badan Pengembangan Sumber Daya Manusia Pendidikan dan Kebudayaan dan Penjaminan Mutu Pendidikan. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. *Model Pembelajaran Penemuan (Discovery Learning)*.
- Chumairoh, KA. 2021. *Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Dongeng Untuk Pembelajaran Menyimak Cerita di Kelas III SDN Sukabumi VI Probolinggo*. UNESA : Jurnal Baradha Vol 17 No 01 (2021) : Pendidikan, Bahasa, Sastra, dan Budaya Jawa I. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/baradha/article/view/38258>
- Darmadi. 2017. *Pengembangan Model dan Metode Pembelajaran Dalam Dinamika Belajar Siswa*. Sleman: Deepublish
- Darman, A. Regina. 2020. *Belajar dan Pembelajaran*. Bogor: Guepedia
- Fadhallah. 2021. *Wawancara*. Jakarta: UNJ Press
- Hermawan, Sigit. Amirullah. 2021. *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif*. Malang : Media Nusa Creative
- Iis Ernawati, Sukardiyono Totok. *Uji kelayakan media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran administrasi server*. Desember 2017. Universitas Negeri Yogyakarta. Elinvo (Electronics informatcs and Vicational Education) Elinvo (Electronics Informatics and Vocational Education) 2(2):204DOI: 10. 21831
- Johar Arifin. 2017. *SPSS untuk penelitian dan skripsi*. Jakarta:Gramedia
- Kristanto, Andi. 2016. *Media Pembelajaran*. Surabaya: Bintang Surabaya
- Musriwati. 2015. *Ngundhakake Kawasisan Ngetrepake Basa Rinengga Kanthi Metode Make A Match Klas VII H SMP Negeri 1 Baron Tahun Pamulangan 2015-2016*. UNESA: Jurnal Baradha Vol 1 No 1 (2016) <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/baradha/article/view/14392>

- Pratama, Ardtan. Widodo, Sutrisno. 2018. *Pengembangan Media Video Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Bahasa Jawa Materi Pokok Aksaraja Jawa Untuk Kelas IV di SD Negeri 1 Jemundo, Sidoarjo*. Vol 9, No 1. <https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/jmtp/article/view/24133/0>
- Ponidi, Dian Puspita, dkk. 2021. *Model Pembelajaran Inovatif*. Indramayu: CV Adanu Abimata
- Prastowo, Andi. 2012. *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Jogjakarta: Divapress
- Santoso, singgih. 2010. *Statistik Multivariat*. Jakarta: Elex Media Komputindo
- Sugiyono, 2015. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta
- Sudaryono. 2016. *Metode Penelitian Pendidikan edisi pertama*. Jakarta: kencana
- Sumiharsono, M.Rudi. Hasanah, H. 2017. *Media Pembelajaran*. Jember: Pustaka Abadi
- Setyawan Aditya, Dodiet. 2021. *Hipotesis dan Variabel Penelitian*. Sukoharjo: Tahta Media Group
- Widiyasanti, M, Dkk, 2018. *Pengembangan Media Video Animasi untuk Meningkatkan Motivasi Belajar dan Karakter Tanggung Jawab Siswa Kelas 5*. UNY : Jurnal Pendidikan Karakter Vol.9, No.1 (2018). <https://journal.uny.ac.id/index.php/jpka/article/view/21489>
- Yaumi. 2018. *Media Teknologi Pembelajaran*. Jakarta: Prenadamedia Group
- Yonanda Hana Yosrila. 2020. *Pengembangan Medhia Pasinaon Cergam Abasis Lift The Flap Book Kanggo Ngundhakake Kawasisan Nulis Teks Crita Tumrap Siswa Klas VIII MTSN 6 Kediri*. Jurnal baradha vol. 12. No 3 (2020)  
<https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/index/search/titles?searchPage=396>

## LAMPIRAN

Lampiran 1 Animation Storyboard

[https://docs.google.com/document/d/1mvigxSuYq8nDbxLdyH-pn\\_uf5FOP8iyI/edit?usp=sharing&oid=104636566027816588949&rtpof=true&sd=true](https://docs.google.com/document/d/1mvigxSuYq8nDbxLdyH-pn_uf5FOP8iyI/edit?usp=sharing&oid=104636566027816588949&rtpof=true&sd=true)

Lampiran 2 Hasil Angket Respon Uji Coba Skala Kecil

<https://docs.google.com/document/d/1LRPgIC3vc8YHMoAC6nB7K-bKL8Q3RmhA/edit?usp=sharing&oid=104636566027816588949&rtpof=true&sd=true>

Lampiran 3 Hasil Pretest dan Postest Uji Coba Skala Kecil

[https://docs.google.com/document/d/19Nr8qR6n0eipKaA9i\\_PPciXZxvDqO-K9/edit?usp=sharing&oid=104636566027816588949&rtpof=true&sd=true](https://docs.google.com/document/d/19Nr8qR6n0eipKaA9i_PPciXZxvDqO-K9/edit?usp=sharing&oid=104636566027816588949&rtpof=true&sd=true)

Lampiran 4 Hasil Pengamatan Kelas Uji Coba Skala Kecil

<https://docs.google.com/document/d/1pMfd2m4D2VOtAWOz2lM8-NFmRgpS7Fsg/edit?usp=sharing&oid=104636566027816588949&rtpof=true&sd=true>

Lampiran 5 Hasil Angket Respon Uji Coba Skala Besar

[https://docs.google.com/document/d/1cXaSOBpt5IObpzZoYsTbGy1lTWmo\\_agP/edit?usp=sharing&oid=104636566027816588949&rtpof=true&sd=true](https://docs.google.com/document/d/1cXaSOBpt5IObpzZoYsTbGy1lTWmo_agP/edit?usp=sharing&oid=104636566027816588949&rtpof=true&sd=true)

Lampiran 6 Hasil Pretest dan Postest Uji Coba Skala Besar

<https://docs.google.com/document/d/1bAkkdpezNmczQxjv5ERN8bQxwZLE5fT/edit?usp=sharing&oid=104636566027816588949&rtpof=true&sd=true>

Lampiran 7 Hasil Pengamatan Kelas Uji Coba Skala Besar

<https://docs.google.com/document/d/103KjuulcyEyZB3uTZ2hf2vDN3UpNLlbe/edit?usp=sharing&oid=104636566027816588949&rtpof=true&sd=true>

Lampiran 8 Hasil Validasi Ahli Materi

<https://docs.google.com/document/d/1iTomKBfjvnDKTmUvK1KJFCA1SOlaMbnl/edit?usp=sharing&oid=104636566027816588949&rtpof=true&sd=true>

Lampiran 9 Hasil Validasi Ahli Medhia

<https://docs.google.com/document/d/1KMNiq4CGptpw9NOBd21Cj5gDNCYsHxwl/edit?usp=sharing&oid=104636566027816588949&rtpof=true&sd=true>

Lampiran 10 Hasil Uji Normalitas Uji Coba Skala Kecil

<https://docs.google.com/document/d/1iSqukROgB1javvR8s7->

[zXvnNUpHlx1TI/edit?usp=sharing&oid=104636566027816588949&rtpof=true&sd=true](https://docs.google.com/document/d/14KBLWL7-qtsHT74B8yjaD38D3W4eUJVO/edit?usp=sharing&oid=104636566027816588949&rtpof=true&sd=true)

Lampiran 11 Hasil Uji Normalitas Uji Coba Skala Besar

[https://docs.google.com/document/d/14KBLWL7-](https://docs.google.com/document/d/14KBLWL7-qtsHT74B8yjaD38D3W4eUJVO/edit?usp=sharing&oid=104636566027816588949&rtpof=true&sd=true)

[qtsHT74B8yjaD38D3W4eUJVO/edit?usp=sharing&oid=104636566027816588949&rtpof=true&sd=true](https://docs.google.com/document/d/14KBLWL7-qtsHT74B8yjaD38D3W4eUJVO/edit?usp=sharing&oid=104636566027816588949&rtpof=true&sd=true)

Lampiran 12 RPP

<https://docs.google.com/document/d/1geedKnpvkJLYjPxzA3GUWPc1IS06cauy/edit?usp=sharing&oid=104636566027816588949&rtpof=true&sd=true>

