

PENGEMBANGAN MEDIA FILM ANIMASI PADA MATERI UNGGAH- UNGGUH BASA JAWA KELAS IV

**Dinar Aflih Nugraheni, Sri Indah Yani, Hidayanti Fita Anjani, Wahyu Tri Atmojo, M. Rizal
Firmansyah, Rani Setiawaty**
Universitas Muria Kudus

*dinaraflih043@gmail.com, 202033179@std.umk.ac.id, 202033179@std.umk.ac.id,
202033208@std.umk.ac.id, 202033249@std.umk.ac.id, rani.setiawaty@umk.ac.id*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk : 1) Mengembangkan media pembelajaran berupa Film Animasi pada materi Unggah Ungguh Basa; 2) mengetahui respon peserta didik terhadap kelayakan media pembelajaran berupa film animasi pada materi unggah ungguh basa untuk peserta didik kelas IV, dengan rumusan masalah; 1)Bagaimana mengembangkan media pembelajaran berupa film animasi pada materi unggah-ungguh basa; 2)Bagaimana respon peserta didik terhadap kelayakan media pembelajaran berupa film animasi pada materi unggah-ungguh basa. Penelitian ini merupakan penelitian Borg and Gall. Subjek dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas IV SD Negeri 03 Panjang berjumlah 9 peserta didik dan instrumen pengumpulan data yang digunakan berupa angket yang diberikan kepada ahli materi, ahli media, soal pretes, soal postest, dan guru serta peserta didik kelas IV SD Negeri 03 Panjang untuk menguji kelayakan media pembelajaran berupa film animasi unggah-ungguh basa untuk pelajaran bahasa jawa. Jenis data yang dihasilkan adalah data kualitatif dan kuantitatif yang dianalisis dengan pedoman kriteria kategori penilaian untuk menentukan kelayakan produk. Hasil penelitian ini adalah; 1)telah dikembangkan media pembelajaran berupa film animasi pada materi unggah-ungguh basa; 2)kelayakan media pembelajaran berupa film animasi pada materi unggah-ungguh basa yang telah dikembangkan secara umum menunjukkan bahwa pengembangan video film animasi untuk pembelajaran kelas IV pada kualifikasi sangat baik dengan presentase 87% berdasarkan penilaian ahli materi, Ahli media dengan presentase 95% dengan kriteria sangat layak. 3) penilaian guru dengan presentase adalah 90% dengan kriteria adalah sangat baik. 4)hasil respon peserta didik dengan presentase 78% dengan kriteria sangat baik. 5)Hasil soal pretest dengan presentasi 40% dengan kriteria cukup baik dan soal postest dengan presentasi 70% dengan kriteria baik. Jadi test akhir menunjukkan bahwa nilai siswa mengalami peningkatan sebesar 75% dengan kriteria Layak. Dengan demikian, video film animasi dapat mempermudah siswa dalam memahami materi pembelajaran unggah-ungguh basa, sehingga dapat meningkatkan minat belajar dan hasil belajar siswa.

Kata Kunci : Media Pembelajaran, Film Animasi, Unggah-ungguh basa, Bahasa Jawa.

PENDAHULUAN

Menurut Djumali dkk (2014) pendidikan adalah untuk mempersiapkan manusia dalam memecahkan problem kehidupan dimasa kini maupun di masa yang akan datang”. Pendidikan juga memiliki definisi secara yuridis dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional yang menyebutkan: Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang dibutuhkan bagi dirinya, masyarakat, dan bangsa.

Pembelajaran didalam kelas khususnya sekolah dasar sangat membutuhkan keterampilan seorang guru, khususnya dalam memilih media pembelajaran. Siswa akan merasa bosan Ketika guru hanya menjelaskan materi menggunakan metode ceramah dan hanya diselingi tugas. Menurut Syamsudin (2017) media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat membuatnya lebih giat untuk belajar. Dari definisi tersebut tampak pengertian media mengacu pada penggunaan alat yang berupa benda untuk membantu proses penyampaian pesan. Berdasarkan penjabaran diatas maka guru memiliki peran yang penting dalam terwujudnya tujuan pembelajaran dan hasil belajar siswa. Oleh sebab itu, guru harus merancang dan membuat perencanaan secara seksama dalam meningkatkan kesempatan belajar bagi siswanya dan memperbaiki kualitas mengajarnya dalam proses pembelajaran.

Bahasa Jawa merupakan mata pelajaran muatan lokal yang diajarkan disemua jenjang pendidikan, dari sekolah dasar hingga sekolah menengah. Salah satu materi yang diajarkan dalam pembelajaran Bahasa Jawa adalah berdialog atau berbicara, unggah ungguh, tata cara bersikap dan berbicara kepada orang yang lebih tua dan muda. Menurut Sudjarwadi (2010), dalam pembelajaran Bahasa Jawa, peserta didik dapat belajar mengenal adanya tata krama, yaitu suatu bentuk kesopanan santunan ketika berbicara. Kesopanan dalam berbahasa Jawa termasuk dalam kaidah tata krama mengajarkan penutur untuk menghormati lawan bicaranya. Dari

pemilihan kata-kata dalam bahasa lisan, dapat dilihat sopan atau tidaknya ketika menghormati lawan bicara. Perkataan tidak boleh lepas dari kesantunan, karena dalam budaya Jawa kesantunan akan tercermin dalam pengucapan dan perilaku. Adanya pembelajaran Bahasa Jawa diharapkan dapat menghasilkan generasi muda Jawa yang dapat melatih keterampilan berbahasa sesuai kaidah bahasa, sekaligus menunjukkan kepribadian orang Jawa.

Usaha guru dalam mengajarkan bahasa jawa menjadi sangat penting ketika pada kenyataannya orangtua peserta didik sudah mengabaikan untuk mengajarkan bahasa jawa krama yang merupakan bahasa daerah yang luhur kepada anak anaknya. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas, maka faktor yang menyebabkan hasil belajar mata pelajaran bahasa jawa tidak maksimal di SD Negeri 3 Panjang, khususnya tentang unggah unggah bahasa jawa antara lain : Lingkungan mayoritas peserta didik yang menggunakan bahasa ngoko, metode mengajar yang kurang menarik bagi peserta didik, motivasi peserta didik dalam merespon pembelajaran kurang. Dengan beberapa penyebab di atas, maka perlu dilaksanakan penelitian tindakan kelas guna meningkatkan keterampilan berbicara dan memahami unggah unggah bahasa jawa.

Berdasarkan observasi awal, bahwa pembelajaran Bahasa jawa di SD Negeri 3 Panjang, hasil belajar siswa belum mencapai KKM dan pada saat ada ulangan nilai yang paling rendah adalah mata pelajaran Bahasa Jawa, di SD Negeri 3 Panjang ini masih menggunakan pembelajaran konvensional dan belum menerapkan Media Pembelajaran. Dalam menghadapi masalah di lapangan, maka guru perlu menerapkan suatu media pembelajaran yang diharapkan mampu mempermudah siswa memahami materi pelajaran sehingga dapat diserap secara maksimal dan hasil belajar Bahasa Jawa meningkat. Hasil Observasi dan wawancara yang dilakukan peneliti menunjukkan bahwa mata pelajaran yang paling dianggap sulit oleh siswa adalah Bahasa Jawa khususnya pada materi unggah-ungguh Bahasa Jawa.

Berdasarkan masalah di atas perlu adanya suatu media pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan bisa dibangun dengan menghadirkan media pembelajaran

dalam bentuk video (audio visual). Media pembelajaran merupakan sebuah alat atau sarana penunjang yang dapat digunakan seorang guru dalam menyampaikan informasi agar diterima dengan baik (Fitriana, 2018) Setiap pembelajaran perlu adanya media untuk mempermudah pendidik dalam menyampaikan materi dan membuat peserta didik lebih antusias dalam proses pembelajaran berlangsung.

Film Animasi merupakan contoh media pembelajaran berbasis multimedia yang dapat dimanfaatkan untuk penyampaian materi pelajaran. Film disebut juga gambar hidup (motion pictures), yaitu serangkaian gambar diam (still pictures) yang meluncur secara cepat dan diproyeksikan sehingga menimbulkan kesan hidup dan bergerak. Film Animasi adalah rangkaian gambar yang membentuk sebuah gerakan. Salah satu keunggulan animasi dibanding media lain seperti gambar statis atau teks adalah kemampuannya untuk menjelaskan perubahan keadaan tiap waktu. Hal ini terutama sangat membantu dalam menjelaskan prosedur dan urutan kejadian (Utami, 2011)

Berdasarkan latar belakang dan permasalahan di atas, tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan keterampilan berbicara menggunakan unggah-ungguh ragam krama melalui media pembelajaran yang interaktif dalam bentuk Film Animasi (audio visual) animasi tentang unggah-ungguh Bahasa Jawa pada siswa kelas IV SD Negeri 3 Panjang.

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan yang fokus pada pengembangan media Film animasi pada pembelajaran berdialog sesuai unggah-ungguh bahasa Jawa. Di bawah ini akan dipaparkan beberapa penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian ini, diantaranya penelitian yang dilakukan Sri Galuh Witringrum dkk (2017), melakukan penelitian yang berjudul *Pengembangan Media Film Kartun Berbahasa Jawa Untuk Pembelajaran Berdialog Siswa Kelas X SMA Di Banyumas*. Penelitian ini menghasilkan media film kartun berbahasa Jawa. Hasil uji coba terbatas yang dilakukan pada 92 siswa kelas X SMA Negeri Baturraden, SMA Negeri Jati Lawang, dan SMA Negeri Patik raja yaitu perilaku siswa selama proses pembelajaran menunjukkan respon yang positif. Hasil belajar siswa menunjukkan frekuensi nilai antara 80 sampai 100

memperoleh 80,43 % , sedangkan frekuensi nilai 60 sampai 79 memperoleh 19,757%. Siswa menyukai media film kartun berbahasa jawa karena bahasa yang digunakan pada film kartun dengan bahasa sehari-hari sehingga siswa mudah memahami isi dialog. Persamaan penelitian Hariwahyuni dengan penelitian ini adalah sama-sama mengembangkan produk media film animasi berbahasa Jawa. Persamaan antara kedua penelitian ini adalah digunakan dalam pembelajaran Bahasa Jawa.

Hariwahyuni (2010), melakukan penelitian yang berjudul *Pengembangan Model Media Film Kartun dongeng berbahasa Jawa dalam Pembelajaran Menulis Narasi Siswa SMA/SMK Kelas X*. Penelitian ini menghasilkan media menulis narasi yang sesuai dengan kebutuhan siswa dan guru kelas X SMA/SMK berupa kaset VCD film kartun dongeng berbahasa jawa. Hasil dari uji coba pada siswa SMA Negeri 1 Kedungwuni diperoleh nilai rata-rata siswa meningkat 22,89% dari 63,06 menjadi 77,5 sedangkan pada siswa kelas X SMK Negeri 1

Sragi meningkat 13,33% dari 59,03 menjadi 66,9. Persamaan penelitian Hariwahyuni dengan penelitian ini adalah sama-sama membuat produk media film/video animasi berbahasa Jawa. Perbedaan antara kedua penelitian ini adalah penelitian Hariwahyuni digunakan dalam pembelajaran menulis narasi, sedangkan penelitian ini digunakan dalam pembelajaran berdialog atau berbicara dengan unggah-ungguh bahasa jawa untuk siswa kelas IV SD Negeri Panjang 3.

Berdasarkan teori atau temuan sebelumnya di atas, penelitian tentang pembelajaran berdialog unggah-ungguh bahasa sudah pernah dilakukan, serta memperoleh hasil yang baik. Akan tetapi media yang digunakan belum pernah dilakukan dalam penelitian-penelitian sebelumnya. Berdasarkan identifikasi masalah tersebut dapat dirumuskan tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengembangan, kelayakan media, dan hasil belajar siswa kelas VI setelah menerapkan Film Animasi unggah-ungguh Bahasa.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian (Borg & Gall) ,suatu penelitian dan pengembangan (Research and Development) adalah model pembangunan berbasis industri dimana temuan penelitian yang digunakan untuk merancang produk baru dan prosedur yang kemudian secara sistematis dilakukan uji coba lapangan di evaluasi dan di sempurnakan sampai temuan . Tujuan metode penelitian pengembangan ini digunakan untuk menghasilkan produk, serta mengetahui Guna membantu siswa dalam meningkatkan kemampuan berbahasa jawa khususnya berbahasa jawa krama. Salah satu metode yang digunakan adalah pembelajaran video animasi yaitu tentang unggah-ungguh Bahasa Jawa. Dalam mewujudkan proses pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan dibutuhkan media pembelajaran yang menarik dan tidak monoton yang dikembangkan untuk peserta didik SD kelas IV. Model Borg and Gall dalam Sugiyono (2010) ini meliputi: 1) Potensi dan Masalah, 2) Pengumpulan Data, 3) Desain Produk, 4) Validasi desain, 5) Perbaikan Desain, 6) Uji coba produk, 7) Revisi produk, 8) Uji coba pemakaian, 9) Revisi Produk, 10) Produksi massal.

Model ini memiliki langkah-langkah pengembangan yang sesuai dengan penelitian pengembangan pendidikan yaitu penelitian yang menghasilkan atau mengembangkan produk tertentu dengan melakukan beberapa uji ahli seperti uji materi, uji desain, dan uji coba produk kepada siswa untuk menguji kemenarikan produk yang dikembangkan. Dalam penelitian pengembangan ini dibutuhkan sepuluh langkah pengembangan untuk menghasilkan produk akhir yang siap untuk diterapkan dalam lembaga pendidikan. Tetapi, dalam penelitian ini dibatasi langkah-langkah penelitian pengembangannya hanya sampai langkah ke 5 dikarenakan waktu yang kurang dan biaya yang terbatas. Produk akhir dari peneliitan pengembangan ini berupa Film animasi unggah-ungguh basa.

Instrumen yang digunakan dalam ini adalah lembar observasi, lembar wawancara, lembar angket, lembar penilaian ahli materi dan lembar penilaian ahli media, soal pretest as posttest. Analisis data dilakukan untuk memperoleh kelayakan dari media pembelajaran yaitu berupa film animasi unggah-unggah basa yang sudah direvisi. Hasil yang diperoleh digunakan sebagai bahan pertimbangan dalam memperbaiki film animasi unggah-unggah basa. Pengembangan ini menggunakan teknik analisis data yaitu dengan menganalisis deskriptif. Analisis deskriptif digunakan untuk menganalisis data hasil penilaian kelayakan adalah dengan perhitungan rata-rata. Sebagaimana data-data yang terkumpul dapat dikelompokkan menjadi dua yaitu: data kuantitatif yang berupa angka-angka dan data kualitatif yang berbentuk kata. Data kualitatif akan dianalisis secara logis dan bermakna, sedangkan data kuantitatif akan dianalisis dengan deskriptif perhitungan rata-rata. Hasil analisis deskriptif ini digunakan untuk menentukan tingkat kelayakan dari produk pengembangan berupa Film animasi unggah-unggah basa untuk peserta didik kelas IV SD Negeri 3 Panjang.

Kelayakan dari Film animasi unggah-unggah basa ini, diketahui melalui hasil analisis para ahli, yakni: 1) review oleh ahli materi bidang studi, 2) review oleh ahli desain, dan 3) review dari guru Bahasa Jawa. Dengan cara ini diharapkan dapat mempermudah memahami data untuk proses selanjutnya. Hasil analisis data digunakan sebagai dasar untuk merevisi produk buletin yang dikembangkan. Data mengenai pendapat atau tanggapan pada produk yang terkumpul melalui angket dianalisis dengan statistik deskriptif. Instrumen non tes berupa angket menggunakan skala Likert. Sudaryon dkk (2013) menyebutkan bahwa skala Likert digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, persepsi seseorang atau sekelompok tentang kejadian atau gejala sosial. Dalam penelitian ini menggunakan skala 1 sampai 4 dengan skor tertinggi 4 dan skor terendah 1. Sehingga skor penilaian total dapat dicari dengan menggunakan rumus (Nurina, 2013).

$$P = \frac{E X}{E X_i} \times 100$$

Keterangan :

P = Presentase

Ex= Jumlah Jawaban responden dalam 1 item

Ex= Jumlah nilai ideal dalam item

Saifudin (Fatimah, 2011) mengatakan bahwa hasil dari skor penelitian menggunakan skala likert tersebut kemudian dicari rata-rata menggunakan rumus.

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

Keterangan

f = Frekuensi yang akan dicari

N=Jumlah frekuensi

P= Angka presetase

Tabel 1. Skala Interpretasi Kriteria

Skor	Deskripsi	Keterangan Kriteria
76 % - 100 %	Sangat Baik	Sangat Layak
51 % - 75 %	Baik	Layak
26 % - 50 %	Cukup Baik	Kurang Layak
0 % - 25 %	Baik	Tidak Layak

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Potensi Masalah.

Hasil yang diperoleh dari potensi masalah yakni guru dalam kegiatan pembelajaran belum pernah menggunakan film animasi. Hal ini disebabkan keterbatasan media sehingga pembelajaran kurang inovatif. Menurut Fatria (2017) media adalah segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk menyalurkan pesan dan dapat merangsang pikiran, dapat membangkitkan semangat, perhatian dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses pembelajaran pada siswa. Hariwahyuni dalam penelitiannya, menyatakan bahwa pembelajaran Bahasa Jawa dengan menggunakan media membuat proses pembelajaran lebih menarik peserta didik.

2. Informasi

Setelah peneliti melakukan wawancara terhadap guru dan siswa terkait unggah-ungguh basa Jawa yang ada di sekolah tersebut, peneliti menemukan beberapa masalah yang ada terkait kesulitan siswa dalam memahami materi unggah-ungguh basa Jawa. Kegiatan ini dilakukan pada bulan Maret, dari kegiatan observasi diperoleh informasi sebagai berikut :

a. Siswa kurang memiliki pengertian dan pemahaman menggunakan unggah-ungguh basa

secara benar.

- b. Siswa kurang memahami bahwa bahasa Jawa memuat pendidikan pembentukan karakter seseorang dalam berperilaku dan tatakrama.
- c. Kurangnya menggunakan bahasa Jawa dalam berbicara sehari-hari.
- d. Masih kurangnya media pembelajaran untuk pengetahuan unggah-ungguh basa yang efektif untuk siswa.
- e. Kurangnya menguasai kosakata unggah-ungguh basa Jawa.

Selain melakukan studi pendahuluan, peneliti juga melakukan studi pustaka mengenai pokok bahasa unggah-ungguh basa Jawa. Hasil studi pustaka diperoleh informasi bahwa keterampilan awal yang harus dimiliki untuk dapat menguasai unggah-ungguh basa Jawa yaitu ragam bahasa. Langkah yang bisa diterapkan untuk menguasai keterampilan awal adalah melalui latihan intensif mendengar dan menghafal kata dalam bahasa Jawa yang benar.

Berbagai cara dilakukan untuk menanamkan pemahaman siswa terhadap unggah-ungguh basa Jawa salah satunya dengan melatih kebiasaan siswa berbicara menggunakan unggah-ungguh yang benar. Untuk itu dalam mendukung siswa menguasai kata dalam bahasa Jawa yang benar, maka diperlukan media yang layak. Media pembelajaran yang digunakan hendaknya mampu membuat siswa paham dengan penggunaan unggah-ungguh basa Jawa dan mempermudah siswa dalam mempelajarinya. Informasi yang didapat dari studi pendahuluan dan studi pustaka, maka bisa disimpulkan bahwa perlu dikembangkannya sebuah media yang mampu mendorong siswa dalam belajar unggah-ungguh basa Jawa. Salah satu media yang diharapkan mampu mengatasi permasalahan tersebut adalah dengan media film animasi tentang unggah-ungguh basa.

Tahap pengumpulan informasi meliputi studi pendahuluan dan studi pustaka. Studi pendahuluan merupakan kegiatan untuk menganalisa kebutuhan tentang pelaksanaan pembelajaran bahasa Jawa. Studi pendahuluan dilakukan dengan melakukan observasi dan pengamatan terhadap proses pembelajaran bahasa Jawa di SD N 03 Panjang.

3. Desain Produk



Gambar 1. Tampilan awal



Gambar 2. Tampilan bagian materi

Setelah mengumpulkan informasi, selanjutnya mendesain produk awal dengan menyesuaikan standar kompetensi dan kompetensi dasar serta silabus berdasarkan kurikulum yang ada pada SD N 03 Panjang. Media yang dikembangkan adalah film animasi unggah-ungguh basa Jawa. Bahan pembelajaran yang dimuat dalam film animasi tersebut yaitu penggunaan kata bahasa Jawa yang digunakan dalam sehari-hari. Materi yang dipilih dalam materi tersebut yaitu materi unggah-ungguh basa Jawa tujuannya yaitu agar siswa mengetahui bagaimana penyebutan kata yang benar dalam bahasa Jawa dalam kehidupan sehari-hari dan agar siswa mengetahui makna dari bahasa Jawa yang ada pada teks karena di dalam video tersebut sudah terdapat teks dalam bahasa Jawa dan ada arti di bagian bawah teks tersebut. Pada video film animasi unggah-ungguh basa Jawa tersebut juga sudah ada gambar atau animasi yang lucu dan menarik untuk siswa bisa melihatnya dan akan menambah semangat siswa dalam belajar unggah-ungguh basa Jawa.

Dengan begitu siswa akan bisa lebih paham dalam menggunakan unggah-ungguh basa Jawa dan akan memahami materi tentang unggah-ungguh basa Jawa.

4. Validasi produk.

Setelah pembuatan produk awal yaitu film animasi tentang unggah-ungguh basa Jawa, langkah selanjutnya yaitu produk divalidasi oleh para ahli. Tim ahli terdiri dari 1 ahli materi dan 1 ahli desain produk. Instrumen validasi dalam angket penilaian ahli materi dan ahli desain menggunakan skala likert. Validasi oleh ahli dilakukan 2 kali yaitu validasi penilaian produk awal dan validasi penilaian setelah produk direvisi. Adapun validasi oleh ahli sebagai berikut :

1. Validasi oleh ahli materi.

Dari hasil penilaian pada ahli materi, media film animasi unggah-ungguh basa Jawa mendapatkan hasil 87% dengan kategori layak. Saran perbaikan yang diberikan oleh ahli materi pada produk awal yakni pada aspek penggunaan kata dalam bahasa Jawa yang salah. Hasil perbaikan penggunaan kata dalam bahasa Jawa sudah diperbaiki. Sedangkan pada produk akhir sudah tidak ada saran perbaikan dan layak untuk digunakan tanpa revisi. Sehingga media film animasi unggah-ungguh basa Jawa sudah bisa digunakan karena sudah melalui validasi pada ahli materi.

2. Validasi oleh ahli desain.

Pada hasil penilaian validasi oleh ahli desain, media yang dibuat mendapatkan 95% dengan kategori layak. Saran perbaikan yang diberikan oleh ahli desain pada produk awal yaitu cover disesuaikan. Hasil perbaikan cover sudah disesuaikan. Aspek animasi penjelasan materi kurang sempurna. Hasil perbaikan animasi penjelasan materi sudah diperbaiki. Aspek pada akhir video harus ada identitas pembuat video, hasil perbaikan di akhir video sudah diberi identitas pembuat video. Sedangkan pada produk akhir sudah tidak ada saran perbaikan dan layak untuk digunakan tanpa revisi. Sehingga media film animasi unggah-ungguh basa Jawa sudah bisa untuk digunakan karena sudah melalui validasi pada ahli desain

No	Nama Lengkap	Ahli	Institusi
1.	Much. Arsyad Fardani, S.Pd, M.Pd	Materi	Universitas Muria Kudus
2.	Fatikhatun Najikhah, M.Pd	Media	Universitas Muria Kudus

5. Uji Coba Produk

Produk media pembelajaran film animasi unggah-ungguh basa pada mata pelajaran Bahasa Jawa sudah melewati tahap revisi yang dilakukan peneliti dengan memperbaiki produk film animasi unggah-ungguh basa tersebut, dilakukan pengujian di kelas IV SD Negeri 3 Panjang. Peneliti menyampaikan materi pembelajaran sekaligus menerapkan media film animasi unggah-ungguh basa dalam proses pembelajaran Bahasa Jawa di SD. Adapun hasil uji coba produk sebagai berikut :

1. Penilaian guru.

Hasil penilaian guru yang sudah peneliti lakukan yaitu mendapatkan 90% dengan kategori layak. Media siap untuk digunakan karena pada aspek kebahasaan yang digunakan didalam video animasi unggah-ungguh basa Jawa tersebut sudah sesuai dengan kaidah bahasa yang baik dan benar. Karena didalam video pembelajaran animasi tersebut harus menggunakan kaidah bahasa yang baik dan benar agar mudah untuk dipahami peserta didik. Sedangkan pada indikator penulisan kata dalam bahasa Jawa di dalam video tersebut juga sudah baik dan benar. Jadi, media film animasi unggah-ungguh basa Jawa dikategorikan layak digunakan sehingga media dapat digunakan oleh guru untuk menyampaikan materi tentang unggah-ungguh basa Jawa juga dapat mempermudah guru maupun peserta didik untuk mempelajari materi unggah-ungguh basa Jawa

2. Respon peserta didik.

Berdasarkan hasil angket respon peserta didik terhadap media film animasi unggah-ungguh basa yang diberikan kepada peserta didik kelas IV yang terdiri dari 10 siswa mendapatkan hasil dengan persentase 78% dengan kategori sangat layak, dikarenakan pada aspek penyajian media dan materi I yaitu berupa penyajian materi, kemudahan memahami materi, kejelasan kalimat. Siswa merasa mudah memahami materi pembelajaran dengan menggunakan media film animasi unggah ungguh basa.

3. Hasil Soal Pretest dan Posttest

Hasil soal pretest dengan persentase 40% dan hasil soal posttest dengan persentase 70% dengan kategori layak. Aspek penyajian materi, kemudahan memahami materi, ketepatan sistematika penyajian materi, kejelasan kalimat, kesesuaian contoh dengan materi yang sudah sesuai dengan indikator penilaian tiap aspek dan hasil penilaiannya memperoleh hasil yang sempurna dan baik. Maka media film animasi unggah-ungguh basa Jawa sudah bisa membantu siswa dalam mempelajari materi unggah-ungguh basa Jawa. Karena dari hasil penilaian setelah siswa belajar menggunakan media animasi tersebut hasilnya bertambah lebih bagus daripada hasil pembelajaran sebelumnya.

KESIMPULAN

Berdasarkan dari hasil penelitian yang dilakukan peneliti maka diperoleh kesimpulan bahwa media film animasi unggah-ungguh basa pada materi Bahasa Jawa sangat layak digunakan dan sangat efektif apabila diterapkan pada kegiatan pembelajaran pada mata pelajaran Bahasa Jawa. Hal ini dapat dilihat dari hasil dan analisis yang dilakukan peneliti mengenai kelayakan media yang dibuat dan diterapkan dengan siswa kelas IV SD Negeri 3 Panjang. Berikut ini hasilnya menunjukkan bahwa validasi materi dengan persentase sebesar 87% dengan

kategori sangat baik. Dan validasi media pembelajaran oleh ahli media dengan persentase 95% dengan kategori sangat baik. Sedangkan hasil respon guru dengan persentase sebesar 90% dengan kategori sangat baik, respon siswa dengan persentase sebesar 78% dengan kategori sangat baik. Dan hasil dari soal pretest dengan 40%, sedangkan hasil soal posttest dengan persentase 70%. Jadi hasil tes akhir menunjukkan bahwa nilai siswa mengalami peningkatan sebesar 75%.

Saran

Saran penelitian pengembangan ini adalah :

1. Hendaknya dalam pembelajaran Bahasa Jawa tidak hanya menggunakan satu sumber belajar tetapi bisa menggunakan film animasi unggah-unggah basa yang telah dikembangkan oleh penulis agar dapat membantu pelajaran Bahasa Jawa.
2. Sebaiknya guru lebih kreatif dalam melakukan modifikasi bahan ajar yang telah tersedia agar pembelajaran tidak monoton.

DAFTAR PUSTAKA

- Sri Galuh Witringrum dkk (2017). *Pengembangan Media Film Kartun Berbahasa Jawa untuk Pembelajaran Berdialog Siswa Kelas X SMA Di Banyumas*. Semarang: Universitas Negeri Semarang.
- Syamsudin, A. (2017). *Strategi Belajar Mengajar*. Banjarmasin: UIN Antasari Banjarmasin.
- Sudjarwadi (2010). *Strategi Pembelajaran Bahasa Jawa Bagi Anak-Anak*. Semarang : Kongres Bahasa Jawa IV.
- Utami.2011.*Animasi Dalam Pembelajaran*.Yogyakarta : Majalah Ilmiah Pembelajaran.Vol 7 Nomor 1.
- Hariwahyuni.2010.Pengembangan Media Film Kartun Dongeng Berbahasa Jawa pada Pembelajaran Menulis Narasi Siswa SMA/SMK Kelas X.Skripsi.Universitas Negeri Semarang.
- Nurina, dkk.2013.Pengembangan Lembar Kerja Siswa(LKS) dengan Model Siklus Belajar 5E Berbasis Konstruktivisme pada Materi Sistem Sirkulasi Manusia Untuk kelas XI SMA.(Unpublished).Universitas Negeri Malang, Malang.
- Fatria.2017.Penerapan Media Pembelajaran Google Drive Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia.*Jurnal Penelitian Pendidikan Bahasa Indonesia*. Volume 2.Nomor 1.(hlm 142).
- Djumali dkk. 2014. *Landasan Pendidikan*. Yogyakarta : Gava Media.
- Fitriana Yuni, Nurwiandani Widi. 2018. *Asuhan Persalinan Secara Komprehensif dalam Asuhan Kebidanan*. Yogyakarta: Pustaka Baru Press.
- Sugiyono.2010.Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D.Bandung : Alfabeta.