

PANGREMBAKANE MEDHIA PASINAON VIDHEO ANIMASI ABASIS APLIKASI PLOTAGON MATERI UNGGAH-UNGGUH BASA KELAS VIII SMP NEGERI 5 SURABAYA

Firda Tahira Salsa Bella

Pendidikan Bahasa dan Sastra Jawa, Universitas Negeri Surabaya, Indonesia

firda.20073@mhs.unesa.ac.id

Abstrak

Medhia pasinaon utamane ing salahs sawijine materi unggah-ungguh basa Jawa minangka salah swijine wujud budaya kang isih kudu dilestarekake, utamane marang pasarta didik ing sekolah. Ngrembag salah sawijine medhia pasinaon yaiku wujud nglestarake budaya Jawa, saengga medhia pasinaon vidheo animasi abasis aplikasi plotagon, dirembag utamane ing SMP Negeri 5 Surabaya, ngupayakake isih bisa nyelarasake kalihan pangrembakan teknologi lan nglesatrekake budayane dhewe. Tujuwan panliten iki yaiku kanggo ngaweruhi 1) proses pangrembakan medhia pasinaon vidheo animasi abasis aplikasi plotagon, 2) kualitas medhia pasinaon vidheo animasi abasis aplikasi plotagon, lan 3) respon siswa saka medhia pasinaon vidheo animasi abasis aplikasi plotagon kang samangke bakal didadekake acuan ing SMP Negeri 5 Surabaya kelas VIII.

Panliten iki nggunakake metode panliten pangrembakan *Reserch and Development (R&D) Dick and Carry* kang ana 5 tahap kang kudu dilewati, ananging isi ana wewatesan namung ing level 1. Teknik ngempalaken dhata kang digunakake yaiku kanthi observasi, wawancara, sarta angket kang dilakokake nalika PLP. Asil prodhuk kang wis diwiwiti saka analisis, dhesain, pangrembakane prodhuk kanthi revisi. Prodhuk iki wis pikantuk validhasi saka para ahli kang wis nuduhake katrangan “layak banget” kanggo digunakake sajronne pasinaon.

Kata kunci: Medhia Pasinaon, Vidheo Animasi, Plotagon, Unggah-ungguh

Article History

Received: Juli 2025

Reviewed: Juli 2025

Published: Juli 2025

Plagirism Checker: No
235

Prefix DOI :

[10.8734/Argopuro.v1i2.365](https://doi.org/10.8734/Argopuro.v1i2.365)

Copyright : Author

Publish by : Argopuro



This work is licensed under
a [Creative Commons
Attribution-NonCommercial
4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/)

PENDAHULUAN

Pendhidhikan minangka proses *humanime* sing ditindakake kanthi tujuwan nambah kawruh lan wawasan sing rinci. Mula, kita kudu bisa ngormati hak asasi saben manungsa. Bapa Pendhidhikan Nasional Indonesia, Ki Hajar Dewantara, ngandharake yen tegese pendhidhikan; "Pendhidhikan yaiku syarat ing urip tetuwuhane bocah, anane tegese, pendhidhikan nuntun kabeh kekuwatan alam sing ana ing bocah, supaya dheweke minangka manungsa lan minangka anggota masyarakat bisa nggayuh kaslametan lan nyenengna sing paling dhuwur. Miturut Laksana sajrone (Chotimah, Untari, dan Budiman 2019) Pendhidhikan mujudake upaya kang direncanakake sajrone proses bimbingan lan pamulangan tumrap individu supaya bisa tetuwuhan lan tuwuh dadi manungsa kang mandhiri, tanggung jawab, kreatif, pinter, sehat lan mulya, saka aspek jasmani lan rohani. Manungsa kang nduweni budi pekerti luhur, kang nduweni budi pekerti luhur pancen wajib dibentuk utawa dibangun. Pendhidhik yaiku

instrumen penting kanggo nggayuh tujuwan pamulangan adhedhasar indikator sing diapike miturut kabutuhan siswa, kalebu kompetensi *kognitif*, *psikomotorik* lan *afektif*. Miturut Rohmah lan Marimin sajrone (Budiyo 2020) kasil siswa minangka indikator keberhasilane para pendidik ing pamulangan. Sajrone pamulangan kudu direncanakake kanthi wapik supaya bisa menehi layanan sing pas kanggo siswa.

Sinau Basa Jawa minangka pamulangan wajib ing saben tataran Pendidikan SD/MI, SMP/MTs, lan SMA/MA/SMK. Adhedhasar kurikulum muatan lokal, mata pelajaran basa, sastra lan kabudayan Jawa dumadi saka basa lan sastra sajrone kerangka kabudayan Jawa. Adhedhasar Peraturan Gubernur Jawa Timur Nomor 19 Tahun 2014, pasinaon basa Jawa bisa nuwuhake kawruh lan kabisaan para siswa kanggo nggunakake basa Jawa kanthi bener lan pener. Pasinaon basa Jawa mujudake upaya kanggo mulangake katrampilan basa Jawa marang para siswa, sajrone konteks formal ing sekolah lan liwat program resmi lan ora resmi. Basa Jawa mujudake basa sing nduweni wakeh budaya, sejarah lan nilai-nilai lokal, mula sinau basa Jawa ora mung fokus ing aspek linguistik nanging uga kanggo mangerteni budaya Jawa. Siswa bisa nggunakake basa Jawa kanthi bener nganti bisa nulis lan micara, uga nggunakake basa Jawa mawa ngrembakake kanggo ngapresiasi asile karya sastra lan budaya lokal. Sinau Basa Jawa ora mung kanggo sinau nanging uga bisa digunakake ing saben dinten, kayata nuwuhake budi pekerti, nuwuhake rasa kamanungsan, kesadaran social, budaya lan tindak tutur.

Unggah-unggah sajrone Basa Jawa mujudake konsep sing kalebu tata krama ing basa lan solah bawa. Konsep iki wigati sanget ing kabudayan Jawa amarga nggambarake nilai-nilai kurmat, unggah-unggah lan kaguyuban sosial. Unggah- unggah ora mung basa nanging uga kalebu solah bawa lan tumindak. Adat unggah- unggah basa Jawa tumrap ing tindak tutur utawi tindak tanduk kanthi nggatosaken panutur lan mitra tutur sarta weruhi kahanan kanthi ancas njaga kanggo unggah- unggah, ngormati lan ngajeni tiyang tuwa. Ingkang sampun kita mangertosi, tutur basa sing badhe ucapake menika nggambarake tindak tanduk basa kita banget lan sing diajak wicara, wonten ing tumpukan tata basa Jawa sing ndasar lan diweruhi dening strata panggawe basa utawi unggah-unggah basa. Tatanan Basa Jawa kaperang ana kalih, yaiku Ngoko lan Krama. Ngoko kaperang dadi loro, yaiku Ngoko Lugu lan Ngoko Alus, salagine Krama ugi kaperang dadi loro, yaiku Krama Lugu lan Krama Alus. Tataran basa sing paling dhuwur saka basa unggah-unggah basa iki yaiku Krama Alus. Krama alus yaiku basa basa nganggo tatanan tembung sing nggunakake basa krama, kang nomer siji krama alus lan Kulina nggunakake wektu wicara karo wong sing luwih tuwa yaiku wong tuwa lan mbah buyut.

Pasinaon inovatif yaiku sinau sing ngasilake inovasi anyar kanggo ngrampungake masalah ing kelas. Supados basa Jawa saged mujudaken wujud pasinaon ingkang kreatif lan akomodatif. Panerapan metodhe pasinaon inovatif ndadekake pendidik nduweni catetan kaya fasilitator ing sajrone proses pamulangan lan sing kudu luwih aktif yaiku siswa. Pamulangan inovatif yaiku pamulangan sing bisa ditindakake kanthi online utawa offline lan ora diwatesi wektu lan papan. Bab panyengkuyung kaya nggunakake rancangan piwulangan, rancangan piwulangan nduweni peran utama kanggo nggayuh tujuwan pasinaon amarga rancangan iki yaiku awujud metode sing digunakake dening para pendidik supaya siswa cepet mangerteni pasinaon sing diajarake. Pasinaon inovatif ugi nduweni piguna kanggo siswa ing sinau kanthi mandhiri. Pasinaon mandhiri saged ningkatkake kualitas siswa, katrampilan ngembangake ilmu sarta saged ningkatkake kasil sinau siswa. pasinaon inovatif, siswa luwih aktif komunikasi lan *kolaboratif* sajrone ngewenehi gagasan sajrone pasinaon ing kelas.

Durung ana sing ngleksanakake materi pamulangan iki ing program studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Jawa. Adhedhasar observasi siswa jaman saiki kang seneng banget karo teknologi, medhia pamulangan uga kudu laras karo perkembangan jaman. Mula saka iku kanggo nambah wawasan lan medhia pamulangan basa Jawa, panaliti ngembangake kanthi irah-irahan Pangrembakane Medhia Pasinaon Vidheo Animasi Abbasi Plotagon Materi Ungah Ungguh Basa Kelas VIII SMPN 5 SURABAYA. Panganggening materi wonten ing video animasi menika saged dipunginakaken kangge nambah wawasan siswa anggenipun ngginakaken

unggah-ungguh basa ing padintenan tumrap siswa saking lingkungan kulawarga, sekolah lan masyarakat kanthi gladhen ngginakaken basa Jawa ingkang sae miturut tataran umur. Kagiyan pamulangan interaktif menika saged lumampah kanthi sae lan narik kawigatosan siswa supados langkung remen sinau basa Jawa.

METODE PENELITIAN

Panliten iki minangka panliten pangrembakane lan ngasilake produk arupa video animasi. Medhia video animasi kanggo ningkatake kesagahan indra pangrungu lan pangerten nalika video kasebut diwiwiti. Model panliten sing digunakake yaiku metode panliten *Research And Development (R&D)*. Miturut sugiyono metode R&D yaiku panliten kudu neliti kanggo ngawe desain prodhuk anyar sing nduweni sifat *inter* lan *intradisiplin*, ngawe prodhuk lan nguji saengga dadi prodhuk anyar kanthi trep. Yen panliten nganggo methode panliten kudu bisa nguji sajrone tindakan anyar sing nduweni sifat *inter* lan *intradisiplin*. Menawa panliten nganggo methode panliten kudu nduweni sikap bijak lan evaluasi, mula panliten nuntut bisa ngasilakake modhel kabijakan lan modhel kabijakan lan modhel evaluasi anyar sing efektif. Metode panliten lan pangrembakane yaiku metode sing digunakake kanggo ngasilake produk tartamtu, lan nguji efektivitas produk kasebut. Sawijining produk sing wis diasilake lajeng mbutuhake panliten sing nduweni sipat analisis kebutuhan lan kanggo nguji efektifitas produk kasebut supaya bisa lumaku ing masyarakat mligine ing jagading pendhidhikan.

Miturut Januszewski and Molenda (2008) sajrone (Cahyadi 2019) Model ADDIE sajrone ngrancang sistem instruksional nggunakake pendekatan sistem. Esensi saka ancangan sistem yaiku mbagi proses perencanaan pembelajaran dadi pirang-pirang langkah, kanggo nyusun langkah-langkah menyang urutan-urutan logis, banjur nggunakake out-put saka saben langkah minangka input kanggo langkah sabanjure. Model pangrembakane kang digunakake sajrone pangrembakane materi ajar iki yaiku Model ADDIE yaiku modhel rancangan pamulangan sistematis.

PEMBAHASAN

3.1 Analisis (*Analysis*)

Ing bab analisis ana saperangan analisis kang bakal digayutake karo materi ajar panliten iki kang nduweni tujuan pasinaon. Tahap analisis, dadi tahapan sing awitan kang dilakoni sajrone panliten iki. Kagiyan analisis kasebut bakal dijlentrehake ing ngisor iki :

3.1.1 Analisis Prakara

Panliti iki dilakokake analisi prakara nalika PSM ing SMP Negeri 5 Surabaya, saengga panliten bisa ngamati utawa observasi kahanan kang ana ing sekolah. Salah sawijining observasi kang dilakokake panliti yaiku mulang ing kelas. Panliti uga nggunakake pathokan sajrone modhul uga medhia pasinaon sing wis diiapake karo panliti lan guru saking sekolah. Ing tahap iki, panliti ngamati saka kagiyan siswa sajrone pasinaon basa Jawa lan ngelakokake syarat saking pasinaon basa Jawa, yaiku nggunakake basa Jawa saking awal pasinaon kanthi sawise pasinaon. Nanging ora kabeh siswa saget ngelakokake syarat kasebut uga ana sing ora isa amarga lingkungan omah saking siswa.

Para siswa ora biyasa nggunakake basa Jawa utamane basa krama. Para siswa nggunakake basa sabendinane yaiku basa Jawa ngoko. Basa kasebut wis biyasa digunakake uga nalika ana ing omah, saengga wis dadi kabiyasaane ora bisa nggunakake basa kang luwih apik utawa alus maneh. Saka ora biasane nganggo basa kang luwih apik, saengga uga ora bisa ngerteni ngengingi unggah-ungguh basa, amarga sajrone pancelathon, mesthi nggatekake unggah-ungguh, amarga matur marang pawongan kang luwih ndhuwur pangkate bedha nalika nggunakake tetembungan. Sabanjure uga nalika matur marang pawongan kang padha derajate utawa luwih endhek. Saliyane ngengingi basa kang dianggep angel, uga medhia kang digunakake isih nggunakake buku, ora ana kreatifitas marang guru kang mulang. Luwih seneng

nggunakake hp, amerga bisa ndeleng vidheo utawa gambar kang ana sajrone. Dikarepake yen guru kang mulang bisa luwih kreatif maneh nggunakake medhia pasinaon, saengga siswa bisa nggatekake materi kanthi luwih seneng, utamane materi bab unggah-ungguh basa.

Saka prakara kasebut, panliti ngrembag ngengingi medhia pasinaon kang bisa mbiyantu para guru kanggo mulang bab unggah-ungguh basa yaiku nggunakake vidheo animasi Rina lan Rino saka aplikasi plotagon.

3.1.2 Analisis Kebutuhan lan Karakteristik Pasarta Didik

Ing tahap iki asil saka panliten iki nggunakake subjek siswa SMP Negeri 5 Surabaya klas VIII, ananging ora kabeh kelas VIII kang dadi analisis panliten iki. Sajrone panliten iki nggunakake saka kelas VIII-F. Lan analisis sajrone kelas VIII- F yaiku amerga para siswa ing sekolah kasebut asale ora saka Jawa banget, rerata siswa kang ana ing sekolah kasebut asale saka Madura. Pawongan saka Madura, basane uga ora padha karo basa Jawa, utamane nggunakake basa Krama, saengga siswa ngerasa ora perlu mahami materi basa Jawa, lan para siswa luwih seneng mirsani hapene dhewe-dhewe. Ing jaman saiki siswa padha nggunakake hp perkarane nduweni kebiasaan saka musim pageblug siswa sekola ana ning omah dhewe, saengga kabeh kagiyatan sekolah siswa ana ning hp, saengga kabeh fokus marang hapene. Siswa bosen yen mulang materi basa Jawa kuwi namung nggunakake buku wae, amerga siswa ora bisa mirsani gambar utawa vidheo kang nduweni gerakan utawa swara, ananging nalika para siswa kuwi diajak dolanan, para siswa luwih antusias kanggo tumut materi kasebut. Para siswa bisa nuangake ekspresine nalika nggunakake game utawa dolanan kuwi mau.

Saliyane kuwi, para siswa kang ana sajrone kelas ora kabeh padha. Padha kang dimaksud yaiku ora saka kelas umum, ananging uga ana siswa *inklusi*, amarga ing SMP Negeri 5 Surabaya uga dadi sekolah kang dadi sekolah ramah anak *inklusi*. Saengga sajrone kelas isih ana siswa *inklusi* ananging ora terlalu ganggu pasinaon. Ananging panliti ngrasa susah nalika njlentrehake materi, utamane materi kang nggunakake wicara, amarga daya tangkape siswa kuwi isih ora bisa cepet. Kuwi kang ndadekake panliti susah nalika mulang sajrone kelas.

3.2 Desain (Design)

Ing tahap iki medhia sing bakal dikembngake yaiku medhia sing bisa mbiyantu siswa kanggo kagiyatan pasinaon, saengga siswa bisa praktik wicara unggah-ungguh basa jawa kang bener sajrone vidheo animasi Rina lan Rino. Anane *Pangembangan medhia* pasinaon sing cocog karo kabutuhan siswa yaiku arupa vidheo *animasi*. Sajrone tahap kudu mastikake audio, vidheo lan gambar disiyapake

kanthi apik. Ing ngisor iki proses ancangan medhia vidheo animasi sing dilaksanakake panliti kanggo mujudake medhia :

3.2.1 Ngrancang Modhel Prodhuk

Tahap ngrancang modhel prodhuk iki nggunakake saka materi unggah-ungguh basa sing akeh jinise saengga bedha pocapane nalika guneman kalihan pawongan liya, saengga medhia apa kang dirasa cocog digunakake, paraga kang bakal digunakake sing ana sajrone aplikasi plotagon kasebut, sadurunge gawe medhia kasebut kudu ana saperangan rancangan sing dilakokake. Pacelathon ing sekolah kuwi uga nuduhake kepriye carane guneman karo kanca lan marang wong sing luwih tuwa yaiku guru. Bab penyusunan kasebut bisa disebut uga karo nggawe *story board*. Panliti uga nggawe *story board* kayata ing ngisor iki:



Gambar 4. 1 *Storyboard 1*

Sumber: Pribadi

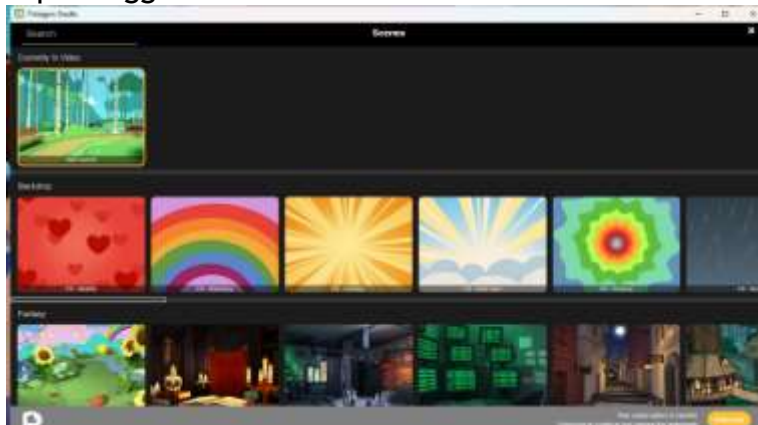
Gambar ing dhuwur nuduhake tuladha *story board bab pengenalan* kang digawe dening panliti supaya bisa luwih gampang nalika nyusun alur video animasi lan nylarasake karo pancelathone.



Gambar 4. 2 *Storyboard 2*

Sumber: Pribadi

Sajrone nulis *storyboard* utawa *script* bisa nggunakake sumber saka kagiyatan siswa, Youtube lan sapanunggalane. Nggawe Storyboard kudu adhedhasar saka kabutuhan siswa ing kelas. Storyboard uga papan crita sing nduweni urutan isi gambar utawa ilustrasi saka proyek sing bakal digawe panliten. Gambar sing digawe biasane awujud sketsa karakter animasi. *Storyboard* menika ditindhakake sajrone proses editing amarga ben ora bingung, lan wis nduweni patokan sing wis ditemtokake. Sajrone nerapake desain *Storyboard* uga bisa ngampangna editor anggone ngedit animasi, gambar, materi, warna, audio lan sapanunggalane.

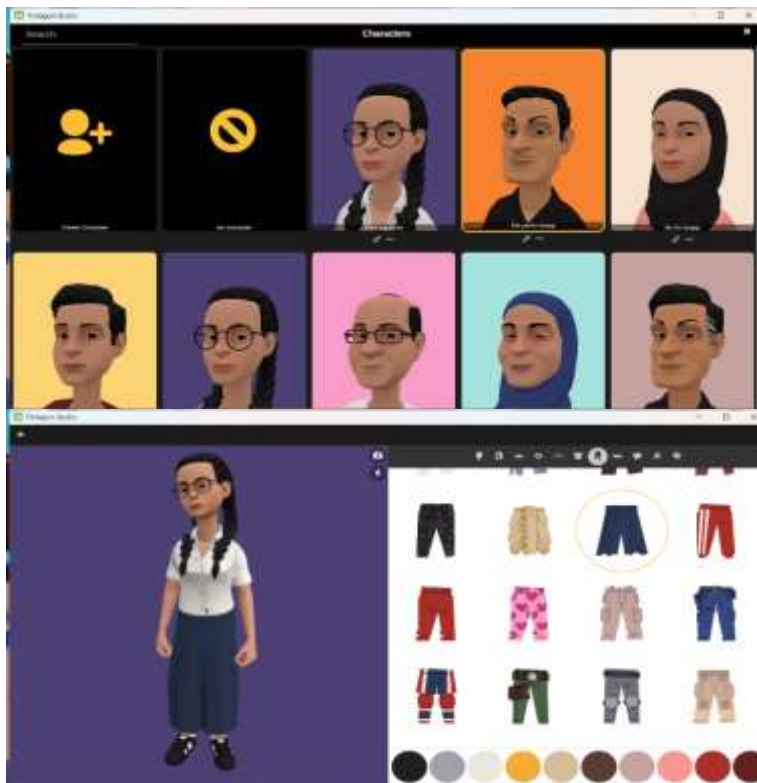




Gambar 4. 3 Pamilihan *Background*

Sumber: Pribadi

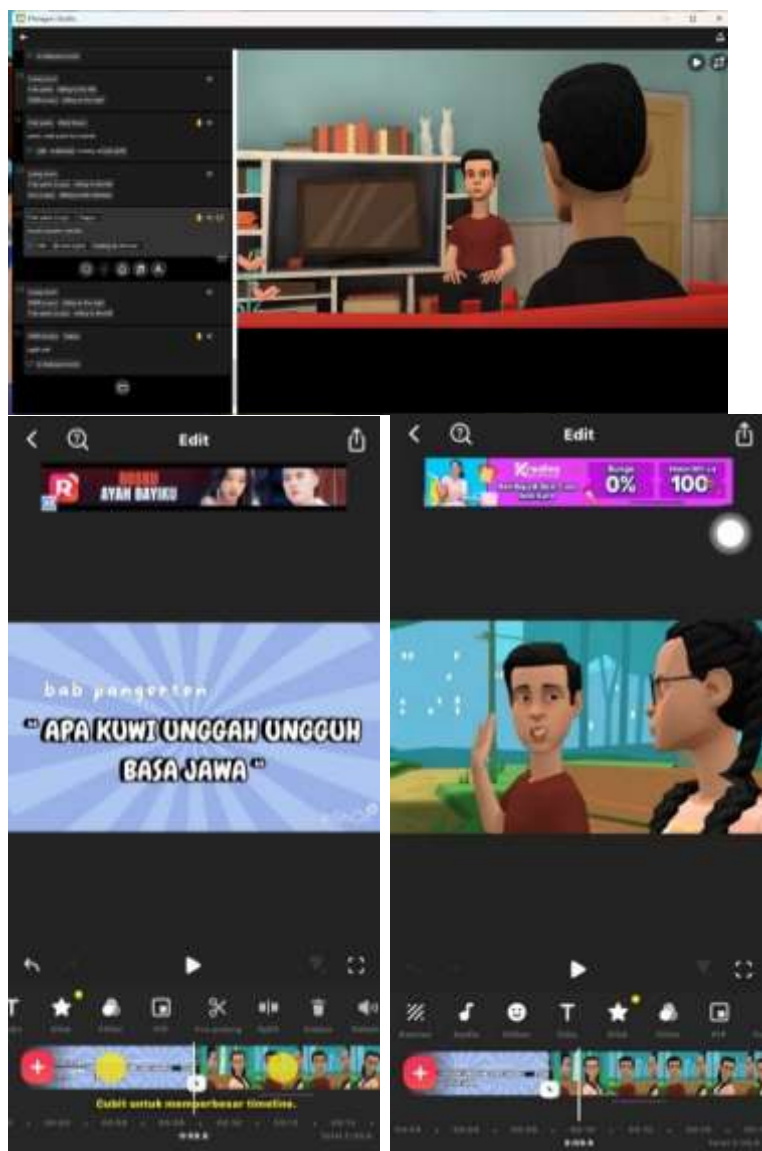
Nemtokake modhel ora namung ngengingi paraga, pamilihane *background* uga wigati banget kanggo nyengkuyung modhel liyane ing sajrone vidheo animasi sing bakal disampekake. Gambar ing dhuwur yaiku *background* sing dipilih dadi salah sawijining *background* sajrone vidheo animasi kasebut.



Gambar 4. 4 Karakter Paraga

Sumber: Pribadi

Karakter kayata gambar ing nduwur digunakake sajrone medhia pasinaon vidheo materi Unggah-Ungguh Basa Jawa. Karakter Rina, Rina, Lana, Nana lan sakliyan nggunakake seragam smp, yen Rina lan Rino nduwe kalih karakter ning omah kaliyan sekolah. Pak Yanto lan bu Sri yaiku wong tuwane Rina lan Rino, bu Lina lan pak Sapto yaiku guru saking sekolah. Rina menika nduweni sifat pinter, apik, teges lan nyenengna, yen Rino menika nduweni sifat sing ora pantes ditiru kaya jahil lan ora sopan. Karakter Lana nduweni sifat sing ora pantes ditiru uga, jahil lan ora sopan, yen Nana pinter, cerewet, lan apik. Pak Yanto, bu Sri, pak Sapto lan bu Sri yaiku karakter wong tuwa sing sabar marang bocah-bocah.



Gambar 4. 5 Proses Editing Vidheo

Sumber: Pribadi

Gambar kasebut nuduhake proses editing sing crita lan karaktere wis siap kabeh. Alur crita ing vidheo uga nylarasake saka *story board* kang wis disiyapake sadurunge, banjur dadi vidheo sing apik lan cetha saka sisi ngendhi wae.

4.1.1 Pangrembakan (*Development*)

Pangrembakan yaiku tahap sing ngasilake prodhuk lumantar proses prodhuksi prodhuk. Pangrembakan medhia pasinaon vidheo animasi abasis aplikasi plotagon iki ngupayakek supaya asil prodhuksi prodhuk bisa gayuh kanthi cetha. Panliti ora nyuwun tulung marang *developer*, ananging panliti nggawe dhewe saka materi, crita lan proses *editing*. Bab pangembangan bakal dijlentrehake ing ngisor iki:

Asil Respon Siswa

Babagan sabanjure ditindakake sawise ngliwati proses validhasi medhia lan revisi prodhuk, saengga vidheo animasi bisa di presentasina ing kagiyatan pasinaon. Medhia pasinaon sing wis digawe panliti bakal dipresentasina dening siswa, supaya siswa uga mangerteni apa iku unggah-ungguh basa jawa. Adhedasar analisis kebutuhan lan prahara sajrone proses pasinaon basa jawa ing SMP Negeri 5 Surabaya. Sajrone respon siswa ana angket sing bakal disebar kanggo, angket kasebut sing bakal dibiji siswa kanggo dhata respon siswa. Panliti nyebar angket sing wis disiyapake kanggo klompok cilik sing cacahé 25 siswa klas VIII-F SMP Negeri 5 Surabaya. Kagiyatan uji coba klompok cilik ditindakake dina Rebo, tanggal 4 Juni 2025. Sawise

siswa ndeleng vidheo animasi unggah-ungguh basa, lajeng siswa mbiji angket sing disebar karo panliti. Anane uji coba klompok cilik iki nduweni tujuan kanggo meruhi *efektivitas* siswa saka prodhuk medhia pasinaon kasebut. Asil wangsulane saka angket iki dirembag lan diproses panliti, lajeng dianalisis rerata lan dipresentasikake kaya ing ngisor iki :

Tabel 4. 1 Asil Angket Respon Siswa

No	Aspek	Indikator Penilaian	Skor Penilaian	
			Rata-rata 25 siswa	Skor Maksimal
1.	Materi	Saya suka materi unggah-ungguh basa	3,4	4
		Saya mudah memahami materi yang dijelaskan pada video animasi Rina lan Rino	3,4	4
		Saya sangat mengerti materi video animasi unggah-ungguh basa jawa	3,4	4
		Saya tertarik dengan penampilan video animasi Rina lan Rino	3,4	4
		Ilustrasi video animasi Rina lan Rino komunikatif dan interaktif	3,8	4
2.	Media	Suara dalam video animasi Rina lan Rino terdengar jelas	3,2	4
		Ilustrasi karakter animasi video animasi gampang dipahami	4	4
		Saya tertarik dengan penampilan video animasi Rina lan Rino	3,4	4
3.	Pembelajaran	Saya termotivasi untuk belajar bahasa jawa dengan baik dan benar	3,8	4
		Saya mudah belajar menggunakan medhia pembelajaran dengan video animasi	3,4	4

Tabel ing dhuwur nuduhake total rerata asil saka 25 siswa. Rerata kang dijlentrehake kuwi diantuk saka 3 aspek lan 10 indikator kang bisa dideleng sawise ngaweruhi asil pambiji saka siswa. Asil rerata respon siswa ing saben indikator bakal katuduhake ing ngisor iki:

Tabel 4. 2 Asil Rerata Siswa Saben Pitakonan

Responden	Pertanyaan										Total
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
Siswa 1	3	4	3	4	4	3	4	3	3	4	35
Siswa 2	3	4	3	3	4	3	4	4	4	4	36
Siswa 3	3	4	3	4	4	3	4	3	3	4	35
Siswa 4	3	3	3	4	4	3	4	4	4	4	36

Siswa 5	3	3	3	4	4	3	4	3	3	4	34
Siswa 6	3	3	3	4	4	3	4	4	4	4	36
Siswa 7	3	4	3	3	4	3	4	3	3	4	34
Siswa 8	3	3	3	4	4	3	4	4	4	4	36
Siswa 9	3	4	3	3	4	3	4	3	4	4	35
Siswa 10	3	3	4	3	4	3	4	3	4	4	35
Siswa 11	4	3	3	4	4	2	4	4	3	3	34
Siswa 12	3	4	4	3	4	4	4	3	4	3	36
Siswa 13	4	4	3	3	4	4	4	4	4	3	37
Siswa 14	4	4	3	3	4	2	4	3	4	3	34
Siswa 15	4	3	4	3	3	4	4	4	4	3	34
Siswa 16	3	3	4	3	4	4	4	3	4	3	35
Siswa 17	4	3	4	3	3	2	4	4	4	3	34
Siswa 18	4	3	4	3	4	4	4	4	4	3	37
Siswa 19	3	3	4	3	4	2	4	3	4	3	33
Siswa 20	4	3	3	4	4	4	4	3	4	3	36
Siswa 21	3	3	4	4	3	4	4	4	4	3	36
Siswa 22	4	3	4	3	3	2	4	3	4	3	33
Siswa 23	3	3	4	4	3	4	4	3	4	3	35
Siswa 24	4	4	3	3	4	4	4	3	4	3	36
Siswa 25	4	4	3	3	4	4	4	3	4	3	36
TOTAL	85	85	85	85	95	80	100	85	95	85	
Rata-rata	3,4	3,4	3,4	3,4	3,8	3,2	4	3,4	3,8	3,4	

Bisa didudut saka tabel-tabel ing dhuwur yen saka aspek kapisan ana 5 indikator. Pitakonan 1 pikantuk biji 85 saka 25 siswa sing isih akeh siswa sing menehi biji 3 yaiku ana 15 siswa sing menehi, lan ana 10 siswa sing menehi biji 4. Saka pitakonan *saya suka materi unggah-ungguh basa* isih akeh sing siswa ora ngrasa seneng, slaras karo analisis prakara sing wis dilakokake panliti. Saengga saka pitakonan 1 pikantuk rerata 3.4. Pitakonan kaping 2 pikantuk biji 85 saka 25 siswa, saka pitakonan kapindho kasebut pikantuk biji 3 15 siswa lan 10 liyane menehi biji 4, bisa didiut yen siswa iki wis akeh sing mahami materi sing wis dijlentrehake ing sajrone medhia pasinaon kuwi. Rerata asil saka pitakonan 2 yaiku 3.4. Banjur ing pitakonan 3 uga pikantuk skor 85 saka 25 siswa, saka pitakonan *saya sangat mengerti materi video animasi unggah-ungguh basa jawa*, pikantuk biji 3 ana 15 siswa lan 10 siswa liyane menehi biji 4, saengga rerata ing pitakonan kasebut 3,4. Semana uga ing pitakonan 4, sing pikantuk skor 85 kanthi rerata 3.4. Pitakonan kaping 4 kasebut ngenani *saya tertarik dengan penampilan video animasi Rina lan Rino*. Ana 15 siswa sing menehi biji 3 lan 10 siswa liyane menehi biji 4. Banjur pitakonan 5 pikantuk biji 95 saka 25 siswa. Wis akeh sing sarujuk ngenani pitakonan nomer 5 yaiku *Ilustrasi video animasi Rina lan Rino komunikatif dan interaktif*. Ana 20 siswa sing menehi biji 4, lan 5 liyane menehi biji 3, kuwi artine para siswa sepakat yen medhia pasinaon kasebut komunikatif lan interaktif kanggo pasinaon. Pitakonan kaping 6 saka aspek medhia pikantuk biji 80 saka 25 siswa. Pitakonan ngenani *suara dalam video animasi Rina lan Rino terdengar jelas* isih ana sing menehi biji 2 5 siswa, sing menehi biji 3 ana 10 siswa lan 10 siswa liyane menegi biji 4. Isih ana siswa sing menehi pendapat yen swara sajrone medhia pasinaon ora krungu kanthi cetha. Isih ana sing krungu kanthi pelan. Saengga pikantuk rerata 3,2. Bedha saka asil pitakonan kaping 7 sing pikantuk biji maksimum yaiku 100.

Pitakonan 7 kasebut ngenani *ilustrasi karakter animasi video animasi gampang dipahami* kabeh 25 siswa sepakat menehi biji 4 sing nduweni arti yen ilustrasi animasi kasebut gampang kanggo dimangerteni. Pitakonan kaping 8 pikantuk skor 85 ngenani *saya tertarik dengan penampilan video animasi Rina lan Rino*. Ana 15 siswa sing menehi biji 3, lan 10 siswa liyane menehi biji 4, saengga rerata pitakonan 8 yaiku 3.4. Pitakonan 9 pikantuk skor 95, isih kapetung radha gedhe. Pitakonan kasebut ngenani *saya termotivasi untuk belajar bahasa jawa dengan baik dan benar*. Ana 16 siswa sing menehi biji 4 lan sisane menehi biji 9, wis akeh sing setuju yen siswa bakal bisa termotivasi karo medhia pasinaon iki. Pitakonan pungkasan yaiku pikantuk skor 85, pitakonan pungkasan ngenani *Saya mudah belajar menggunakan medhia pembelajaran dengan video animasi*. Pitakonan kasebut ana 15 siswa sing menehi biji 3 lan 10 liyane menehi biji 3 saengga rerata pitakonan kasebut 3.4.

5.1 Dudutan

Adhedhasar analisis dhata lan asil panliten ngengingi pangrembakane medhia pasinaon vidheo animasi abasis *aplikasi* plotagon sajrone materi unggah- ungguh basa ing SMP Negeri 5 Surabaya bisa ndudut yen:

Asil panliten iki nuduhake yen medhia pasinaon vidheo vidheo animasi abasis *aplikasi* plotagon bisa dirembag sajrone materi unggah-ungguh basa ing SMP Negeri 5 Surabaya. Panlitenan iki nggunakake modhel *Research and Development (R&D)* lan metodhe *ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation)* ananging nggunakake tahap pangrembakan ing level 1. Asil aspek sakabehane saka adhedhasar para ahli validhator kang wis dlakokake kalebu ing katategori pantes banget nalika digunakake sajrone pasinaon. Asil kang diantuk saka validhator ahli materi yaiku 90% kang nuduhake kategori pantes banget, asil kang diantuk saka validhator ahli medhia yaiku 90% kang nuduhake kategori layak, lan asil validhasi ahli pasinaon yaiku 90% kang nuduhake kategori layak banget. Asil saka katelu validhator ahli nuduhake yen medhia pasinaon kalebu medhia kang layak banget digunakake sajrone pasinaon.

DHAPTAR KAPUSTAKAAN

- Ari, kunto Riduwan. 2015. "Hasil Belajar Siswa di MAN 2 Bima kelas X Materi Hukum Newton Tahun Pelajaran 2018/2019". *Universitas Mataram* 5 (2): 2-9.
- Budiyono, Budiyono. 2020. "Inovasi Pemanfaatan Teknologi Sebagai Media Pembelajaran di Era Revolusi 4.0." *Jurnal Kependidikan: Jurnal Hasil Penelitian dan Kajian Kepustakaan di Bidang Pendidikan, Pengajaran dan Pembelajaran* 6 (2): 300.
<https://doi.org/10.33394/jk.v6i2.2475>.
- Cahyadi, Rahmat Arofah Hari. 2019. "Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Addie Model." *Halaqa: Islamic Education Journal* 3 (1): 35-42.
<https://doi.org/10.21070/halaqa.v3i1.2124>.
- Chotimah, Chusnul, Mei Fita Asri Untari, dan M. Arief Budiman. 2019. "Analisis Penerapan Unggah Ungguh Bahasa Jawa dalam Nilai Sopan Santun." *International Journal of Elementary Education* 3 (2): 202.
<https://doi.org/10.23887/ijee.v3i2.18529>.
- Darmayanti, Riski Yulia, dan Heru Subrata. 2021. "Pengembangan media komik dalam pembelajaran unggah-ungguh bahasa Jawa ragam bahasa ngoko dan krama pada siswa kelas iv." *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar (JPGSD)* 09 (10): 2.

Firmadani, Fifit. 2020. "Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Sebagai Inovasi Pembelajaran Era Revolusi Industri 4.0." *Prosiding Konferensi Pendidikan Nasional 2* (1): 93-97.

Fridayanti, Yuridiya, Yudha Irhasyuarna, dan Rizky Febriyani Putri. 2022. "Pengembangan Media Pembelajaran Audio-Visual Pada Materi Hidrosfer Untuk Mengukur Hasil Belajar Peserta Didik SMP/MTS." *JUPEIS : Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial* 1 (3): 49-63.

<https://doi.org/10.55784/jupeis.vol1.iss3.75>.

Geni, Komang Hendra Yoga Wijaya, I Komang Sudarma, dan Luh Putu Putrini Mahadewi. 2020. "Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berpendekatan CTL Pada Pembelajaran Tematik Siswa Kelas IV SD." *Jurnal Edutech Undiksha* 8 (2): 1.

<https://doi.org/10.23887/jeu.v8i2.28919>

Hasan, Muhammad, Milawati, Darodjat, HarahapTuti Khairani, dan Tasdin Tahrir. 2021. *Media Pembelajaran. Tahta Media Group*.

Ibrahim, Fahmi, Budi Hendrawan, dan Sunanah Sunanah. 2023. "Pengembangan Media Pembelajaran PACAS Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa." *JLEB: Journal of Law, Education and Business* 1 (2): 102-8.

<https://doi.org/10.57235/jleb.v1i2.1192>.

Lestari, Winda Dwi, Djoko Sulaksono, dan Budi Waluyo. 2022. "Strategi pembelajaran unggah-ungguh bahasa Jawa pada generasi milenial sebagai upaya pemertahanan nilai budi pekerti." *Jurnal Diwangkara* 1 (2): 93-101.