

PENGEMBANGAN MEDIA ANIMASI FLASH TUMRAP KAWASISAN NYEMAK CRITA RAKYAT SISWA KELAS VII SMPN 2 WLINGI, BLITAR TAUN 2015/2016

Ayu Sri Ambarwati

S-1 Pendidikan Bahasa dan Sastra Daerah, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
Email: ayuambarwati333@gmail.com

Pembimbing

Prof. Dr. Udjang Pairin, M. Pd.

Dosen Pendidikan Bahasa dan Sastra Daerah
Fakultas Bahasa dan Sastra, Universitas Negeri Surabaya

Abstrak

Kawasisan basa sajrone pendhidhikan kudu disinaoni, salah sijine kawasisan basa yaiku kawasisan nyemak. Kawasisan nyemak sajrone pasinaon basa Jawa ana ing materi nyemak crita rakyat kanggo kelas VII SMP. Ing SMPN 2 Wlingi, Blitar pamulangan kawasisan nyemak crita rakyat butuh dikembangake. Adhedhasar angket kebutuhan siswa nuduhake asil rata-rata angket kebutuhan siswa saka 3 sampel 2,45 kagolong kurang njangkepi kompetensi, saengga dibutuhake pengembangan media pasinaon. Media animasi flash minangka media kang trep karo karakteristik siswa sajrone analisis angket kebutuhan siswa.

Uderan panliten iki ana telu yaiku (1) kepriye pengembangan media animasi flash (2) kepriye asile uji coba kelayakan media animasi flash tumrap kawasisan nyemak crita rakyat ing kelas eksperimen (3) kepriye tanggapan siswa kelas VII SMPN 2 Wlingi, Blitar. Ancase panliten iki yaiku (1) ngandharake asil pengembangan media animasi flash, (2) ngandharake asil uji coba kelayakan media animasi flash tumrap kawasisan nyemak crita rakyat ing kelas eksperimen, (3) ngandharake tanggapan siswa kelas VII SMPN 2 Wlingi, Blitar. Panliten iki ditindakake kanggo ngasilake prodhuk yaiku media animasi flash, banjur diuji kelayakane. Langkah pengembangan media nggunakake konsep Sugiyono yaiku nganalisis kebutuhan siswa, nglumpukake dhata kanggo isi media, desain prodhuk, pangetrapan desain, validasi media, revisi media, uji coba prodhuk, revisi, lan prodhuksi. Populasi ing panliten iki siswa kelas VII SMPN 2 Wlingi, Blitar taun 2015/2016. Sampel kang nggunakake teknik *sampling purposive* ing panliten eksperimen iki ana telu yaiku kelas VII A kelas kontrol, kelas VII E kelas eksperimen, lan kelas VII I kelas uji instrumen.

Ing proses pengembangan media, desain media kang wis ditrepake banjur *divalidasi*. Asil *validasi* media antuk 66,8% kagolong apik. Asil *validasi* materi antuk 83% kagolong apik banget. *Reliabilitas* instrumen ing kelas uji instrumen dinyatakake *reliabel* antuk asil 0,425, instrumen layak digunakake. Asil pasinaon *pretest-posttest* siswa saka pangetungan t_{itung} kelas eksperimen $5,19 \geq t_{tabel}$ $(0,05, db=31)=2,04$. Pambandhing biji *pretest-posttest* kelas eksperimen lan kelas kontrol $t_{itung} = 2,11 \geq t_{tabel} = 2,00$. Asil biji *afektif* kelas eksperimen lan kontrol yaiku 90,62% lan 83,33%. Pambeda antarane kelas eksperimen lan kelas kontrol yaiku $t_{tes} 2,11 > t_{tabel} 2,00$. Dhata asil pasinaon siswa kasebut nuduhake yen media layak digunakake. Tanggapan siswa tumrap panganggone media animasi flash apik. Asil angket respon siswa kelas VII I kelas uji instrumen antuk 79,78% kagolong apik. Asil angket respon siswa kelas VII E kelas eksperimen antuk 79,53% kagolong apik. Dadi bisa didudut yen panliten iki nrima hipotesis pengembangan media animasi flash mangaribawani undhaking kawasisan nyemak crita rakyat.

Kata Kunci : Pengembangan, Media Animasi Flash, Kawasisan Nyemak Crita Rakyat.

Abstrak

Ketrampilan berbahasa dalam pendidikan harus dipelajari, salah satunya ketrampilan berbahasa yaiku ketrampilan menyimak. Ketrampilan menyimak dalam pembelajaran bahasa Jawa ada pada materi menyimak cerita rakyat untuk kelas VII SMP. Di SMPN 2 Wlingi, Blitar pembelajaran ketrampilan menyimak cerita rakyat butuh dikembangkan. Berdasarkan angket kebutuhan siswa menunjukkan HP rata-rata dari 3 sampel 2,45 tergolong kurang memenuhi kompetensi, sehingga dibutuhkan pengembangan media pembelajaran. Media animasi flash sebagai media yang sesuai dengan karakteristik siswa dalam analisis angket kebutuhan siswa.

Rumusan masalah pada penelitian ini adalah (1) bagaimana pengembangan media animasi flash (2) bagaimana hasil uji coba kelayakan media animasi flash terhadap ketrampilan menyimak cerita rakyat di kelas eksperimen (3) bagaimana tanggapan siswa kelas VII SMPN 2 Wlingi, Blitar

terhadap media *animasi flash*. Tujuan penelitian ini adalah (1) menjelaskan hasil pengembangan media *animasi flash*, (2) menjelaskan hasil uji coba kelayakan media *animasi flash* terhadap ketrampilan menyimak cerita rakyat di kelas eksperimen, (3) menjelaskan tanggapan siswa kelas VII SMPN 2 Wlingi, Blitar. Penelitian ini termasuk penelitian pengembangan. Penelitian ini menggunakan *desain eksperimen* dan jenis *quasi experimental design* dengan bentuk *nonequivalent control group design*. Penelitian ini dilakukan untuk menghasilkan produk yaitu media *animasi flash*, kemudian diuji kelayakan media. Langkah pengembangan media menggunakan konsep Sugiyono yaitu menganalisis kebutuhan siswa, mengumpulkan data isi media, desain produk, penerapan desain, validasi media, revisi media, uji coba produk, revisi, dan produksi. Populasi pada penelitian ini ada 3 yaitu kelas VII A kelas kontrol, kelas VII E kelas eksperimen, dan kelas VII I kelas uji instrumen.

Pada proses pengembangan media, desain media yang sudah diterapkan kemudian divalidasi. Hasil validasi media 66,8% tergolong bagus. Hasil validasi materi 83% tergolong bagus sekali. *Reliabilitas instrument reliabel* dengan hasil 0,425, instrumen layak digunakan. Hasil penghitungan *pretest-posttest* siswa yaitu t_{hitung} kelas eksperimen $5,19 \geq t_{tabel (0,05, db=31)}=2,04$. Perbandingan nilai *pretest-posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol $t_{hitung} = 2,11 \geq t_{tabel} = 2,000$. Hasil nilai *afektif* kelas eksperimen dan kontrol yaitu 90,62% dan 83,33%. Hasil perbandingan kelas eksperimen dan kelas kontrol yaitu $t_{tes} 2,11 > t_{tabel} 2,00$. Data hasil pembelajaran tersebut menunjukkan media layak digunakan. Tanggapan siswa terhadap penggunaan media *animasi flash* bagus. Hasil angket respon siswa kelas VII I kelas uji instrumen 79,78% tergolong bagus. Hasil angket respon siswa kelas VII E kelas eksperimen untuk 79,53% tergolong bagus. Pada penelitian ini menerima hipotesis pengembangan media *animasi flash* mempengaruhi peningkatan ketrampilan menyimak cerita rakyat.

Kata Kunci : Pengembangan, Media Animasi Flash, Ketrampilan Menyimak Cerita Rakyat.

PURWAKA

Basa nduwe peran kang penting sajrone masyarakat yaiku kanggo sesambungan antarane masyarakat. Basa awujud simbol kang digunakake kanggo ngandharake pamikiran, gagasan, pangrasa lan kanggo menahi informasi. Basa kang digunakake perlu disinaoni, salah sijine yaiku basa Jawa. Basa Jawa uga disinaoni ing pendhidhikan formal.

Pamulangan basa Jawa minangka salah siji muatan lokal kang diwulangake sajrone pendhidhikan ing Jawa Timur wiwit SD, SMP, lan SMA. Anane pasinaon *formal* ngenani basa Jawa adhedhasar *Peraturan Gubernur Jawa Timur Nomor 19 tahun 2014* kang unine “*Mata Pelajaran Bahasa Daerah Sebagai Muatan Lokal Wajib di Sekolah/Madrasah tanggal 3 April 2014*”. Ancase nyinaoni basa Jawa ing sekolah supaya siswa bisa nggunakake basa Jawa kang bener lan trep.

Ing pasinaon basa Jawa ana patang perangan kawasisan kang kudu dikuwasani dening siswa. Miturut Tarigan (2008:2) kawasisan basa ana papat yaiku nyemak, micara, maca, lan nulis. Perangan kawasisan basa kasebut digunakake kanggo komunikasi. Kagiyatan micara lan nyemak kalebu *komunikasi* lisan, dene kagiyatan nulis lan maca kalebu *komunikasi* tulis. Dideleng saka sipate kawasisan basa, nyemak lan maca asipat *reseptif* utawa asipat nrima, yen wicara lan nulis mujudake sipat *produktif* utawa asipat ngasilake.

Perangan kawasisan basa kasebut sambung raket lan nyengkuyung kawasisan siji lan kawasisan liyane.

Kawasisan kang perlu wigati kanggone guru lan siswa yaiku kawasisan nyemak. Kawasisan nyemak digunakake kanggo sesambungan. Kawasisan nyemak kalebu kawasisan kang ora gampang. Kawasisan nyemak nduwe peran kang penting sajrone pasinaon. Kawasisan kasebut minangka cara kanggo golek lan nrima *informasi* sajrone pasinaon. Nyemak sajrone pasinaon kang ditindakake dening siswa nalika nrima piwulang saka guru. Miturut Sudjana (sajrone Rusman, 2013:5) pasinaon yaiku *proses* ndeleng, ngamati, lan mahami. Proses pasinaon kasebut kudune dikembangake supaya siswa gampang nrima materi kang diwulangake mligine ing kawasisan nyemak.

Miturut Abidin (2012:97) kahanan pasinaon nyemak saiki mrihatinake. Pasinaon nyemak isih dianggep pasinaon kang kurang penting dibandingake karo pasinaon kawasisan basa liyane. Kegiatan nyemak kanggo siswa kalebu kawasisan kang angel ditindakake, saengga dibutuhake *konsentrasi* kang luwih. Saliyane kuwi, siswa kudu ngerti basa kang digunakake sajrone apa kang disemak. Ing pasinaon basa miturut Tarigan (2008:123) ana maneka *faktor* kang nyebabake kawasisan nyemak ora *maksimal*. Panyebabe siswa kurang anggone nyemak yaiku pangaribawane sikap lan pakulinan siswa, lan prilaku siswa nalika nyemak.

Miturut wawancara guru mata pelajaran Basa Jawa ing SMPN 2 Wlingi, Blitar ngandharake yen bab nyemak crita rakyat diwulangake ing kelas VII. Pamulangan kang ditindakake isih *manual* durung nggunakake medhia. Saliyane kuwi pamulangan durung *maksimal* nggunakake *fasilitas* kang wis ana ing sekolah. Adhedhasar angket kebutuhan siswa kang disebarake ing telung kelas sampel nuduhake yen asil rata-rata angket kebutuhan siswa antuk 2,45 kagolong klasifikasi kurang njangkepi kompetensi.

Adhedhasar masalah ing ndhuwur, perlu cara kanggo ngenalake crita rakyat kanthi cara kang luwih narik kawigatene siswa. Salah sijine yaiku cara ngembangake medhia pasinaon sajrone pamulangan crita rakyat. Pangrembakane lan majune ngelmu *pengetahuan* lan *teknologi* nyengkuyung pasinaon kanggo ningkatake *inovasi* sajrone pasinaon. Wujud medhia pasinaon kudune narik kawigaten lan *efisien*. Miturut Sadiman, dkk (2008:7) medhia pasinaon minangka piranti kanggo nggampangake mulang kang digunakake yaiku munjerake ing *visual*, lan kurang nggatekake *aspek desain*. Piranti kasebut durung nggatekake pangembangan pasinaon *produksi* lan *evaluasi*.

Salah sijine pamulangan kang bisa ngundhakake lan menahi pangaribawa tumrape siswa kanggo nyinaoni piwulangan yaiku nggunakake medhia *animasi flash*. Adhedhasar angket kebutuhan siswa medhia kang diperlukake dening siswa lan trep karo karakteristik siswa yaiku medhia *animasi flash*. Medhia iki dikarepake supaya bisa menahi pangaribawa tumrap siswa ing pasinaon nyemak.

Adhedhasar andharan ing ndhuwur, panliten kang bakal ditindakake yaiku panliten pengembangan medhia. Irah-irahan panliten kang bakal ditindakake yaiku “Pengembangan Medhia *Animasi Flash* Tumrap Kawasisan Nyemak Crita Rakyat Siswa Kelas VII SMPN 2 Wlingi, Blitar Taun 2015/2016”. Uderan sajrone panliten iki yaiku “kepriye pengembangan medhia *animasi flash*?”; “kepriye asile uji coba kelayakan medhia *animasi flash* tumrap kawasisan nyemak crita rakyat ing kelas eksperimen?”; “kepriye tanggapane siswa kelas VII SMPN 2 Wlingi, Blitar?”.

Konsep kanggo pengembangan medhia sajrone paliten iki nggunakake konsep saka Heinich, et.al (sajrone Lestari, 2011:6) medhia utawa medium kang nduwe teges perantara kanggo menahi pawarta (*informasi*) antarane sumber lan panrima. Medhia pasinaon miturut Asyhar (2012:7) yaiku samubarang kang digunakake kanggo medhia sajrone pamulangan. Kanggo ngembangake medhia nggunakake konsep pamilihe medhia saka konsep Asyhad (2011:67) kanggo milih medhia kang trep dikembangake.

Konsep nyemak iki kalebu konsep kang kudu ngerti sajrone pasinaon basa, mligine basa Jawa. Konsep nyemak minangka salah sijine konsep kawasisan basa kang penting. Konsep nyemak sajrone panliten iki nggunakake konsep saka Tarigan (2008:31) kawasisan nyemak yaiku proses kagiyatan ngrungokake lambang-lambang lisan kanthi wigati, mahami, *apresiasi*, sarta *interpretasi* makna *komunikasi* kang wis diandharake dening pamicara lumantar basa lisan. Materi kang dadi pathokan yaiku materi crita rakyat kalebu legenda. Miturut Hutomo (1991:64) legenda yaiku crita miturut masyarakat minangka prastawa sejarah. Konsep usur intrinsik nggunakake konsep Galung (sajrone Rokhmansyah, 2014:70) unsur intrinsik kadadayan saka isi, plot, perwatakan, setting, lan gaya basa.

METODHE

Panliten iki kalebu panliten pengembangan amarga panliten iki bakal ngasilake *produk* medhia. Panliten iki nggunakake metodhe panliten pengembangan (*Research & Development*). Miturut Sugiyono (2012:297) metodhe panliten pengembangan (*Research & Development*) yaiku metodhe panliten kang digunakake kanggo ngasilake *produk* tartamtu lan nguji *efektifitas produk* kasebut. Tahap wiwitan yaiku analisis kebutuhan siswa, ngembangake bahan ajar yaiku *materi*, *desain produk* nggunakake *storyboard*, pengetrapan desain, *validasi ahli*, revisi, ujicoba produk, revisi, produksi.

Desain eksperimen kang digunakake ing panliten iki yaiku *Quasi Experimental Design* kanthi wujud *nonequivalent control group design*. *Quasi Experimental Design* miturut Sugiyono (2012:77) yaiku pengembangan saka *true experimental design*. Wujud klompok ing *Quasi Experimental Design* nggunakake jinise *nonequivalent control group design*. Observasi sajrone *desain* iki ditindakake kaping pindho, sadurunge eksperimen lan sawise eksperimen. Klompok kasebut banjur diwenehi *pretest* kanggo ngerteni kahanan wiwitan ana orane pambada anatarane klompok eksperimen lan klompok kontrol. Klompok diwenehi perlakuan (X). Asil perlakuan (*treatment*) saka asile *posttest* O₂ saka klompok eksperimen lan asile *posttest* klompok kontrol O₄.

Panliten iki njupuk populasi saka siswa kelas VII SMP Negeri 2 Wlingi, Blitar kadadayan saka sangang kelas kanthi rincian siswa lanang 146 siswa lan siswa wanita 185 siswa kang cacahé 331 siswa. Sampel ing panliten iki yaiku njupuk telung kelas yaiku kelas VII A minangka kelas kontrol, kelas VII E minangka kelas eksperimen lan kelas VII I minangka kelas uji instrumen. Kelas A minangka kelas kontrol cacah 30

siswa, kanthi rincian siswa lanang 15 lan siswa wanita 15. Kelas E minangka kelas eksperimen cacah 32 siswa, kanthi rincian siswa lanang 13 lan siswa wanita 19. Kelas I minangka kelas uji instrumen cacah 34 siswa, kanthi rincian siswa lanang 15 lan siswa wanita 19.

Teknik nglumpukake dhata kang digunakake sajrone panliten iki nggunakake telung teknik, yaiku teknik tes, teknik angket, lan teknik observasi. Adhedhasar teknik kanggo nglumpukake dhata banjur dhata dianalisis. Pangetungan dhata yaiku nggunakake rumus ing ngisor iki.

Analisis Kebutuhan Siswa

Dhata kabutuhan siswa dianalisis kanthi statistik dheskriptif nggunakake rumus:

$$HP = \frac{\text{Gunggungepambiji}}{\text{Gunggungepeserta}}$$

(Arikunto, 2013: 243)

Katrangan:

HP : asile pambiji rata-rata

Analisis Angket Respon Siswa

Angket respon siswa bakal dianalisis kanthi rumus ing ngisor iki:

$$Pambiji = \frac{\text{gunggungeskorpambiji}}{\text{gunggungeskorpalingdhuwur}} \times 100\%$$

(Riduwan, 2013:41)

Nemtokake Reliabilitas Instrumen Tes

Reliabilitas yaiku sawijine instrumen kang cukup bisa dipercaya kanggo alat nglumpukake dhata amarga instrumen kang apik. Instrumen kang bisa dipercaya bakal ngasilake dhata kang bisa dipercaya. Rumus kanggo nemtokake reliabilitas instrumen yaiku:

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

(Arikunto, 2013:239)

Katrangan:

r_{11} : Reliabilitas instrumen

k : akehe soal

$\sum \sigma_b^2$: cacache varian butir

σ_t^2 : varian total

Rumus kanggo nggoleki varian yaiku:

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

Rumus kanggo nggoleki biji rata-rata yaiku:

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

Analisis Observasi Proses Pasinaon

Dhata asile observasi bakal dianalisis kanthi rumus :

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

(Sudijono, 2010:43)

Katrangan:

P : Presentase

F : Frekuensi nilai (aktifitas kang tuwuh)

N : Frekuensi nilai maksimal (jumlah sakabehe aktifitas)

Asil analisis kasebut bakal menahi pambiji marang medhia kang dikembangake layak utawa ora adhedhasar kualifikasi kang ditemtokake. Kualifikasi kang ditemtokake yaiku:

Analisis Asil Tes Siswa

Dhata asil tes siswa iki saka asil soal kang digarap siswa kanthi individu. Dhata asile tes siswa bakal dianalisis kanthi rumus:

$$Pambiji = \frac{\text{gunggungeskorpambiji}}{\text{gunggungeskorpalingdhuwur}} \times 100\%$$

(Riduwan, 2013:41)

Analisis Asil Eksperimen

Asil eksperimen yaiku asile *pretest lan posttest* saka kelas eksperimen lan kelas kontrol. Asile *pretest lan posttest* iki bakal dianalisis nggunakake rumus signifikasi:

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

(Arikunto, 2013:349)

Katrangan:

Md : mean pambada biji *pretest* karo *posttest*

Xd : deviasi saben subjek (d-Md)

$\sum x^2 d$: subjek sajrone sampel

d.b : ditentokake kanthi N-1

Nemtokake t-tes

Rumus kang digunakake kanggo uji hipotesis saka rong sampel yaiku:

$$t = \frac{|Mx - My|}{\sqrt{\left(\frac{\sum x^2 + \sum y^2}{Nx + Ny - 2} \right) \left(\frac{1}{Nx} + \frac{1}{Ny} \right)}}$$

(Arikunto, 2013:354)

Katrangan:

M : biji rata-rata asile saben klompok

N : akehe subjek

x : deviasi saben biji x_2 lan x_1

y : deviasi saben biji y_2 lan y_1

Rumus kanggo nggoleki $\sum x^2$:

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

Rumus kanggo nggoleki $\sum y^2$:

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

Rumus $N_x = N_y$ yaiku:

$$\frac{(\sum X^2 + \sum Y^2)}{2N-2} \left(\frac{1+2}{N} \right) = \frac{\sum X^2 + \sum Y^2}{2(N-1)} \times \frac{2}{n} = \frac{\sum X^2 + \sum Y^2}{N(N-1)}$$

ANDHARAN ASIL PANLITEN

Proses Pengembangan Medhia

Pengembangan medhia *animasi flash* minangka proses kang dilakoni sajrone ngembangake medhia *animasi flash*. Tahap kaping pisan ing pengembangan kadadayan saka analisis kebutuhan siswa minangka proses kang ditindakake kanggo nemtokake perlu utawa ora sajrone pengembangan medhia. Analisis kebutuhan siswa ditindakake 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.

Observasi kang dileksanakake kanthi cara ndeleng proses pasinaon, tanggapan guru lan ndeleng saka asil pasinaon nyemak. Proses pasinaon kang digunakake yaiku isih nggunakake proses pasinaon langsung. Saliyane kuwi siswa isih diterangake dening gurune, lan durung *maksimal* anggone nggunakake *fasilitas* sing wis ana ing kelas. Tanggapan guru marang kebutuhan siswa yaiku siswa isih angel nrima apa kang wis diterangake, saliyan kuwi guru butuh medhia kanggo nyengkuyung pamulangan. *Observasi* sabanjure yaiku kanthi cara ndeleng asil pasinaon siswa utawa biji nyemak. Asil pasinaon nyemak nuduhake yen 50% siswa isih durung tuntas. Biji diarani tuntas yen wis bisa nggayuh KKM kang wis ditemtokake sekolah. KKM sekolah yaiku 75% saka pambiji *maksimal* 100. Asil observasi kasebut nuduhake yen siswa kelas VII SMPN 2 Wlingi, Blitar kawasisane nyemak isih kurang. Asil observasi iki minangka dhasar kanggo ngembangake medhia kanggo ngatasi kekurangan kasebut.

Asil observasi kang wis dileksanakake disengkuyung nggunakake angket kebutuhan siswa. Angket kebutuhan siswa iki disebarake ing kelas *sampel*. Angket kebutuhan siswa iki isine ngenani pasinaon nyemak ing mata pelajaran Basa Jawa. Saliyane kuwi, isi angket kebutuhan siswa uga ana saperangan kang sesambungane karo materi crita rakyat. Pitakon sajrone angket kebutuhan siswa cacah ana 10 pitakon. Asil pangetungan angket kebutuhan siswa yaiku ana ing tabel ngisor iki.

Tabel 1
Pambandhinge Asil Dhata Angket Kebutuhan Siswa Kelas Uji Instrumen, Eksperimen, lan Kelas Kontrol

Nomor Pitakonan	HP			Rata-Rata
	Kelas			
	Uji Instrumen	Eksperimen	Kontrol	
1	2,794	2,781	2,500	2,693
2	2,941	2,875	2,967	2,928
3	2,235	1,939	1,933	2,033
4	2,235	1,906	1,900	2,021
5	2,706	2,938	2,900	2,850
6	2,897	2,875	2,800	2,858
7	1,294	2,531	2,400	2,072
8	2,941	2,813	2,833	2,853
9	1,735	1,594	1,833	1,723
10	2,765	2,500	2,400	2,557
Jumlah	24,543	24,752	24,466	24,587
Rata-Rata	2,4543	2,4752	2,446	2,46

Tabel ing ndhuwur bisa diandharake yen gunggung rata-rata pambiji angket kebutuhan siswa saka kelas uji instrumen, kelas eksperimen lan kelas kontrol yaiku 24,587. Rata-rata pambiji angket kebutuhan siswa saka telung kelas kasebut yaiku 2,45. Rata-rata pambiji angket kebutuhan siswa saka telung kelas kasebut kagolong rentang 2,00-2,49 yaiku kurang njangkepi kompetensi.

Adhedhasar dhata ana perangan kang isih kurang sajrone pasinaon nyemak. Siswa ngrasa kawasisane kurang sajrone nyemak. Siswa sajrone nyemak kangelan kanggo nrima materi kang diwulangake. Siswa uga kurang wigati sajrone pamulangan amarga guru isih nggunakake buku lan papan tulis sajrone mulang. Dhata ing ndhuwur bisa didudut yen siswa mbutuhake medhia kanggo nggampangake pasinaon nyemak.

Tahap kaping pindho yaiku nglumpukake dhata. Nglumpukake dhata yaiku kanthi cara golek referensi ngenani kurikulum 2013 banjur nemtokake kompetensi inti, kompetensi dasar, lan tujuwan pasinaon. Tujuwan pasinaon iki dadi pathokan sajrone nyusun medhia pasinaon. Saliyane kuwi dhata kang dibutuhake yaiku materi adhedhasar saka kompetensi dasar kang wis ditemtokake. Materi sajrone nyusun medhia iki yaiku materi cerita rakyat. Sajrone materi iki ana pangerten crita rakyat, jinise crita rakyat, lan unsur intrinsik. Saliyane kuwi uga ana tambahan yaiku ngenani materi

nyimak lan nulis ringkesan. Gladhen ngrungokake butuh buku crita kanggo nyusun crita animasi. Ing medhia iki nggunakake gladhen crita rakyat Rara Anteng.

Tahap kaping telu yaiku *Desain* prodhuk minangka cara kang dilakoni kanggo ngrancang medhia. Sajrone *desain prodhuk* kang ditindakake yaiku nggawe gambaran desain susunan medhia. *Desain* prodhuk iki nggunakake *storyboard* kanggo *desain* medhia. *Storyboard* digunakake kanggo ngrancang tampilan medhia lan dheskripsi tampilan. Andharan ngenani *storyboard* kang digunakake.

Tahap kaping papat yaiku *penerapan desain* yaiku *implementasi* saka *storyboard* kang wis disusun. *Penerapan desain* kanthi nerapake *desain* kasar dadi tampilan kang luwih alus. Saliyane kuwi, *penerapan desain* iki ndadekake tampilan medhia luwih layak digunakake lan luwih narik kanggo ditampilake. *Penerapan desain* iki nggunakake aplikasi *macromedia flash*. Aplikasi kang digunakake iki cocok kanggone ngolah *desain* kang bakal ditrepake, amarga medhia kang bakal diasilake yaiku medhia *flash*.

Tahap kaping lima yaiku *validasi medhia* dileksanakake kanthi mbiji medhia saka ahli medhia lan ahli materi. *Validasi ahli* dileksanakake kanggo ngerteni kualitas medhia. Saliyane kuwi, *validasi medhia* iki dileksanakake kanggo nemtokake medhia kang dikembangake wis layak utawa ora medhia digunakake. *Validasi medhia* iki dileksanakake sadurunge medhia ditrapake kanthi uji coba ing ahli medhia lan ahli materi.

Validator medhia kanggo *validasi medhia* ana telung ahli yaiku ahli medhi lan ahli materi. *Validator* medhia ana siji lan *validator* materi ana loro. *Validasi* media kang dileksanakake kanthi ngisi angket. Isi angket kasebut *kriteria* pambiji medhia banjur *validator* menahi pambiji marang medhia kang *divalidasi*. Saliyane kuwi, *validator* uga menahi panyaru lan pamrayoga marang medhia. Adhedhasar panyaru lan pamrayoga saka *validator* dianakake revisi medhia. Revisi medhia iki dileksanakake nganti *validator* ngrasa cukup. Andharan asil pambiji saka *validator* ana ing ngisor iki.

Aspek-aspek kang dadi kriteria validasi banjur diakumulasi digoleki biji total. Asil skor saka aspek-aspek validasi medhia mau banjur digoleki rata-rata skor, rata-rata biji lan persentase total. Tabel ing ngisor asil *rekapitulasi* saka 4 aspek *validasi* medhia.

Tabel 2
Rekapitulasi Total Validasi Medhia

No	Aspek	Rata-rata Skor	Rata-rata Biji	Persentase
1	Navigasi	3,5	70	70%
2	Kualitas Teknis	3,2	64	64%
3	Kualitas Teks	3,4	68,3	68,3%
4	Kualitas Tampilan	3,2	65	65%
Jumlah		13,3	267,3	267,3%
Rata-rata		3,325	66,8	66,8%

No	Aspek	Rata-rata Skor	Rata-rata Biji	Persentase
1	Navigasi	3,5	70	70%
2	Kualitas Teknis	3,2	64	64%
3	Kualitas Teks	3,4	68,3	68,3%
4	Kualitas Tampilan	3,2	65	65%
Jumlah		13,3	267,3	267,3%
Rata-rata		3,325	66,8	66,8%

Aspek navigasi antuk rata-rata skor 3,5 kanthi rata-rata biji 70 lan antuk persentase 70%. Aspek kualitas teknis antuk rata-rata skor 3,2 kanthi rata-rata biji 64 lan persentase 70%. Aspek kualitas teks antuk rata-rata skor 3,4 kanthi rata-rata biji 68,3 lan persentase 68,3%. Aspek tampilan antuk rata-rata skor 3,2 kanthi rata-rata biji 65 lan persentase 65%. Gunggung saka rata-rata skor yaiku 13,3 kanthi rata-rata 3,3. Gunggung rata-rata biji 267,3 kanthi rata-rata 66,8. Gunggung persentase 267,3% kanthi rata-rata total yaiku 66,8%. Adhedhasar rata-rata total kagolong apik. Medhia pasinaon *valid* lan bisa digunakake.

Adhedhasar dhata saka *validasi ahli* medhia, medhia *animasi flash* iki kagolong apik. Medhia iki layak digunakake ing pamulangan. Medhia iki digunakake ing pamulangan nyemak crita rakyat. Sajrone medhia iki ana materi lan gladhen kanggo nyemak cita rakyat kang ditampilake nggunakake *animasi flash* saengga bisa narik kawigaten siswa kanggo sinau. Saliyane kuwi medhia iki uga gampang anggone ngoprsekake lan nyuguhake materi crita rakyat.

Asil rata-rata saben aspek digunakake kanggo nggoleki rata-rata total. Tabel ing ngisor akumulasi saka validasi materi.

Tabel 3
Rekapitulasi Total Validasi Materi

No	Aspek	Rata-rata Skor	Rata-rata Biji	Persentase
1	Pembelajaran	4,1	82	82%
2	Materi	4,3	86,6	86,6%
3	Basa	3,875	80	80%
Jumlah		12,275	248,6	249%
Rata-rata		4	82,8	83%

Aspek pembelajaran antuk rata-rata skor 4,1 kanthi rata-rata biji 82 lan asil persentase 82% kagolong apik banget. Aspek materi antuk rata-rata skor 4,3 kanthi rata-rata biji 86,6 lan asil persentase 86,6%. Aspek basa antuk rata-rata skor 3,875 kanthi rata-rata biji 80 lan asil persentase 80% kagolong apik

banget. Asil total yaiku kanthi rata-rata skor 4, rata-rata biji 82,8 lan asil persentase 83%. Asil persentase 83% kagolong apik banget. Materi sajrone medhia pasinaon valid. Medhia layak digunakake ing pamulangan nyemak.

Tahap kaping nem yaiku *revisi* medhia ditindakake sawise *validasi* medhia. Revisi medhia ditindakake yen asil *validasi* isih kurang. Ing panliten iki uga nindakake revisi medhia. Revisi medhia ditindakake amarga saperangan saka medhia kang disusun isih kurang. Saliyane kuwi revisi medhia ditindakake amarga ana pamrayoga saka *validator*. Bab kang direvisi sajrone medhia ing panliten iki yaiku ngenani medhia lan materi.

Revisi medhia ing panliten iki diperang dadi loro yaiku *revisi* medhia saka aspek medhia lan *revisi* medhia saka aspek materi. *Revisi* medhia saka aspek medhia adhedhasar pamrayoga ahli medhia yaiku nambahi tujuwan pembelajaran. *Revisi* medhia ana *revisiteknis* yaiku *revisi* swara *video animasi* sing isih numpang nindhhih, *video* diwenehi *play lan pause*, *video* crita diwenehi *efek* swara. Saliyane kuwi uga ditindakake *revisi* teks yaiku *revisi* tulisan nggunakake *font* tegak lanspasi renggang, lan werna *background kontras*.

Revisi sabanjure yaiku *revisi* materi. *Revisi* materi kanthi mbenerake materi sajrone medhia. Ing panliten iki *revisi* materi ora akeh kang *direvisi*. Bab kang *direvisi* yaiku ngenani ukara ing soal kognitif yaiku ngenani tema lan soal psikomotor ngenani ukara prentah. Materi kang wis *direvisi* dadi materi ing medhia kang siyap digunakake.

Tahap kaping pitu yaiku uji coba prodhuk ditindakake sawise *revisi* medhia. Uji coba prodhuk ditindakake yen medhia dianggep wis layak digunakake. Uji coba prodhuk ditindakake kanggo nguji *kelayakan* medhia *animasi flash* tumrap pasinaon nyemak crita rakyat. Medhia diarani *layak lan efektif* yen medhia bisa ngundhakake minat siswa kanggo sinau. Asil *kelayakan* kasebut bisa dadi landhesan yen medhia kasebut bisa digunakake dening siswa liyane kanggo sinau nyemak crita rakyat.

Ing panliten iki, uji coba prodhuk ditindakake ing SMPN 2 Wlingi, Blitar yaiku kelas VII. Uji coba ing kene dianakake kaping pisan yaiku kanthi wektu 2 jam pelajaran (2 x 40 menit) saben kelas. Kelas kang dadi kelas uji coba yaiku kelas sampel. Kelas sampel ana telu yaiku kelas uji instrumen, kelas eksperimen, lan kelas kontrol. Kelas uji instrumen yaiku kelas VII I kang nggunakake medhia. Medhia kang ditrapake ing kelas VII I banjur ditrapake ing kelas eksperimen. Sawise medhia ditrapake ing kelas uji instrumen banjur digunakake kanggo pambandhing kelas eksperimen lan

kelas kontrol. Kelas eksperimen yaiku kelas VII E kang nggunakake medhia sajrone pasinaon. Kelas kontrol yaiku kelas VII A lan sajrone pamulangan ora nggunakake medhia pasinaon.

Tahap kaping wolu yaiku *revisi* prodhuk kang kaping pindho yaiku *revisi* perangan medhia kang isih kurang. *Revisi* prodhuk kang kaping pindho iki ditindakake adhedhasar uji coba prodhuk ing lapangan nuduhake yen asil medhia isih kurang maksimal. Perangan kang perlu *direvisi* yaiku *font* kurang jelas lan *spasi* isih kurang renggang.

Asil pamrayoga uji coba kasebut minangka acuan kanggo *revisi* medhia supaya luwih apik. Saliyane pamrayoga mau, ora ana panyaru utawa pamrayoga liyane. Dadi sawise *direvisi* sing kaping pindho, medhia wis layak digunakake kanggo siswa liyane.

Tahap kaping sanga yaiku prodhuksi. Prodhuksi yaiku ndadekake medhia supaya luwih gampang digunakake. Medhia kang wis mari *direvisi* lan wis bener banjur *dieksport* didadekake *autoplay* supaya luwih gampang anggone nggunakake. Banjur medhia *digurn* ing CD. Medhia siyap kanggo digunakake.

Uji Kelayakan Medhia Animasi Flash Kelas Eksperimen

Ing kagiyatan panliten uji coba kelayakan iki ditindakake ing kelas sampel. Panliten iki ditindakake kanthi wektu 2 jam pelajaran (2x40menit) saben kelas sampel. Kagiyatan kang ditindakake sajrone uji coba kelayakan yaiku ngetung asil reliabilitas kanggo meruhi tingkat kapercayan instrumen kang digunakake, banjur nggoleki uji kelayakan medhia pasinaon.

Andharan Asil Panliten Kelas Uji Instrumen

Uji instrumen ditindakake kanggo meruhi *taraf kapercayan* layak utawa ora medhia kang dikembangake. Uji instrumen iki ditrapake ing kelas uji instrumen yaiku kelas VII I. Uji instrumen iki ditindakake kanthi nggoleki *reliabilitas* saka saben soal. Dhata kanggo ngetung *reliabilitas* saka asil *posttest* kelas uji instrumen.

Dhata asil pasinaon siswa antuk dhata varian saben soal ($\sigma^2_{(x)}$). Varian soal nomer 1 antuk 0,65, varian nomer 2 antuk 1,44, varian nomer 3 antuk 0,98, varian nomer 4 antuk 0,83, lan varian nomer 5 antuk 0,98. Dhata varian saben soal kasebut antuk gunggungé varian saben soal ($\sigma^2_{(b)}$) 4,88. Asil varian total ($\sigma^2_{(t)}$) antuk 7,32. Asil *reliabilitas* antuk 0,425.

Adhedhasar pangetungan *reliabilitas* antuk r_{itung} 0,425 kang dibandhingake karo r_{tabel} kanthi N 34 lan taraf signifikan 5% yaiku 0,339. Asil pambandhinge yaiku $r_{itung} 0,425 > r_{tabel} 0,339$. Asil pambandhing kasebut

bisa didudut yen instrumen soal *pretest-posttest* wis *reliabel* tegese bisa dipercaya lan layak digunakake kanggo panliten.

Andharan Asil Panliten Kelas Eksperimen

Panliten kelas eksperimen yaiku ing kelas VII E. Panliten ing kelas eksperimen iki nggunakake medhia *animasi flash*. Asil panliten kelas eksperimen iki kadadayan saka asil pretest, asil pasinaon, asil posttest saka biji afektif, kognitif lan psikomotor.

Pretest ditindakake kelas eksperimen sadurunge siswa antuk materi crita rakyat lan sadurunge nggunakake medhia *animasi flash*. Pitakon ing pretest iki arupa soal uraian. Pitakon kang kalebu pitakon *kognitif* awujud pitakon ngenani unsur intrinsik kang kudu diandharake siswa. Pitakon kalebu pitakon *psikomotor* yaiku prentah kanggo nulis ringkesan crita kang wis dirungokake. Asil biji pretest kelas eksperimen antuk rata-rata biji 76,52 kang wis tuntas saka KKM yaiku 75. Cacahe siswa sing tuntas ana 24 siswa lan 8 siswa durung tuntas. Persentase ketuntasan siswa yaiku 75% siswa tuntas lan 25% siswa durung tuntas.

Ing kelas eksperimen iki nindakake kagiyatan pasinaon nggunakake medhia *animasi flash*. Kagiyatan pasinaon ing kelas eksperimen iki nggunakake pathokan RPP. RPP kang digunakake ana 3 tahap utama yaiku tahap pambuka, inti lan panutup. Metodhe kang digunakake sajrone kagiyatan pasinaon kelas eksperimen yaiku *discovery learning* kang nuntut siswa nduweni peran aktif sajrone pasinaon.

Ing tahap pambuka ana 5 kagiyatan, tahap inti ana 5 kagiyatan kang saben kagiyatan ana poin-poin kagiyatan, lan tahap panutup ana 5 kagiyatan. Ing tahap inti siswa di wenehi pitakon kang arahe menyang materi. Saliyane kuwi siswa uga diwenehi wektu kanggo ngandharake panemune kanthi lisan. Sistem kang digunakake yaiku sistem poin, yaiku siswa sing menahi panemu utawa bisa njawab soal kanthi lisan sajrone kagiyatan inti antuk poin.

Kagiyatan pasinaon ing kelas eksperimen kalebu *observasi* kanggo panliten. *Observer* ing kagiyatan iki yaiku guru mata pelajaran. Ing observasi iki dibiji asil kagiyatan kang ditindakake dening *observer*.

Gunggung skor asil kagiyatan pasinaon kelas eksperimen 59. Asil Persentase kagiyatan pasinaon kelas eksperimen yaiku 73,75%. Asil persentase iki kalebu ing kualifikasi “apik” antarane tingkat pencapaian 61% - 80%. Dadi bisa didudut yen kagiyatan pasinaon ing kelas eksperimen apik uga lancar.

Kagiyatan *posttest* ditindakake sawise siswa sinau nggunakake medhia pasinaon *animasi flash*. Aspek kang kalebu *posttest* yaiku *afektif* kalebu sikap

spiritual lan *sosial* saben siswa kang dibiji, *kognitif* yaiku pengetahuan siswa marang materi, lan *psikomotor* yaiku ketrampilan siswa.

Gunggung skor asil aspek *afektif* siswa yaiku 595 kanthi rata-rata skor 18,59. Gunggung biji total kelas eksperimen 2479,17 kanthi rata-rata biji 77,47 yaiku wis tuntas KKM. Persentase ketuntasan yaiku 90,62% kalebu “apik banget”. Rata-rata biji *posttest* aspek kognitif lan aspek psikomotor yaiku 80,31. Biji paling ndhuwur yaiku 90 lan biji paling endhek yaiku 67,14. Adhedhasar dhata ing ndhuwur ana 4 siswa kang durung tuntas lan 28 siswa tuntas. Persentase ketuntasan saka asil *posttest* yaiku 12,5% durung tuntas lan 87,5% siswa wis tuntas. Asil persentase ketuntasan kasebut nuduhake yen luwih saka KKM. Dene asil pasinaon *posttest* kasebut nuduhake ana undhak-undhakan ing pasinaone siswa kang nggunakake medhia *animasi flash*.

Signifikansi saka asil pasinaon kelas eksperimen dideleng saka asil *pretest* lan *posttest* kelas eksperimen kang nggunakake medhia pasinaon *animasi flash*. Signifikansi iki nggunakake rumus t_{tes} kang kanggo sagrup yaiku sajrone kelas eksperimen. Asil signifikansi asil pasinaon kelas eksperimen antuk t_{itung} kelas eksperimen = 5,19. Pambandinge t_{itung} lan t_{tabel} yaiku t_{itung} kelas eksperimen $5,19 \geq t_{tabel} (0,05, db=31)=2,04$. Asil *pretest-posttest* ing kelas eksperimen kagolong signifikan. Pambandhing kasebut bisa didudut medhia pasinaon *animasi flash* bisa ngundhakake kawawasan nyemak crita rakyat siswa kelas VII E SMPN 2 Wlingi Blitar.

Andharan Asil Panliten Kelas Kontrol

Panliten kelas kontrol yaiku ing kelas VII A. Panliten ing kelas kontrol iki nggunakake *model pasinaon discovery learning* lan ora nggunakake medhia pasinaon. Asil panliten kelas kontrol iki kadadayan saka asil pretest, asil pasinaon, asil posttest saka biji afektif, kognitif lan psikomotor.

Pretest ditindakake ing kelas kontrol sadurunge siswa antuk materi crita rakyat. Soal *pretest* awujud soal uraian pada kaya pitakon ing kelas eksperimen lan kelas uji instrumen. Asil biji pretest kelas kontrol antuk rata-rata 69,67 kang wis durung tuntas saka KKM yaiku 75. Cacahe siswa sing tuntas ana 18 siswa lan 12 siswa durung tuntas. Persentase ketuntasan siswa yaiku 60% siswa tuntas lan 40% siswa durung tuntas.

Kelas kontrol nindakake proses pasinaon tanpa nggunakake medhia. Ing proses pasinaon iki nggunakake model *discovery learning*. Ing proses pasinaon iki nggunakake pathokan RPP. Ing RPP iki ana 3 tahap utama sajrone kagiyatan pasinaon.

Kegiatan pasinaon iki kalebu *observasi* kanggo panliten. Ing kegiatan observasi iki bab kang diteliti yaiku kanthi ngamati proses pasinaon adhedhasar kegiatan kang wis direncana ing RPP. *Observer* ing kegiatan iki yaiku guru mata pelajaran.

Gunggung skor asil kegiatan pasinaon kelas eksperimen 58. Asil Persentase kegiatan pasinaon kelas eksperimen yaiku 72,5%. Asil persentase iki kalebu ing kualifikasi “apik” antarane tingkat pencapaian 61%-80%. Dadi bisa didudut yen kegiatan pasinaon ing kelas eksperimen apik uga lancar.

Pambiji *afektif* ana 2 aspek yaiku sikap *spiritual* lan *sikap sosial*. Rong *aspek* saka sikap *spiritual* lan *sikap sosial*. Pambiji sikap *spiritual* ana 3 rincian tugas kerja yaiku ndonga sadurunge lan sawise pasinaon, komunikasi nggunakake basa Jawa kanthi tata krama, menahi wangsulun salam sadurunge lan sawise pasinaon. Sikap *sosial* ana 3 rincian tugas kerja yaiku ngulinakake jujur, tanggung jawab marang tugas kang diwenehake, lan santun sajrone takon lan menahi panemu.

Skor kanggo pambiji aspek *afektif* ana 4 skor yaiku skor 1 “ora tau”, skor 2 “kadang kala”, skor 3 “asring”, lan 4 “mesthi”. Asil itungan kang nggunakake rumus antuk gunggung skor 546 kanthi rata-rata skor 18,20. Gunggung biji 2275 kanthi rata-rata biji 75,83 yaiku wis tuntas KKM. Persentase ketuntasan yaiku $\frac{25}{30} \times 100 = 83,33\%$ kalebu “apik banget”.

Posttest iki ana aspek *kognitif* lan aspek *psikomotor*. Pitakon sajrone *posttest* iki padha karo *posttest* kelas eksperimen, pitakon *kognitif* ana 5 pitakon lan pitakon *psikomotor* ana 1 pitakon. *Posttest* ing kelas kontrol iki ora nggunakake medhia mung pasinaon langsung lan cara nyemak kanthi ngrungokake teks kang diwacakake dening guru.

Adhedhasar dhata ana 26 siswa tuntas lan 4 siswa durung tuntas. Yen dipersentase yaiku 86,67% tuntas lan 13,33% durung tuntas. Dadi mung 13,33% sing durung tuntas. Rata-rata biji ing *posttest* ing kelas kontrol yaiku 79,48 kang luwih saka KKM. Senajan wis akeh sing tuntas kudu ditingkatake maneh latihan supaya bisa ngundhakake asil pasinaon siswa.

Signifikansi asil pasinaon kelas kontrol uga dideleng saka asil *pretest* lan *posttest* kelas kontrol kang nggunakake model pasinaon *discovery learning*. Signifikansi iki nggunakake rumus t_{tes} kang kanggo sagrup yaiku sajrone kelas kontrol. Asil itungan ing kelas kontrol antuk $t_{itung} = 3,59$. Asil t_{itung} yen dibandhingake karo t_{tabel} yaiku $t_{itung} = 3,59 \geq t_{tabel} = 2,04$. Adhedhasar pambandhing antarane t_{itung} lan t_{tabel} bisa didudut pasinaon ing kelas kontrol signifikan. Dadi H_1 ditampa lan H_0 ditolak, saengga model pasinaon

discovery learning bisa ngundhakake kawasisan nyemak crita rakyat siswa kelas VII A SMPN 2 Wlingi Blitar.

Analisis Signifikansi Asil Pasinaon Kelas Uji Instrumen, Kelas Eksperimen, lan Kelas Kontrol

Analisis signifikansi asil pasinaon iki yaiku analisis signifikansi saka rong grup sajrone panliten eksperimen. Analisis signifikan ing panliten iki yaiku analisis pambada biji *pretest-posttest* kognitif lan psikomotor saka kelas eksperimen lan kelas kontrol.

Adhedhasar itungan ing ndhuwur, diweruhi yen t_{tes} itung yaiku 2,11. Pambandhinge yaiku $t_{itung} = 2,11 \geq t_{tabel} = 2,000$. Asil pambandhing kasebut bisa didudut yen H_1 ditampa lan H_0 ditolak. Miturut hipotesis ana pambada kang signifikan antarane asil pasinaon kelas eksperimen lan kelas kontrol. Adhedhasar signifikansi kasebut nuduhake ana undhak-undhakan pasinaon nggunakake medhia *animasi flash*. Dadi bisa didudut yen medhia *animasi flash* sing dikembangake bisa digunakake kanggo pasinaon nyemak crita rakyat.

Andharan Asil Tanggapan Siswa

Analisis tanggapan siswa yaiku analisis asil respon siswa marang medhia pasinaon kang digunakake. Analisis tanggapan siswa kelas VII I minangka tanggapan saka kelas uji instrumen lan tanggapan siswa kelas VII E minangka tanggapan kelas eksperimen. Kegiatan kanggo antuk dhata tanggapan siswa kanthi nyebar angket respon siswa ing pungkasan pasinaon sawise nggunakake medhia.

Asil gunggung skor tanggapan siswa kelas uji instrumen yaiku 1085 kanthi rata-rata skor 108,5. Persentase asil tanggapan siswa antuk rata-rata 79,78%. Adhedhasar tabel interpetasi ana ing tingkat pencapaian 75% -84%. Asil kualifikasi saka rata-rata persentase skor kagolong “apik”. Adhedhasar itungan persentase lan kualifikasi medhia, bisa diarani yen medhia *animasi flash* apik kanggo medhia pasinaon nyemak crita rakyat.

Asil gunggung skor tanggapan siswa kelas eksperimen yaiku 1018 kanthi rata-rata skor 101,5. Persentase asil tanggapan siswa antuk rata-rata 79,53%. Asil persentase ana ing tingkat pencapaian 75% -84%. Kualifikasi saka rata-rata persentase skor kagolong “apik”. Adhedhasar itungan persentase lan kualifikasi medhia, bisa diarani yen medhia *animasi flash* apik kanggo medhia pasinaon nyemak crita rakyat. Siswa bisa seneng lan uga menahi paedah sajrone proses pasinaon nyemak crita rakyat.

PANUTUP

Dudutan

Adhedhasar andharan ing ndhuwur bisa didudut yen pengembangan medhia *animasi flash* dileksanakake kanthi nggunakake konsep pengembangan Sugiyono yaiku nggunakake sangang tahap pengembangan yaiku analisis kebutuhan, ngumpulake dhata, *desain* prodhuk, *penerapan desain*, *validasi desain*, *revisi desain*, uji coba prodhuk, *revisi prodhuk*, lan prodhuksi.

Asil pasinaon *pretes-posttest* siswa uga nuduhake yen medhia layak digunakake yaiku saka pangetungan $t_{itung} \geq t_{tabel}$ kang signifikan. Pambandhing biji *pretes-posttest* kelas eksperimen lan kelas kontrol yaiku $t_{itung} \geq t_{tabel}$ tegese ana pembeda antarane kelas eksperimen kang nggunakake medhia *animasi flash* lan kelas kontrol kang ora nggunakake medhia. Medhia *animasi flash* iki uga kagolong bisa mangaribawani undhaking kawasisan ing pasinaon nyemak crita rakyat.

Tanggapan siswa kelas VII SMP Negeri 2 Wlingi, Blitar tumrap panganggone medhia *animasi flash* apik. Asil angket respon siswa kelas VII I minangka kelas uji instrumen antuk persentase 79,78% kang kagolong apik. Asil angket respon siswa kelas VII E minangka kelas eksperimen antuk persentase 79,53% kagolong apik. Dadi bisa didudut yen medhia *animasi flash* apik lan bisa digunakake kanggo medhia pasinaon nyemak crita rakyat.

Pamrayoga

Panliten pengembangan medhia *animasi flash* tumrap kawasisan nyemak crita rakyat siswa kelas VII SMPN 2 Wlingi, Blitar taun 2015/2016 iki bisa dadi *referensi* kanggo proses pasinaon saben dinane. Adhedhasar asil *posttest* kelas eksperimen lan kontrol nuduhake pambandhing biji 0,83 saengga panliten iki perlu dikembangake maneh supaya luwih menahi pangaribawa marang kawasisan nyemak siswa. Panliten iki uga diajab bisa aweh piguna marang panliten sabanjure, supaya panliten sabanjure luwih apik. Saliyane kuwi panliten iki bisa kanggo *referensi* pangembangan medhia crita basis *flash* sabanjure.

KAPUSTAKAN

- Abidin, Yunus. 2012. *Pembelajaran Bahasa Berbasis Pendidikan Karakter*. Bandung: PT Refika Aditama.
- Arikunto, Suharsimi. 2013. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, Azhar. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Press.
- Asyhar, Rayandra. 2012. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Referensi Jakarta.

- Hutomo, Suripan Sadi. 1991. *Mutiara yang Terlupakan*. Malang: Dioma.
- Lestari, Gunarti Dwi dan Yulianingsih, Wiwin. 2011. *Media Pembelajaran Pendidikan Luar Sekolah*. Surabaya: Unesa Press.
- Riduwan. 2013. *Dasar-Dasar Statistika*. Bandung: Alfabeta.
- Rokhmansyah, Alfian. 2014. *Studi dan Pengkajian Sastra; Perkenalan Awal Terhadap Ilmu Sastra*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Rusman, dkk. 2013. *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi: Mengembangkan Profesionalitas Guru*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sadiman, Arief S, dkk. 2008. *Media Pendidikan : Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Sudijono, Anas. 2010. *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: Raha Grafindo Persada.
- Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Tarigan, Henry Guntur. 2008. *Menyimak Sebagai Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.