

**PENGEMBANGAN MEDHIA GAMES FLASH “HOW WANTS TO BE A SIAJA”
KANGGO NGUNDHAKAKE KAWASISAN NULIS UKARA NGANGGO
SANDHANGAN WYANJANA TUMRAP SISWA KELAS VIII SMPN I GONDANG, MOJOKERTO
TAUN AJARAN 2013/2014**

Ira Mariyon, Dra. Sri Sulistiani, M.Pd.

Pendidikan Bahasa dan Sastra Daerah (Jawa)

Fakultas Bahasa dan Seni

Universitas Negeri Surabaya

mariyontiga@gmail.com

Abstrak

Patang kawasisan sing kudu disinaoni sajrone pasinaon basa, salah sawijine yaiku nulis. Siswa SMPN 1 Gondang, Mojokerto minangka objek panliten nduweni kawasisan nulis Jawa sing isih kurang, dibuktekake saka asil sinau siswa sing isih ana sangisore KKM. Bab iki salah sawijine dijalari saka cara mulang guru lan pamilihan medhia sing monoton.

Sing dadi underan ing panliten iki, yaiku kepriye proses pengembangan medhia pasinaon *game flash*, kepriye asil uji coba kelayakan medhia pasinaon *game flash* “How Wants To Be a Siaja”, kepriye respon siswa tumrap panganggone *game flash* “How Wants To Be a Siaja” minangka medhia pasinaon. Ancas saka panliten iki, yaiku ngandharake asil pengembangan medhia pasinaon *game flash* “How Wants To Be a Siaja”, ngandharake asil uji coba kelayakan medhia pasinaon *game flash*, ngandharake respon siswa tumrap panganggone *game flash* minangka medhia pasinaon. Panliten iki nduweni paedah kanggo siswa nindakake proses sinau nganggo teknik anyar yaiku nggunakake medhia pasinaon *game flash*, bisa nambah kawruh ngenani alternatif medhia pasinaon tumrap guru, lan bijine siswa sing ngluwihi KKM bisa mangaribawani tumrap kuwalitase sekolah.

Panliten iki mujudake panliten pengembangan, yaiku panliten sing digunakake kanggo ngasilake prodhuk tartamtu lan nguji efektivitas prodhuk kasebut. Langkah-langkah pengembangan medhiane sing diandharake dening Sugiyono, yaiku nganalisis kebutuhan siswa lan isi medhia, ngrancang dhesain, implementasi dhesain, pengujian, validasi ahli, revisi, uji kelayakan, revisi medhia, lan prodhuksi. Efektivitas medhia ditemtokake nganggo metodhe eksperimen kanthi model *quasi experimental design* awujud *pretest-posttest control group design*. Populasi ing panliten iki yaiku siswa kelas VIII SMPN 1 Gondang, Mojokerto. Eksperimen iki nggunakake 3 sampel sing dijupuk kanthi nggunakake teknik *sampling purposive*.

Adhedhasar asil validasi materi dinyatakake layak kanthi persentase 86,7% kagolong apik banget tumrap komponen pembelajaran lan 82,2% kagolong apik tumrap komponen materi. Saka ahli medhia antuk pambiji cukup kanthi persentase 73%. Adhedhasar pangitungan reliabilitas instrumen *pretest-posttest* panliten I lan II, instrumen panliten dinyatakake reliabel saengga layak digunakake. Adhedhasar pangitungan efektivitas pasinaon ing kelas eksperimen lan kontrol kanthi rumus *paired sample t-test* diantuki biji $t = 2,985 \geq t_{(,)} = 2,000$ sajrone panliten I lan $t_{(,)} = 4,012 \geq t_{(,)} = 2,000$ sajrone panliten II. Kaloro asil kasebut kagolong signifikan. Asil kasebut uga disengkuyung asil pambiji sikap (afektif), tes kognitif, lan tes psikomotor kelas eksperimen lan kontrol kang kagolong signifikan. Adhedhasar asil analisis angket respon siswa kelas eksperimen diolehi persentase pambiji 79,6% sing kagolong apik, kelas uji instrumen uga kagolong apik kanthi persentase 83,3%. Adhedhasar asil kasebut bisa didudut yen panliten iki mbuktekake hipotesis, yaiku ana prabedan sing signifikan antarane asil sinau kelas eksperimen klawan kontrol. Mula saka iku, bisa diweruhi yen H_0 ditolak lan H_1 ditampa, tegese medhia pasinaon *game flash* “How Wants To Be a Siaja” ngundhakake kawasiswa nulis ukara nganggo sandhangan wyanjana siswa kelas VIII SMPN 1 Gondang, Mojokerto.

Kata kunci : pengembangan, medhia pasinaon *game flash*, kawasisan nulis Jawa.

PURWAKA

Landhesan Panliten

Sajroning pembelajaran basa ana patang katrampilan sing kudu dikuwasani dening siswa, yaiku nyemak, maca, nulis, lan micara. Kabeh aspek kuwi padha nduweni sesambungan kang raket lan ora bisa dipisahake. Tarigan (2008:01), ngandharake sajrone ngantuki katrampilan basa biyasane ngliwati sawijine urutan sesambungan sing tumata. Wiwitane bocah bakal nyinau nyemak basa, banjur micara, lan sawise iku sinau maca lan nulis. Kabeh

katrampilan kasebut manunggal dadi siji dadi catur tunggal. Nyemak lan maca mujudake katrampilan basa sing asipat reseptif utawa nrima, dene wicara lan nulis mujudake katrampilan basa sing asipat produktif utawa ngasilake.

Nulis mujudake piranti komunikasi ora langsung sing wujud bisa dideleng. Kanthi nulis siswa bisa ngandharake apa sing diweruhi lan panemu-panemu utawa kekarepane kanthi wujud tulisan. Saka asil nulis mau siswa bisa ngeling-eling apa wae panemune jalaran

ana wujud sing bisa dideleng utawa diwaca saben wektu. Mula saka iku, nulis mujudake sawijine katrampilan basa sing perlu disinaoni maneh dening siswa, mligine ing bab nulis aksara Jawa.

Katrampilan nulis aksara Jawa uga mujudake aspek sing paling wigati sajroning pasinaon basa Jawa. Aksara Jawa mujudake sawijine budaya adiluhung sing isih digunakake nganti jaman saiki (Riyadi, 1996:01). Senajan mangkono, isih akeh banget aturan-aturan nulis aksara Jawa sing durung dimangerteni dening siswa, kayata penganggo lan panulisane pasangan, sandhangan lan sapanunggal.

Sasuwene iki kurange katrampilan siswa sajroning nulis aksara Jawa dijalari maneka warna faktor. Faktor-faktor kasebut antara liya, yaiku akeh siswa sing ora apal aksara Jawa, angel ngrakit tembung utawa ukara Jawa nganggo aksara Jawa, lan kurange medhia pasinaon sajrone piwulangan nulis aksara Jawa. Ora apal lan angele ngrakit ukara nganggo aksara Jawa dijalari saka pasinaon sing ditindakake guru sasuwene iki asipat monoton. Siswa mung disinaoni maca tulisan nganggo aksara Jawa, nanging kurang disinaoni kepriye carane nulis. Iki uga dijalari saka ora anane medhia sajrone pasinaon. Ora anane medhia pasinaon ndadekake guru sing luwih aktif tinimbang siswane. Siswa mung nrima materi sing diwenehake guru tanpa ana konstruksi utawa praktek sajrone pasinaon. Bab kuwi njalari mudhune kreativitas lan aktivitase siswa. Siswa dadi manungsa sing nduweni pakulinan nrima apa wae sing dikandhakake gurune tanpa ngupaya anane modhifikasi, apa maneh ngonstruksi.

Kurange konsep apalan aksara Jawa tumrap siswa mujudake salah sawijine masalah sing njalari ewuhe apalan. Bab ewuhe apalan uga dijalari saka akehe materi sing ana sajrone pasinaon aksara Jawa, kayata aksara legena, sandhangan, pasangan, angka Jawa, aksara murda, lan sapanunggal sing panganggane ing saben tembung lan ukara beda-beda. Saliyane iku, sajrone nulis aksara Jawa uga ana pranata-pranata sing kudu digatekake. Bab iku bakal nduweni pangaribawa ing apalan lan penguwasan aksara Jawa ing pasinaon sabanjure. Yen siswa ora apal karo aksara Jawa bakal ndadekake siswa kewuhan sajrone ngrakit tembung utawa ukara nganggo aksara Jawa.

Angele nyinaoni aksara Jawa uga dijalari dening endheke kompetensi nulis aksara Jawa sing diduweni siswa. Siswa sing ora bisa utawa kompetensi nulis aksara Jawane endhek uga dijalari karena malese latihan nulis Jawa. Yen siswa sregep latihan nulis aksara Jawa bisa dipesthekake bakal apal aksara Jawa, amarga kanthi mangkono siswa uga wis nggambar wujud saka aksara Jawa ing pikirane. Ora bisane nulis aksara Jawa mau uga njalari kompetensi ngrakit aksara Jawa dadi tembung utawa ukara uga endhek. Kudune kompetensi nulis Jawa iki wis diduweni siswa wiwit kelas III SD adhedhasar kurikulum kang ana.

Ewuhe apalan aksara Jawa sing cacahé mung rong puluh kudune ora ana. Apa maneh tumrap siswa sing wis lungguh ing kelas VIII, amarga piwulangan nulis aksara Jawa wis diwulangake wiwit kelas III SD. Kanyatane siswa SMPN 1 Gondang mligine kelas VIII sing dadi

sampel sajrone panliten iki, nuduhake yen katrampilan sajrone nulis aksara Jawa isih kurang. Ora mung siji loro sing ora bisa nulis, nanging meh kabeh siswa ora bisa nulis aksara Jawa. Isih akeh bijine para siswa kelas VIII SMPN 1 Gondang, Mojokerto sing isih kurang utawa endhek. Kabukten saka asil pembelajaran nulis aksara Jawa sadurunge, isih akeh sing bijine sangisore KKM kanthi prosentase ketuntasan 45% saka jumlah siswa. Isih akeh siswa kelas VIII sing durung apal lan durung bisa ngrakit aksara Jawa dadi tembung utawa ukara kanthi bener lan trep. Bab iku bisa nuwuhake pangaribawa marang piwulangan sabanjure lan njalari biji sing diantuki para siswa kurang saka KKM sing wis ditemtokake dening sekolah, yaiku 70. Kanthi KKM 70 tegese siswa kudu bisa nggayuh biji 70% saka skor maksimal. Biji sing kurang saka KKM njalari para siswa kudu melu remidi sing dianakake dening guru.

Kurange biji saka KKM dijalari amarga siswa durung lan isih ana sing ora apal karo aksara Jawa, kurang paham ngenani konsep apalan aksara-aksara Jawa, lan ora anane semangat sajrone nyinaoni lan ngapalake aksara Jawa. Para siswa nduweni panemu yen piwulangan aksara Jawa iku ora pati penting amarga ora mesthi kanggo lan digunakake ing panguripan saben dinane. Apa maneh piwulangan nulis aksara Jawa sasuwene iki mbosenake siswa, saengga siswa ora nduweni motivasi utawa semangat sajrone nyinaoni aksara Jawa.

Kanggo ngurangi rasa bosene siswa lan ningkatake kompetensi nulis aksara Jawa ana maneka warna cara sing bisa digunakake, salah sawijine yaiku nganggo medhia pasinaon. Kanthi nggunakake medhia pasinaon sajrone piwulangan nulis aksara Jawa dikarepake supaya bisa nuwuhake semangat siswa sajrone proses piwulangan, saengga siswa bisa luwih aktif maneh anggoné sinau aksara Jawa. Medhia pasinaon sing bisa digunakake ora mung kudu nduweni isi utawa mung ngenani materi piwulangan wae, nanging uga bisa arupa dolanan sing isih salaras karo materi piwulangan sing diwenehake dening guru.

Salah sawijine model piwulangan sing bisa ngundhakake motivasi siswa kanggo melu kanthi aktif sajrone kegiatan sinau, yaiku kanthi nggunakake medhia game abasis flash (game flash). Medhia iki dikarepake bisa ngundhakake minat lan asil piwulangan nulis aksara Jawa. Piwulangan abasis game flash hakikate mujudake dolanan sing bisa digunakake minangka medhia sing efektif kanggo nglibatake siswa sajrone proses intruksional. Dolanan bisa menehi motivasi siswa sajrone proses sinau sing aktif (Davies sajrone Fiktyani, 2006:5). Game flash mujudake medhia sing nggunakake komputer kanggo ngombinasekake antarane dolanan karo materi pasinaon, saengga ndadekake siswa luwih aktif, kreatif, sarta wani tumindak sajrone proses pasinaon.

Medhia game flash sing dianggep bisa ngundhakake minat, motivasi, lan asil pasinaon para siswa, yaiku medhia pasinaon game flash "How Wants To Be a Siaja". Sing diarani Siaja ing kene yaiku singkatan saka ukara "Smart In Aksara Jawa". Amarga yen dideleng saka umure para siswa sing lagi seneng-senenge dolanan (nge-game), medhia iki dikarepake bisa ningkatake semangat

lan kompetensine siswa. Dolanan kanthi luwih umum sajrone ilmu psikologi, Freeman lan Utami Munandar (<http://definisibermaindanpentingnyaabermainbagianaksababjalal.htm>) ditegesake yen dolanan minangka sawijine aktivitas sing bisa mbantu bocah nggayuh pangrembakan sing wutuh ing bab fisik, intelektual, sosial, moral, lan emosional. Kanthi dolanan dikarepake siswa bisa ningkatake kawasisan sajrone mahami materi sing diwulangake. Sajrone piwulangan iki siswa bakal diajak dolanan (nge-game) sing sejatine kuwi sinau kanggo ngapalake aksara Jawa. Kanthi cara nge-game iki dikarepake siswa bisa cepet anggone ngapalake aksara Jawa.

Panliten iki bakal ditindakake kanthi ancangan panliten lan pangembangan utawa sajrone basa Inggris diarani Research and Development yaiku metodhe panliten sing digunakake kanggo ngasilake prodhuk tartamtu, lan nguji keefektivan prodhuk kasebut (Sugiyono, 2010:407). Panliten iki uga asipat longitudinal utawa ana tahapane sajrone panliten. Tahapan kasebut yaiku proses nggawe medhia lan uji coba medhia ing siswa. Panliten iki kalebu panliten non-PTK, yaiku panliten sing ora mung ditindakake dening guru lan uga ora niti ngenani proses pasinaon kanthi langsung (<http://indonesiablogSantamars.htm>). Lan uga jalaran panliten iki nduweni kegiatan sing padha karo panliten eksperimental, yaiku ngontrol, manipulasi, lan observasi (Muhadi, 2011:21). Dadi panliten iki kalebu ing panliten eksperimen pengembangan amarga panliten iki ngasilake prodhuk (ngembangake medhia) lan prodhuk kasebut bakal diuji coba kanthi panliten eksperimen.

Prodhuk sing diasilake saka panliten iki yaiku medhia pembelajaran arupa game edukasi yaiku Games Flash How Wants To Be a Siaja. Tembung Siaja mujudake akronim saka ukara smart in aksara Jawa sing tegese yaiku pinter sajrone aksara Jawa lan nduweni kekarapan sapa sing nggunakake medhia game edukasi kasebut bisa dadi pinter sajrone nyinaoni lan ngapalake aksara Jawa.

Produk sing diasilake mengkone bakal diujicobakake ing lapangan (siswa ing kelas) kanthi nganakake eksperimen. Eksperimen dianakake supaya bisa meruhi apa ana owah-owahan undhak-undhakan sajrone kawasisan nulis aksara Jawa siswa kelas eksperimen sawise nggunakake medhia pasinaon game flash “How Wants To Be a Siaja”. Metodhe eksperimen iki asipat validation utawa nguji (Krathwohl sajrone Sukmadinata, 2009:57), yaiku nguji pangaribawane siji utawa luwih variabel tumrap variabel liyane. Variabel sing menehi pangaribawa diklompokake minangka variabel bebas (independent variables) kang ing panliten iki yaiku medhia pasinanon game flash “How Wants To Be a Siaja”, lan variabel sing diperbawani diklompokake minangka variabel kaiket (dependent variables) yen ing panliten iki yaiku kawasisan nulis aksara Jawa. Kabeh variabel sing diuji kudu diukur nggunakake instrumen pangukuran utawa tes sing wis distandarake utawa dibakokake. Pambakuan instrumen lan pangolahan asil panliten diolah kanthi nggunakake analisis statistik inferensial-parametrik.

Underane Panliten

Adhedhasar lelandhesaning panliten lan watesane masalah, undere panliten bakal diandharake kaya mangkene:

- 1) Kepriye pengembangan game flash How Wants To Be A Siaja minangka medhia pasinaon kanggo ngundhakake kawasisan nulis sandhangan wyanjana tumrap siswa kelas VIII SMPN 1 Gondang?
- 2) Kepriye asil uji coba kelayakan game flash How Wants To Be A Siaja minangka medhia pasinaon kanggo ngundhakake kawasisan nulis sandhangan wyanjana tumrap siswa kelas eksperimen ing kelas VIII F SMPN 1 Gondang?
- 3) Kepriye tanggapan siswa kelas VIII SMPN 1 Gondang tumrap panganggone game flash How Wants To Be A Siaja minangka medhia pasinaon?

Tujuwan Panliten

Tujuwan saka panliten iki, yaiku:

- 1) Ngandharake asil pengembangan saka *game flash How Wants To Be A Siaja* minangka medhia pasinaon kanggo ngundhakake kawasisan nulis sandhangan wyanjana tumrap siswa kelas VIII SMPN 1 Gondang.
- 2) Ngandharake asil uji coba kelayakan saka *game flash How Wants To Be A Siaja* minangka medhia pasinaon kanggo ngundhakake kawasisan nulis sandhangan wyanjana tumrap siswa kelas eksperimen ing kelas VIII F SMPN 1 Gondang.
- 3) Ngandharake tanggapan siswa SMPN 1 Gondang tumrap panganggone *game flash How Wants To Be A Siaja* minangka medhia pasinaon.

Paedah Panliten

Saka panliten sin ditindakake, dikarepake bisa nduweni paedah kaya ing ngisor iki:

- 1) Kanggo Siswa
Siswa bisa nindakake proses sinau nganggo teknik anyar yaiku nggunakake *game flash How Wants To Be A Siaja* minangka medhia pasinaon kanggo ngundhakake kawasisan nulis aksara Jawa sandhangan wyanjana. Siswa bisa luwih semangat lan nduweni motivasi sing gedhe anggone nyinaoni aksara Jawa.
- 2) Kanggo Guru
Kanthi panliten iki dikarepake guru bisa nambah kawruh ngenani medhia pasinaon *game edukasi* utawa multimedia. *Game flash How Wants To Be A Siaja* iki bisa didadekake referensi minangka medhia pasinaon nalika proses pasinaon ing kelas.
- 3) Kanggo Sekolah
Panliten iki nduweni kekarapan supaya kanthi medhia pasinaon bisa ngapiki bijine siswa kanggo nggayuh KKM sing wis ditemtokake sekolah. Bijine siswa sing ngluwihi KKM bisa mangaribawani tumrap kuwalitase sekolah.

TINTINGAN KAPUSTAKAN

Medhia Pasinaon

Tembung medhia asale saka basa Latin lan mujudake wujud jamak saka tembung medium sing kanthi harafiah tegese kreteg utawa sing ngeterna, sing nglantarake. Medhia mujudake kreteg utawa sing nglantarake pesen saka sing ngirim menyang sing nrima pesen.

Akeh watesan sing diwenehake kanggo negesi medhia. *Asosiasi Teknologi lan Komunikasi Pendidikan (Association of Education and Communication Technology/ AECT)* ing Amerika, menehi wates medhia minangka sakabehane wujud lan saluran sing digunakake wong-wong kanggo nglantarake pesen lan informasi. Gagne (sajrone Soeharto, 2003:98) ngandharake yen medhia yaiku maneka warna jinis komponen sajrone lingkugane siswa sing bisa ngrangsang kanggo sinau. Briggs (sajrone Sadiman, 2010:06) nduweni panemu yen medhia yaiku sakabehe alat fisik sing bisa nyuguhake pesen sarta ngrangsang siswa kanggo nyinaoni buku, film, kaset, film bingkai minangka saperangan tuladhane.

Asosiasi Pendidikan Nasional (National Education Association/ NEA) (Sadiman, 2010:07) menehi teges medhia sing beda. Medhia yaiku wujud-wujud komunikasi cetak utawa audiovisual sarta alat-alate. Medhia kudune uga nduweni watesan-watesan tartamtu yaiku bisa dimanipulasi, bisa dideleng, dirungokake, lan diwaca. Apa wae watesan sing diwenehake tumrap medhia, ana sing padha antarane watesan kasebut, yaiku yen medhia mujudake sakabehane samubarang sing bisa digunakake kanggo nglantarake pesen saka sing ngirim menyang sing nrima saengga bisa ngrangsang pikiran, rasa, wigati, lan minat sarta kawigatene siswa saengga proses pasinaon bisa dumadi.

Games

Games yaiku tembung abasa Inggris sing tegese dolanan utawa *pertandingan*, utawa uga bisa ditegesi minangka aktivitas *terstruktur* sing biyasane ditindakake kanggo seneng-seneng. Anggra (sajrone Rozi, 2010:6) ngandharake *game* utawa dolanan yaiku samubarang sing bisa dimainake kanthi aturan tartamtu saengga ana sing menang lan ana sing kalah. Biyasane *games* ditindakake sajrone konteks ora serius kanthi tujuwan seneng-seneng. Mligine kanggo bocah, dolanan mujudake kegiatan sing asipat penting, jalaran lumantar dolanan potensi sing diduweni dening bocah bisa dikedhuk sacara *optimal* (<http://KonsepBermain~PUSTAKAKATI.htm>). Iki slaras karo andharane Wong (sajrone <http://DEFINISIBERMAIN.htm>) yen dolanan mujudake kaca pangilon saka kawasasan intelektual, fisik, emosional, lan sosial sarta dolanan mujudake medhia sing apik kanggo sinau, amarga kanthi dolanan bocah bisa nindakake komunikasi, sinau dhaptasi karo lingkugane, nindakake apa sing bisa digarap, lan ngenal wektu, jarak, sarta swara.

Games Flash

Program iki sejatine digunakake kanggo nggawe presentasi utawa ndhesain web. Saliyane iku kanthi sithik kreativitas program iki bisa kanggo nggawe game sing

prasaja. Program iki ora ditujokake kanggo nggawe game sing abot.

Katrampilan Nulis

Nulis yaiku nurunake utawa nggambarake lambang-lambang grafik sing nggambarake sawijine basa sing dipahami dening sawijine pawongan saengga pawongan liyane bisa maca langsung lambang-lambang grafik kasebut yen padha wis mahami basa lan gambar grafike (Lado sajrone Basir, 2010). Nulis miturut Rusyana (1988:191) mujudake kompetensi sing nggunakake pola-pola basa kanthi cara nulis kanggo ngandharake sawijine gagasan utawa pesen. Tarigan ngandharake yen nulis mujudake proses nggambarake sawijine basa saengga pesen sing diwenehake panulis bisa dipahami dening pamaca (Tarigan, 2008:21).

Panemu kang beda diandharake dening Tat kala (sajrone Basir, 2010:29) kang ngandharake yen nulis yaiku sawijine proses nyusun, nyathet, lan komunikasi makna sajrone tataran ganda asipat interaktif lan diarahake kanggo nggayuh tujuwan tartamtu kanthi nggunakake sawijine sistem tandha konvensional sing bisa dideleng/ diwaca.

Aksara Jawa

Aksara Jawa uga bisa diarani dentawyanjana (Padmosokoetjo, 1989:13). Denta tegese untu, wyanjana tegese aksara, salugune tegese aksara untu nanging lumrahe ditegesi carakan, yaiku urut-urutane aksara jawa wiwit saka ha tekan nga sing cacahé ana rong puluh. Aksara rong puluh kasebut siji-sijine diarani aksara legena (Jawa kuna Lagna), tegese aksara wuda, tanpa sandhangan.

Wujud aksara Jawa sing saiki digawe wis ana awit jaman Kesultanan Mataram (abad 17) ananging wujud cetake lagi ana abad 19. Aksara iki yaiku modhifikasi saka aksara Kawi utawa dikenal aksara Jawa kuna sing uga minangka abugida. Kang digunakake antarane abad 8 nganti abad 16. Aksara iki uga nduweni utawa meh padha karo aksara Bali. Jeneng aksara iki sajroning basa Jawa diarani Dentawiyana (Riyadi, 1996:15).

Sandhangan Wyanjana

Sandhangan wyanjana ditrapake kanggo nggabungake uni sawetara swara. Sandhangan wyanjana wujudé ana 3, yaiku cakra (ꦕꦫ), keret (ꦏꦺꦴꦂꦺꦠ), lan pengkal (ꦥꦁꦏꦭ) (Darusuprta, 1996:29-31):

METODE PANLITEN

Ancangan Panliten

Panliten iki nggunakake metode panliten kuantitatif. Metode panliten kuantitatif yaiku metode panliten kang lelandhesan filsafat positivisme, digunakake kanggo niliti populasi utawa sampel tartamtu (Sugiyono, 2010:13). Pangumpulan dhata nggunakake instrumen panliten, analisis dhata asipat kuantitatif kanthi tujuwan kanggo nguji hipotesis kang wis ditemtokake.

Panliten sing digunakake yaiku *Research and Development* utawa metode panliten lan pengembangan. Metode iki digunakake kanggo ngasilake prodhuk

tartamtu lan nguji keefektifan prodhuk kasebut. Pola sing dianggo, yaiku polane Sugiyono (2010:409). Pola iki dianggo pathokan sajrone proses ngembangake medhia pasinaon supaya medhia pasinaon sing dikasilake mengkone bisa digunakake ing sekolah-sekolah minangka medhia pasinaon.

Prosedur palitene diwiwiti saka analisis masalah lan isi medhia, rancangan dhesain, implementasi dhesain, pengujian, validasi ahli, revisi, uji kelayakan, revisi medhia, lan prodhuk.

Prodhuk sing diasilake saka pengembangan medhia kasebut bakal diujekake marang siswa nganggo panliten eksperimen. Arikunto (2010:206) ngandharake yen panliten eksperimen yaiku panliten kang diajab bisa meruhi ana lan orane akibat saka sawijine bab kang ditampa dening subyek, yaiku kanthi mbandhingake siji utawa luwih klompok eksperimen kang diwenehi treatment karo siji utawa luwih klompok pambandhing kang ora nampa treatment. Panliten eksperimen mujudake panliten kang paling murni kuantitatif jalaran kabeh prinsip lan kaidah-kaidah panliten kuantitatif bisa ditrapake ing panliten iki (Sukmadinata, 2009:57).

Dhesain Panliten

Desain eksperimen kang digunakake ing panliten iki yaiku *Quasi Experimental Design* kanthi bentuk *nonequivalent control group design*. Bentuk kasebut digunakake dening panliti amarga sampel ditamtokake kanthi cara *purposive*, kaya kang diandharake dening Sugiyono (2011:116) yen desain *nonequivalent control group design* nduweni tetenger klompok eksperimen lan klompok control ora dipilih kanthi cara random, nanging desain iki meh padha karo *pretest-posttest control group design*.

Populasi lan Sampel

Panliten iki njupuk populasi siswa kelas VIII SMP N 1 Gondang, Mojokerto. Panliti njupuk lan milih siswa ing kelas VIII SMP N 1 Gondang, Mojokerto amarga kawasisan nulis aksara Jawane isih kurang. Kahanan iki diweruhi saka asil piwulangan nulis aksara Jawa dadi tembung utawa ukara tumrap siswa kelas VIII kasebut isih kurang saka KKM sig ditemtokake sekolah, yaiku 70% saka biji maksimal 100.

Ing panliten iki teknik sing digunakake sajrone njupuk sampel, yaiku *sampling purposive*. *Sampling purposive* yaiku teknik nemtokake sampel kanthi tetimbangan tartamtu (Sugiyono, 2010:125). Saka teknik iki dijupuk telung kelas sing bakal digunakake kanggo kelas eksperimen, kontrol, lan uji instrumen.

Variabel Panliten

Ing panliten iki kang dadi variabel bebas yaiku medhia pembelajaran *Game flash “How Wants To Be a Siaja”* amarga variabel iki bisa nuwuhake sawenehe bab tumrap variabel liyane. Kang dadi variabel kaiket yaiku kawasisan nulis nganggo aksara Jawa. Variabel iki mujudake variabel kang dadi wohing variabel bebas.

Sumber Dhata lan Dhata

Sumber dhata sajrone panliten iki diolehi saka: (1) proses pengembangan medhia pembelajaran Game flash “How Wants To Be a Siaja” sing ditindakake dening siswa, guru, lan validator, (2) implementasi medhia pembelajaran Game flash “How Wants To Be a Siaja” sing ditindakake dening guru lan siswa, lan (3) observasi keefektifan medhia pembelajaran Game flash “How Wants To Be a Siaja” yaiku dideleng saka asil pasinaon siswa.

Dhata sing diolehi saka panliten pengembangan iki, yaiku asil observasi saka pengembangan medhia pembelajaran Game flash “How Wants To Be a Siaja”, dhata asil validasi saka validator lan asil observasi keaktifan guru lan siswa kang arupa angket, uga dhata asil piwulangan siswa.

Teknik Nglumpukake Dhata

Anggone nglumpukake dhata ing panliten iki nggunakake rong teknik, yaiku teknik tes lan teknik angket. Saka asil kaloro teknik kasebut bakal diolehi dhata sing mengkone banjur dianalisis kanggo meruhi asil saka panliten.

Instrumen Panliten

Instrumen panliten yaiku alat bantu kang dipilih lan digunakake dening panliti sajrone kagiyatane ngumpulake dhata supaya luwih gampang lan sistematis (Arikunto, 2010:101). Instrumen kang digunakake sajrone panliten iki, yaiku RPP, soal tes, lembar observasi, lan angket.

Teknik Analisis Dhata

Panliten iki nggunakake analisis deskriptif kuantitatif yaiku analisis kanthi ndheskripsikake asil panliten kang arupa angka-angka. Jinis dhata panliten iki yaiku dhata kualitatif lan dhata kuantitatif. Dhata kualitatif arupa komentar lan saran perbaikan produk saka ahli materi lan ahli medhia banjur dianalisis lan didheskripsi kanthi kualitatif kanggo ngrevisi produk sing dikembangake. Dhata kuantitatif arupa angka diolehi saka skor penilaian ahli materi, ahli medhia, lan dhata asil tes. Statistik parametris sing digunakake kanggo nguji hipotesis komparatif rata-rata rong sampel yen dhatane arupa rasio yaiku nggunakake t-test.

$$t = \frac{\text{Hasil Pengamatan} - \text{Nilai Kritis}}{\text{Simpangan Baku}}$$

ANDHARAN ASIL PANLITEN

Pengembangan Medhia Pasinaon

Adhedhasar pola pengembangan Sugiyono, ana saperangan langkah sing kudu ditindakake kanggo ngembangake medhia. Tahap kang wiwitan yaiku nganalisis kebutuhan. Tahap iki kaperang dadi loro, yaiku tahap analisis masalah lan analisis isi medhia. Sadurunge nganalisis masalah, luwih dhisik nglumpukake dhata-dhata masalah sing dialami siswa sajrone pasinaon nulis Jawa. Panglumpukane dhata kasebut kanthi cara mbagekake angket kebutuhan siswa ing kelas-kelas kang dadi sampel. Saka angket iki diolehake dhata kebutuhan

siswa kanthi HP (hasil penilaian) rata-rata 3 sampel, yaiku 2,27. Asil kasebut kalebu ing kriteria “kurang njangkepi kompetensi”. Adhedhasar asil angket kasebut diweruhi diweruhi jinise medhia sing salaras karo kebutuhan siswa, yaiku medhia pasinaon sing bisa ngundhakake semangat lan motivasi sinaune siswa. Dadi ing kene dipilih game flash “How Wants To Be a Siaja” minangka medhia kang bisa dikembangake kanthi cara kang kreatif lan bisa narik kawigaten siswa kanggo sinau nulis Jawa.

Sawise diputusake jinise medhia sing salaras karo kebutuhan siswa kasebut, banjur dianakake analisis isi medhia kanthi ngrumusake indikator lan tujuwan pasinaon adhedhasar KI lan KD kang wis ditemtokake ing kurikulum 2013. Yen tujuwan pasinaon wis ditemtokake banjur ngrancang dhesain game nganggo mindmapping. Yen mindmapping wis dadi banjur nggawe storyboard kanggo ndheskripsikake fungsi-fungsi sing digunakake. Sarampunge nggawe mindmapping lan storyboard tahap sabanjure yaiku implementasi dhesain kanggo ngrealisasekake rancangan-rancangan dhesain sing wis digawe sadurunge. Sawise iku game sing wis dadi dipriksa utawa diteliti. Tahap iki luwih nengenake menyang pamariksaan tombol navigasi.

Sabanjure, yaiku validasi kuwalitas medhia game flash dening ahli validator materi lan medhia. Validasi materi ditindakake kaping pindho. Ing validasi materi ana rong komponen sing dibiji, yaiku pembelajaran lan materi. Komponen pembelajaran ing validasi sing kapisan antuk rata-rata persentase 80% kang kagolong apik. Ing validasi kapindho, komponen pembelajaran antuk rata-rata persentase 86,7% kang kalebu “apik banget”. Dadi komponen pembelajaran ing validasi kapindho ngalami undhak-undhakan 6,7%. Komponen materi ing validasi kapisan antuk rata-rata persentase 75,6% kang kalebu “apik” dene ing validasi kapindho antuk rata-rata persentase 82,25 kang uga kalebu “apik”. Saka validasi kapisan lan kapindho komponen materi ngalami undhak-undhakan 6,65%. Dening validator medhia antuk rata-rata persentase 73% kang kalebu “cukup apik”. Adhedhasar persentase asil validasi para validator ahli bisa didudut yen medhia pasinaon game flash “How Wants To Be a Siaja” layak digunakake minangka medhia pasinaon sing bisa ngundhakake kawasisan nulis Jawa siswa.

Sarampunge divalidasi, medhia pasinaon direvisi adhedhasar pamrayoga saka para ahli validator. Yen medhia wis rampung direvisi medhia pasinaon diujicobakake ing lapangan lan disuwun response siswa tumrap medhia pasinaon game flash sajrone proses pasinaon. Adhedhasar asil response siswa bakal dianakake revisi medhia maneh. Amarga ing panliten iki ora ana pamrayoga saka siswa mula ora dianakake revisi maneh lan medhia bisa diprodhuksi minangka medhia pasinaon sing bisa ngundhakake kawasisan sarta motivasi siswa sajrone sinau nulis Jawa.

Uji Efektivitas Medhia Pasinaon

Ing panliten I, kelas eksperimen sadurunge nggunakake medhia pasinaon mung ana 12 siswa sing tuntas ing pretest kanthi persentase ketuntasan kelas 40%

sing kagolong durung tuntas amarga KKM ketuntasan kelas sing ditemtokake sekolah, yaiku 80% siswa sakelas tuntas. Sawise proses pasinaon nggunakake medhia pasinaon game flash “How Wants To Be a Siaja” lan antuk rata-rata biji kelas, yaiku 77,7. Siswa sing tuntas luwih akeh tinimbang sing durung tuntas, yaiku ana 25 siswa sing tuntas kanthi persentase ketuntasan kelas 83,3% kalebu tuntas. Ing pambiji afektif kelas eksperimen bisa nggayuh rata-rata biji 76, ana 26 siswa sing tuntas kanthi persentase ketuntasan kelas 86,67% sing kagolong tuntas. Adhedhasar pambiji kognitif, ana 21 siswa sing tuntas kanthi persentase ketuntasan kelas 70% ateges durung tuntas lan antuk rata-rata biji kelas, 79,4. Adhedhasar tes psikomotor ana 29 siswa sing tuntas kanthi persentase ketuntasan kelas 96,67% kalebu durung tuntas lan rata-rata biji kelas, yaiku 77,5.

Kelas kontrol ing panliten I, ana 7 siswa sing tuntas ing pretest kanthi persentase ketuntasan kelas, yaiku 23,3% kalebu durung tuntas. Saka proses sinau sing nggunakake medhia powerpoint kelas kontrol antuk rata-rata biji kelas, yaiku 70,8. Lan ana 20 siswa sing tuntas kanthi persentase ketuntasan kelas 66,6% tetep kalebu durung tuntas. Sajrone pambiji afektif, mung ana 7 siswa sing tuntas kanthi persentase ketuntasan kelas 23,3% kang uga kagolong durung tuntas lan rata-rata biji kelas, yaiku 60,88. Ing tes kognitif ana 14 siswa sing tuntas kanthi persentase 46,6% kagolong durung tuntas, dene rata-rata biji kelas sing bisa digayuh, yaiku 64,4. Sawise nindakake tes psikomotor siantuki rata-rata biji kelas kontrol, yaiku 72,69 lan ana 18 siswa sing tuntas kanthi persentase 60% saka jumlah siswa sakelas, dadi kelas kontrol durung tuntas.

Saka itungan asil pasinaon kelas eksperimen lan kelas kontrol diweruhi asil pasinaon kelas eksperimen luwih dhuwur tinimbang kelas kontrol. Bab kasebut bisa dibuktakake kanthi ngitung t-signifikansi saka kelas eksperimen lan kontrol. Saka asil pangitungan kasebut bisa diweruhi $t = 8,53 \geq t_{(,)} = 2,045$ lan $t = 5,83 \geq t_{(,)} = 2,045$. Asil t-signifikansi kasebut bisa dideleng ing diagram 4.3 supaya luwih cetha. Adhedhasar asil t-signifikansi kasebut, diweruhi yen asil pasinaon ing kelas eksperimen luwih dhuwur tinimbang kelas kontrol. Saliyane iku, efektivitas medhia uga bisa diweruhi saka asil pangitungan t-tes signifikansi kelas eksperimen lan kontrol nganggo rumus paired sample t-test. Adhedhasar rumus kasebut diasilake $t = 2,985 \geq t_{(,)} = 2,000$.

Adhedhasar asil pangitungan kasebut bisa didudut yen medhia pasinaon game flash “How Wants To Be a Siaja” efektif ing pasinaon nulis Jawa. Lan uga medhia pasinaon kasebut bisa ngundhakake kawasisan nulis ukara nganggo sandhangan wyanjana siswa kelas VIII.

Ing panliten II, kelas eksperimen sajrone proses pasinaon uga nggunakake medhia pasinaon game flash “How Wants To Be a Siaja”. Sadurunge nggunakake medhia pasinaon kasebut ana 20 siswa tuntas ing pretest kanthi persentase ketuntasan kelas, yaiku 66,7% sing kalebu durung tuntas. Saka penganggane medhia pasinaon kasebut diantuki rata-rata biji kelas, yaiku 84,67

lan ana 29 siswa sing tuntas kanthi persentase ketuntasan kelas 96,7% ateges kelas eksperimen wis tuntas. Ing panliten II uga ditindakake tes afektif, ing tes iki ana 30 siswa sing tuntas kanthi persentase ketuntasan kelas 100% sing kalebu tuntas lan antuk rata-rata biji kelas, yaiku 87,78. Ing tes kognitif ana 30 siswa tuntas kanthi persentase 100% kalebu tuntas lan bisa nggayuh rata-rata biji kelas, yaiku 92,9. Kelas eksperimen uga bisa nggayuh rata-rata biji kelas 80,26, ing tes psikomotor lan kabeh siswa tuntas ing tes iki kanthi persentase ketuntasan kelas 100% isih kalebu tuntas.

Kelas kontrol nggunakake medhia teks aksara Jawa kanthi teknik cloze (njangkepi) ing panliten II. Sadurunge proses pasinaon ana 12 siswa sing tuntas ing pretest kanthi persentase ketuntasan kelas 40% sing kalebu durung tuntas. Saka penganggane medhia lan teknik kasebut kelas kontrol bisa nggayuh rata-rata biji kelas, yaiku 78,27 lan 24 siswa tuntas kanthi persentase 80% kalebu tuntas. Ing pambiji afektif ana 16 siswa kelas kontrol sing tuntas kanthi persentase ketuntasan kelas 53,3% kalebu durung tuntas lan bisa nggayuh rata-rata biji kelas, yaiku 70,67. Saliyane iku uga ditindakake tes kognitif, saka tes kognitif ana 26 siswa tuntas kanthi persentase ketuntasan kelas 86,67% kelabu tuntas lan rata-rata biji kelas, 85,5%. Saka tes psikomotor kelas kontrol bisa nggayuh rata-rata biji kelas 72,3 lan 18 siswa tuntas kanthi persentase ketuntasan kelas 60% kalebu durung tuntas. Ing panliten II diweruhi asil pasinaon kelas eksperimen luwih dhuwur tinimbang kelas kontrol. Bab iki bisa dibuktekake saka asil pangitungan t-signifikansi kelas eksperimen lan kelas kontrol, yaiku

$$t = 10,660 \geq t_{(0,05)} = 2,045$$
$$t = 6,774 \geq t_{(0,05)} = 2,045$$

Adhedhasar pangitungan t-signifikansi kasebut bisa didudut yen asil pasinaon ing kelas eksperimen luwih dhuwur tinimbang kelas kontrol. Saliyane iku efektivitas medhia uga bisa diweruhi saka pangitungan t-tes signifikansi kelas eksperimen lan kelas kontrol nganggo rumus paired sample test. Saka rumus kasebut diasilake

$$t = 4,012 \geq t_{(0,05)} = 2,000$$

kagolong signifikan sing tegese medhia pasinaon game flash “How Wants To Be a Siaja” efektif yen digunakake sajrone pasinaon nulis Jawa lan uga bisa ngundhakake kawasisan nulis ukara nganggo sandhangan wyanjan siswa kelas VIII SMPN 1 Gondang, Mojokerto.

Respon Siswa

Dhata respon siswa sawise nggunakake medhi pasinaon game flash “How Wants To Be a Siaja” diklumpukake nganggo instrumen angket respon siswa. Dudutan asil analisis angket respon siswa kaya mangkene.

- 1) Ing kelas eksperimen siswa menahi respon kang kagolong apik kanthi persentase 79,46%.
- 2) Respon siswa ing kelas uji instrumen sawise nggunakake medhia pasinaon game flash “How Wants To Be a Siaja” uga kagolong apik kanthi persentase 83,33%.

Adhedhasar asil persentase kasebut bisa didudut yen medhia pasinaon game flash “How Wants To Be a Siaja” diarani efektif adhedhasar asil respon siswa kang apik.

Tintingan Asil Uji Hipotesis

Adhedhasar pangitungan efektivitas saka asil pasinaon siswa kelas eksperimen lan kontrol, banjur dianakake uji hipotesis kanthi:

H0 = ora ana prabedan sing signifikan antarane asil kompetensi nulis sandhangan wyanjana kelas eksperimen karo kelas kontrol.

H1 = ana prabedan sing signifikan antarane asil kompetensi nulis sandhangan wyanjana kelas eksperimen karo kelas kontrol.

Prabedan diarani signifikan yen $t_{hitung} > t_{tabel}$.

PENUTUP

Dudutan

Adhedhasar asil ujicoba medhia kasebut diweruhi yen medhia pasinaon game flash “How Wants To Be a Siaja” layak digunakake minangka medhia pasinaon sing bisa ngundhakake kawasisan nulis Jawa siswa mligine nulis ukara nganggo sandhangan wyanjana.

Adhedhasar pambandhingan asil pambiji kelas eksperimen lan kontrol ing panliten I lan II diweruhi yen asil pambiji saka ranah sikap (afektif), tes kognitif, lan tes psikomotor kelas eksperimen luwih dhuwur tinimbang kelas kontrol. Mula saka iku, medhia pasinaon game flash “How Wants To Be a Siaja” diarani efektif kanggo pasinaon nulis ukara nganggo sandhangan wyanjana. Sabanjure medhia pasinaon game flash bisa digunakake dening siswa ing tingkatan kang padha lan kanggo pasinaon kang padha, yaiku nulis Jawa mligine nulis ukara nganggo sandhangan wyanjana.

Respon siswa sawise nggunakake medhia game flash “How Wants To Be a Siaja” nyengkuyung asil efektifitas medhia saka asil pangitungan pasinaon siswa. Asil respon siswa kelas VIII F sawise nggunakake medhia game flash kagolong “apik” kanthi persentase 79,46%. Ing kelas uji instrumen, response siswa uga kagolong “apik” kanthi persentase 83,33%. Mula saka iku bisa didudut yen medhia pasinaon game flash “How Wants To Be a Siaja” ditanggapi dening siswa kanthi apik.

Pamrayoga

Diajab panliti liyane bisa njangkepi kakurangan-kakurangan sajrone pengembangan medhia game flash “How Wants To Be a Siaja” iki ngenani kuwalitas teknis utawa efektivitas medhia kasebut. Saliyane iku, kanggo panliti liya utawa calon guru lan uga guru bisa ngembangake medhia abasis komputer sing luwih kreatif, inovatif, lan orientasine marang siswa ing materi pasinaon sing beda, saengga bisa nggawe gampange pamedharan materi marang siswa. Yen wis kaya mangkono, proses pasinaon bisa ditindakake kanthi maksimal saengga pungkasan bisa nggawe kuwalitas pasinaon luwih apik.

KAPUSTAKAN

- Akhadiah, Sabarti, dkk. 1998. *Pembinaan Kemampuan Menulis Bahasa Indonesia*. Jakarta: Erlangga.
- Angkowo, R. dan A. Kosasih. 2007. *Optimalisasi Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Grasindo.
- Aqib, Zainal. 2008. *Penelitian Tindakan Kelas untuk Guru SD, SLB, dan TK*. Bandung: CV Yrama Widya.
- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- _____. 2010. *Prosedur Penelitian; Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- _____. 2013. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan Edisi 2*. Jakarta: Bumi Aksara.
- _____. 2010. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Arsyad, Azhar. 2006. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Basir, Udjang Pr. 2010. *Keterampilan Menulis (Dasar Menulis ilmiah dalam Tulisan Latin dan Jawa)*. Surabaya: Lembaga Penerbitan Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Surabaya.
- Darmadi, Hamid. 2011. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Darusuprpta, dkk. 1996. *Pedoman Penulisan Aksara Jawa*. Yogyakarta: Yayasan Pustaka Nusantara.
- Emzir. 2009. *Metodologi Penelitian Pendidikan: Kuantitatif dan Kualitatif*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- <http://DEFINISIBERMAIN.htm> diakses pada tanggal 11 Januari 2014, pukul 05:30 WIB
- <http://DEFINISIBERMAINDANPENTINGNYABERMAINBAGIANAKSABABJALAL.htm> diakses tanggal 11 Januari, pukul 05:02 WIB
- <http://GameWhowantstobeaMillionaireVersiIndonesiaBlogSantaMars.htm> diakses pada 11 Januari 2014, pukul 9:49
- <http://indonesiablogSantamars.htm> diakses pada tanggal 11 Januari 2014, pukul 9:49 WIB
- <http://KonsepBermain~PUSTAKAKTI.htm> diakses pada 11 Januari 2014, pukul 05:02
- <http://MEMANFAATKAGAMEBERBASISFLASUNTKMENINGKATKANMINATSISWATERHADAPMATEMATIKATridestryanenyBlog.htm>
- http://Wb_jv_PaugerannulisAksaraJawa_Sandhangan-WikimediaIncubator.htm diakses di akses pada tanggal 04 Maret 2014 pukul 10:55
- Indarti, Titik. 2008. *Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dan Penelitian Ilmiah: Prinsip-prinsip Dasar, Langkah-langkah, dan Implementasinya*. Surabaya: Bahasa dan Sastra Universitas Negeri Surabaya.
- Muhadi. 2011. *Penelitian Tindakan Kelas*. Yogyakarta: Shira Media.
- Musfiqon. 2012. *Panduan Lengkap Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: PT. Prestasi Pustakaraya.
- _____. 2012. *Pengembangan Media dan Sumber Pembelajaran*. Jakarta: PT. Prestasi Pustakaraya.
- Nurdiyantoro, Burhan. 2001. *Penilaian dan Pengajaran Bahasa dan Sastra*. Yogyakarta: BPFE.
- Nurudin. 2007. *Dasar-dasar Penulisan*. Malang: Universitas Muhammadiyah Malang.
- Padmosoekotjo, S. 1989. *Wewaton: Panulise Basa Jawa Nganggo Aksara Jawa*. Surabaya: PT Citra Jaya Murti.
- Riduwan. 2012. *Dasar-dasar Statistika*. Bandung: Alfabeta.
- Riyadi, Slamet. 1996. *Ha-Na-Ca-Ra-Ka (Kelahiran, Penyusunan, Fungsi, dan Makna)*. Yogyakarta: Yayasan Pustaka Utama.
- Rohani, Ahmad. 1997. *Media Intruksional Edukatif*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Rohman, Muhammad dan Sofan Amri. 2013. *Strategi & Desain Pengembangan Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Prestasi Pustakaraya.
- Rusyana, Rus. 1988. *Bahasa dan Sastra dalam Gamitan Pendidikan*. Bandung: Diponegoro.
- Sabri, Ahmad. 2005. *Strategi Belajar Mengajar dan Micro Teaching*. Jakarta: Quantum Teaching.
- Sadiman, Arief S dkk. 2010. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Rajawali Pers.

- Sasangka, Sry Satriya Tjatur Wisnu. 2011. *Paramasastra Gagrag Anyar Basa Jawa*. Surabaya: PT. Citra Jaya Murti.
- Soeharto, Karti. 2003. *Teknologi Pembelajaran (Pendekatan Sistem, Konsepsi, dan Model, SAP, Evaluasi, Sumber Belajar dan Media)*. Surabaya: Surabaya Intellectual Club.
- Sudjana, Nana dan Ahmad Rivai. 2011. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Sudjana, Nana. 2002. *Pembinaan dan Pengembangan Kurikulum di Sekolah*. Bandung: Sinar Baru Algesindo
- . 2009. *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru.
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- . 2013. *Statistika Untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Sukmadinata, Nana Syaodih. 2009. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Tarigan, Henry Guntur. 2008. *Menulis sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Penerbit Angkasa.
- Tim Penyusun Balai Bahasa Provinsi Jawa Tengah. 2008. *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah*. Semarang: Balai Bahasa Provinsi Jawa Tengah.