









Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Materi *Basa Rinengga* Kelas X SMA

Latif Nur Hasan¹, Darni², Adinda Alfiranda Zahroh³

¹Universitas Negeri Surabaya, Surabaya

²Universitas Negeri Surabaya, Surabaya

³Universitas Negeri Surabaya, Surabaya

latifhasan@unesa.ac.id

Abstrak. Pembelajaran bahasa Jawa di SMA Islam Temayang termasuk ke dalam pembelajaran konvensional atau tradisional, terutama dalam materi basa Rinengga. Banyak siswa yang kurang mengerti materi tersebut dikarenakan media pembelajaran yang digunakan tidak menarik. Selain itu metode pembelajaran masih menggunakan metode ceramah, maka diperlukan adanya inovasi baru. Penelitian ini diadakan karena untuk mengetahui pengembangan media pembelajaran video animasi pada materi Basa Rinengga di kelasX SMA Islam Temayang serta efektivitas penggunaan produk media pembelajaran tersebut. Penelitian ini menggunakan model pengembangan Borg and Gall yang dijabarkan oleh Sugiono. Prosedur penelitian terdiri dari identifikasi potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, uji coba produk, danproduksi massal. Populasi dan sampel penelitian diambil dari seluruh siswa kelas X yang terdiri dari 80 siswa. Hasil validasi ahli materi dan media mendapatkan skor 90% dan 92% yang artinya sangat layak digunakan pembelaran di kelas. Hasil uji coba produk dilapangan menghasilkan nilai rata rata 38,5% untuk pre test dan 82,3% untuk post test. Setelah perlakuan. Hal tersebut menunjukkan adanya perubuhan siginifikan terhadap pembelajaran basa rinengga dengan menggunakan media berbabsis videoanimasi. Kesimpulan yang dapat ditarik adalah media pembelajaran berbasis video animasi mampu meningkatkan kemampuan siswa dan mejadikan 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, 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 pemeblajaran 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, emtode, media atau upaya untuk menumbuhkan kemampuan positif dalam proses pengembangam













potensi siswa. Menurut Prastowo (2016:17) landasan empiris menjelaskan jika dari temuan membuktikan penelitian bahwa adanya penggunaan media pembelajaran dapat mempengaruhi karakteristik belajar siswa. Mata pelajaran Bahasa Jawa merupakam materi yang banyak materi namun memiliki 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, ditemkan dua identifikasi masalah dianataranya 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 menjelaskan untuk informasi dan membangun adanya interaksi. Video adalah media audio visual yang bisa digunakan untuk menyalurkan pesan dan bisa merangsang pikiran, perasaan, perhatiaan, dan keinginan sehingga bisa menumbuhkan proses pembelajaran yang mempunyai tujuan dan konsep (Kristanto, 2012:63). Kriteria pemilihan medhia vang 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, sesaui dengan gaya belajar siswa (Arsyad, 2014:74).

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

dari pembelajaran serta memberikan hasil 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 siswa untuk menggunakan media para pembelajaran yang inovatif.

Spesifikasi prodhuk vang 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 kecik, 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 kemampuan siswa terhadap materi basa Rinengga. Tahap penelitian yang dilakukan dalam penelitian ini adalah 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













penelitian **Tempat** pelaksanakan 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 dalam penelitian ini bebas adalah media pembelajaran video animasi. karena pembelajaran memberikan pengaruh untuk meningkatkan kemampuan siswa. Sedankan 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	Kesesuian memilih ukuran dan bentuk huruf				
		Tampilan animasi pada video pembelajaran				
		Tata letak teks pada video				
3.	Kemudahan Penggunan	Video pembelajaran mudah dioperasikan				
		Video pembelajaran mudah untuk diakses				

Tabel 2 Kisi-kisi Angket Validhasi 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 Sistematika penyajian sesuai dengan
		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 teratrik terhadap materi yang dipelajari
2.	Media	Bagus tidaknya ilustrasi animasi dalam media
		Media mudah digunakan
		Siswa mudah memahami materi melalui video animasi
3.		Komunikatif
	si Visual	Interaktif
		Bahasanya mudah dipahami

d. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data 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 indhikator variabel. Jawaban setiap intrumen penelitian menggunakan skala Likert yang menggunakan gradasi pilihan jawaban sangat setuju (4) setuju (3), tidak setuju (2), sangat tidak setuju (1).

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:

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

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

		DIES NAJALIS	
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 siginifikasi perubahan tingkat kemampuasn siswa pada materi basa Rinengga dihaslkan dari rumus Uji T (T-Test) dengan hasil syarat yang dianalisis harus berdistribusi normal. Rumus yang digunakan yaitu (Suharsimi, 2009:8; Yusuf, 2018:4) Aanalisis 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 dihiting 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 nikai siginifikasi > 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 p[elajaran basa jawa, serta penggunaan media yang kurang digfunakan dengan baik juga menjadi penghambat suatu pembelajaran.

2. Pengumpulan Data

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

3. Desain Produk

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

a) Desain Produk Materi

Pada tahap desain prdouk materi, peneliti mengembangkan materi pelajaran yang akan digunakan bahan ajar, merumuskan tujuan pembelajaran dalam serangkai 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 pelaksaaan produksi media. Tahap produski peneliti melakuka proses editing sesuai dnegan 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 nerdasarkan fakta dilapangan. 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 medhia

Tabel Rekapitulasi Validhasi Ahli Medhia

Aspek	Indikator	Jumlah indikator	Skor Total $(3x4) = 12$	
Tampilan Visual	Kejelasan media gambar	3		
	Kesesuaian format	4	(2x4) + (2x3) =	
	Tampilan gambar	2	(4x1) + (3x1) =	
	Motivasi belajar	3	(3x4) = 12	
	Tipografi	3	(3x4) = 12	
	Kreatif dan inovatif medhia	2	(2x4) = 8	
	Mudah dipahami dalam pembelajaran	3	(1x4) + (2x4) = 12	
Total	1	I	72	
Rata-rata			3.6	

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

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

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

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 Validhasi Ahli Materi

Aspek	Indhikat	Jumlah Skor Total
	or	indikat
		or













		Rata- rata	3.6
		Total	121
	Penuh makna dan manfaat	2	(2x4) = 8
	Komunikatif dan aktif	3	(3x4) = 12
Penyajian	Logis dan sistematis	4	(2x4) + (2x3) =
	Menggunakan istilah yang benar	3	(1x4) + (2x3) = 10
Bahasa	Menggunakan bahasa yang baik dan benar	4	(3x4) + (1x3) = 15
	Meningkatkan komptensi siswa	5	(3x4) + (2x4) = 20
	Penjelasan materi sistematis	2	(1x3) + (1x4) = 7
	Materinya akurat	3	(1x3)+(2x4) =
	Kebenaran konsep	3	(2x4)+ (1x3)=
Materi	Kasesuaian materi dengan KI dan KD	4	(4x4) = 16

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

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

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

Berdasarkan perhitungan instrumen angket validhasi materi presentase 92% yang artinya media pembelajaran berbasis animas layak digunakan. Sehingga dapat dismpulkan 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
- Menambahkan materi singkat bab teks sastra lan non sastra
- Pada awal video disesuaikan antara judul dengan tugas diakhri video
- Frasa adol keringet kurang tepat, sebaiknya diganti adus keringet
- 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 medhia

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 perlakukan, para siswa diberi pre test. Tujuannya untuk mengetahui kemampuan siswa sebelum adanya perlakuan. Setelah itu siswa diberi perlakukan dengan memberikan video animasi. Lalu mereka mengisi post test, yang tujuannya untuk mengetahui kemampuasn iswa 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. Pada tahap ini uji coba dilakukan sama dengan uji coba skala kecil sebelumnya, perbedaanya 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. utuk link mediaa bisa diakses pada link https://youtu.be/z_isGgz1_0E

b. Efeketivitas 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*.

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 iawaban 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 dijelaskan dibawah, bahwa 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 hasik *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 hasil Pre Test dan Post Test Skala Kecil

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 0.078. 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 signifikasi 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 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 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. 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 maslah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi produk, uji coba pemakaian, revisi produk, dan produksi massal.

Hasil penelitian menujukkan 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%)

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. 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.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian*: Suatu Pendekatan Praktik. Jakarta: PT Rineka Cipta
- Aminah, Siti. 2019. Pengembangan Video Animasi Sebagai Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Kosakata Pada Anak Usia 4-5 Tahun. Undergraduate thesis, UIN Raden Intan Lampung. http://repository.radenintan.ac.id/id/eprint/9
- Ayuningrum, Fiskha. 2012. Pengembangan Media Video Pembelajaran Untuk Siswa Kelas X Pada Kompetensi Mengolah Soup Kontinental di SMKN 2 Godean. Skripsi. Universitas Negeri Yogyakarta. Yogyakarta
- Badan Pengembangan Sumber Daya Manusia Pendidikan dan Kebudayaan dan Penjaminan Mutu Pendidikan. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. *Model Pembelajaran Penemuan (Discovery Learning)*.

Chayani, Dwi Fitriani. 2021. Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasip pada Mata

Pelajaran Kelas V Madrasah Ibtidaiyah Negeri 4 Muorojambi. Fakultas Tarbiyah Keguruan. Universitas Islam Negeri Sultan

- Thaha Saifudin Darman, A. Regina. 2020. *Belajar dan Pembelajaran*. Bogor: Guepedia Kristanto, Andi. 2016. *Media Pembelajaran*. Surabaya: Bintang Surabaya
- Musriwati. 2015. Ngundhakake Kawasisan Ngetrepake Basa Rinengga Kanthi Metodhe Make A Match Klas VII H SMP Negeri 1 Baron Tahun Pamulangan 2015-2016. UNESA: Jurnal Baradha Vol 1 No 1 (2016) : program SKG 2013. J.

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
- Prastowo, Andi. 2012. *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Jogjakarta:
 Divapress
- Sasmia, Windi Tri (2012) Pengembangan media video pembelajaran berbicara bahasa Jawa siswa kelas II di SDN Kesatrian 1 Malang / Windi Tri Sasmia. Diploma thesis, Universitas Negeri Malang. http://repository.um.ac.id/id/eprint/142996
- Sugiyono, 2015. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung : Alfabeta
- Sumiharsono, M.Rudi. Hasanah, H. 2017. *Media Pembelajaran*. Jember: Pustaka Abadi
- Setyawan Aditya, Dodiet. 2021. Hipotesis dan Variabel Penelitian. Sukoharjo: Tahta Media Group
- Yaumi. 2018. Media Teknologi Pembelajaran. Jakarta: Prenadamedia Group

LAMPIRAN

Lampiran 1 Animation Storyboard https://docs.google.com/document/d/1CHjPif8dT
https://docs.google.com/document/d/1CHjPif8dT
https://docs.google.com/document/d/1CHjPif8dT
https://docs.google.com/document/d/1CHjPif8dT
https://docs.google.com/document/d/1CHjPif8dT
https://docs.google.com/document/d/1CHjPif8dT
https://

Lampiran 2 Hasil Angket Respon Uji Coba Skala Kecil

https://docs.google.com/document/d/1LRPgIC3vc8YHMoAC6nB7K-

bKL8Q3RmhA/edit?usp=sharing&ouid=104636 566027816588949&rtpof=true&sd=true

Lampiran 3 Hasil Pretest dan Postest Uji Coba Skala Kecil

https://docs.google.com/document/d/19Nr8qR6n 0eipKaA9i_PPciXZxvDqO-

K9/edit?usp=sharing&ouid=1046365660278165 88949&rtpof=true&sd=true

Lampiram 4 Hasil Pengamatan Kelas Uji Coba Skala Kecil













https://docs.google.com/document/d/1pMfd2m4 D2VOtAWOz2lM8-

NFmRgpS7Fsg/edit?usp=sharing&ouid=1046365 66027816588949&rtpof=true&sd=true Lampiran 5 Hasil Angket Respon Uji Coba Skala Besar https://docs.google.com/document/d/1cXaSObpt 5IObpzZoYsTbGy1lTWmo_agP/edit?usp=sh aring&ouid=104636566027816588949&rtpof=tr ue&sd=true

Lampiran 6 Hasil Pretest dan Postest Uji Coba Skala Besar https://docs.google.com/document/d/1bAkkdpec zNmczQxjv5ERN8bQxwZLE5fT/edit?usp=s haring&ouid=104636566027816588949&rtpof=t rue&sd=true

Lampiran 7 Hasil Pengamatan Kelas Uji Coba Skala Besar https://docs.google.com/document/d/103Kjuulcy EyZB3uTZ2hf2vDN3UpNLlbe/edit?usp=sha ring&ouid=104636566027816588949&rtpof=tru e&sd=true

Lampiran 8 Hasil Validasi Ahli Materi https://docs.google.com/document/d/1iTomKBfj https://docs.google.com/document/d/1iTomKBfj https://docs.google.com/document/d/1iTomKBfj https://docs.google.com/document/d/1iTomKBfj https://docs.google.com/document/d/1iTomKBfj https://docs.google.com/document/d/1iTomKBfj https://docs.poid=true https://docs.poid=true https://docs.poid=true https://docs.poid=true https://docs.poid=true https://docs.poid=true https://docs.poid=true https://docs.poid=true https://docs.poid=true <a href="mailto:vnDK1KJFCA1SOlaMbnl/edit?usp=sharing&ouid=10463656602781658949&rtpo

Lampiran 8 Hasil Validasi Ahli Materi https://docs.google.com/document/d/1iTomKBfj https://docs.google.com/document/d/1iTomKBfj https://docs.google.com/document/d/1iTomKBfj https://document/document/d/1iTomKBfj https://document/d/1iTomkBfj <a href="mailto:vnDKTmUvK1KJFCA1SOl

