

PENGUNAAN ADOBE FLASH CS5 PROFESSIONAL DALAM PEMBELAJARAN MENYIMAK LEGENDA SEBAGAI PENGEMBANGAN MEDIA BELAJAR UNTUK SMP DI KABUPATEN JEPARA

Dwi Retna Ningrum, Harjito, Ngasbun Egar.

Program Pascasarjana Universitas PGRI Semarang; Universitas PGRI Semarang; Universitas PGRI Semarang

Email: dwiretningrum@gmail.com; harjitoian@gmail.com; ngasbunegar@upgris.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk: (1) mendeskripsikan hasil analisis kebutuhan media pembelajaran menyimak legenda berbasis *Adobe Flash CS5 Professional* untuk siswa SMP, (2) menghasilkan prototipe media pembelajaran menyimak legenda berbasis *Adobe Flash CS5 Professional* untuk siswa SMP. Penelitian ini termasuk dalam penelitian *Research and Development (R&D)* yang mengadaptasi model pengembangan dari *Borg & Gall* (1983). Penelitian dilaksanakan di SMP Islam Al Azhar Kedungmalang Jepara dan SMP Islam Mafatihul Huda Pecangaan Jepara. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas VII dan guru Bahasa Indonesia. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah angket, wawancara, observasi, dan tes. Analisis data yang digunakan adalah analisis deskriptif. Hasil dari penelitian ini adalah: (1) berdasarkan hasil analisis kebutuhan, diperoleh informasi bahwa pembelajaran menyimak legenda selama ini menggunakan metode konvensional. Hal tersebut membuat siswa menjadi jenuh dan menjadikan rendahnya hasil belajar Hasil dari penilaian yang dilakukan oleh para ahli/ pakar, guru, dan siswa, produk media pembelajaran memperoleh rata-rata skor dengan persentase 87,25% yang tergolong dalam kategori "sangat baik". Media pembelajaran menyimak legenda tersebut berisi beberapa materi pembelajaran tentang legenda diantaranya pengertian legenda, jenis legenda, unsur intrinsik legenda, dan beberapa contoh cerita legenda beserta soal latihannya.

Abstract

This study aims to: (1) describe the results of the needs analysis of *Adobe Flash CS5 Professional* based legendary learning media for junior high school students, (2) produce a prototype of *Adobe Flash CS5 Professional* based legendary listening learning media for junior high school students. This research is included in *Research and Development (R & D)* research that adapts the development model of *Borg & Gall* (1983). The study was conducted at *Al Azhar Islamic Middle School Kedungmalang Jepara* and *Mafatihul Huda Pecangaan Islamic Middle School Jepara*. Subjects in this study were seventh grade students and Indonesian language teachers. Data collection methods used are questionnaires, interviews, observations, and tests. Data analysis used is descriptive analysis. The results of this study are: (1) based on the results of the needs analysis, information is obtained that learning to listen to legends so far uses conventional methods. This makes students become saturated and makes learning outcomes low. The results of the assessment carried out by experts / experts, teachers, and students, learning media products obtain an average score of 87.25% which is categorized as "very good". The legendary listening learning media contains some learning material about legends including understanding of legends, types of legends, intrinsic elements of legends, and some examples of legendary stories and practice questions.

Kata kunci: Media Pembelajaran, Menyimak Legenda, *Adobe Flash CS5 Professional*

Pendahuluan

Salah satu keterampilan berbahasa yang harus dipelajari siswa di sekolah adalah menyimak. Berdasarkan kurikulum 2013, salah satu kompetensi dasar yang ada dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di SMP kelas VII adalah “Mengidentifikasi informasi tentang cerita rakyat (fabel/legenda) daerah setempat yang didengar”. Dalam penelitian ini materi pembelajaran hanya difokuskan pada materi menyimak legenda rakyat. Pembelajaran menyimak legenda dapat membantu siswa dalam usaha meningkatkan keterampilan berbahasa yang dipelajarinya, khususnya menyimak. Pembelajaran menyimak legenda juga dimaksudkan agar siswa dapat bersikap kritis dan bijaksana dalam kehidupan di masyarakat dengan mengambil pesan moral yang terkandung di dalam cerita legenda.

Pada kenyataannya, pelaksanaan pembelajaran keterampilan menyimak legenda belum berjalan dengan baik. Dalam implementasi di lapangan, guru sebagai sumber informasi belajar siswa belum mampu melaksanakan pembelajaran menyimak dengan maksimal. Berdasarkan hasil wawancara dengan beberapa guru Bahasa Indonesia di Kabupaten Jepara, menyimak merupakan satu keterampilan berbahasa yang lebih sulit dilaksanakan apabila dibandingkan dengan keterampilan berbahasa lainnya. Hal tersebut dikarenakan menyimak bukan hanya membutuhkan kemampuan mendengar, tetapi juga membutuhkan kemampuan lebih untuk memahami, menginterpretasi, menilai, dan menanggapi apa yang didengar.

Selain itu, ketersediaan bahan ajar dan media pembelajaran untuk pembelajaran menyimak masih sedikit dan masih sulit didapatkan. Dengan alasan tersebut, akhirnya dalam proses pembelajaran menyimak guru hanya menggunakan metode konvensional dan hanya berpatokan pada buku teks. Dalam pembelajaran menyimak, guru memberikan kegiatan kepada siswa untuk membaca cerita dan sambil mendengarkan guru membacakan cerita yang sama dengan yang dibaca oleh siswa. Kegiatan pembelajaran yang demikian membuat siswa menjadi jenuh dan tidak bersemangat dalam mengikuti pembelajaran.

Pembelajaran menyimak yang belum terlaksana dengan baik seperti tersebut, menyebabkan rendahnya hasil belajar siswa. Seperti yang terlihat dalam penelitian yang dilakukan oleh Fransiska (2013) yang menunjukkan bahwa hasil belajar menyimak siswa sebelum tindakan masih tergolong rendah, yaitu dengan persentase nilai siswa yang belum mencapai KKM sebesar 49, 16%. Rendahnya hasil belajar siswa dalam kompetensi menyimak disebabkan oleh beberapa faktor, salah satunya yaitu guru belum menggunakan dan memanfaatkan media pembelajaran yang dapat menarik perhatian dan memotivasi siswa dalam belajar.

Media pembelajaran memegang peranan penting dalam pembelajaran, khususnya dalam membantu menyampaikan materi ajar agar dapat diterima oleh siswa dengan baik. Pemanfaatan media pendidikan dalam suatu proses pembelajaran diharapkan membantu siswa dalam meningkatkan hasil belajar secara maksimal. Dengan adanya media pembelajaran, diharapkan dapat memperbesar perhatian siswa terhadap informasi yang disampaikan.

Dunia pendidikan saat ini telah mengalami perkembangan yang pesat seiring dengan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi. Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang sedemikian rupa telah memunculkan berbagai macam aplikasi canggih yang dapat dimanfaatkan untuk membuat media pembelajaran, salah

satunya yaitu aplikasi *Adobe Flash CS5 Professional*. Aplikasi ini berupa *software* yang banyak digunakan untuk pembuatan grafis dan animasi. Dengan pemanfaatan *software* tersebut, pengembangan media pembelajaran ini dapat dibuat dengan sekreatif mungkin sehingga mampu menarik perhatian siswa dan tidak membosankan.

Media pembelajaran yang dikembangkan ini dapat memudahkan guru dalam memaparkan materi menyimak legenda, sebab di dalam aplikasi tersebut terdapat beberapa materi, yaitu pengertian legenda, jenis legenda beserta contohnya, unsur-unsur intrinsic legenda beserta contohnya, latihan-latihan soal, dan cerita-cerita legenda. Dengan demikian, diharapkan siswa lebih menguasai materi pembelajaran menyimak legenda dengan baik. Tujuan hal tersebut dilakukan adalah guna mendeskripsikan kebutuhan media pembelajaran menyimak legenda berbasis *Adobe Flash CS5 Professional* untuk siswa SMP, dan menghasilkan prototipe media pembelajaran menyimak legenda berbasis *Adobe Flash CS5 Professional* untuk siswa SMP.

Teori yang dibahas dalam penelitian ini mencakup keterampilan menyimak, legenda, media pembelajaran, dan aplikasi *Adobe Flash CS5 Professional*. Keterampilan menyimak merupakan sebuah proses untuk mendengar dan menginterpretasikan informasi yang disampaikan yang membutuhkan perhatian, kesengajaan, pemahaman, dan kehati-hatian (Hermawan, 2012: 30). Sejalan dengan pendapat di atas, Sutari (1998: 19) juga menyatakan bahwa menyimak ialah suatu proses yang mencakup kegiatan mendengarkan bunyi bahasa, mengidentifikasi, menginterpretasikan, dan mereaksi atas makna yang terkandung di dalamnya. Dari beberapa pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa keterampilan menyimak merupakan salah satu dari empat ketrampilan berbahasa yang menitikberatkan pada kemampuan pembelajar untuk memahami atau menangkap informasi yang disampaikan dalam bentuk ujaran atau lisan dari penuturnya.

Legenda (bahasa Latin: *legere*) adalah cerita prosa rakyat yang dianggap oleh yang mempunyai cerita sebagai sesuatu yang benar-benar terjadi. Legenda merupakan cerita yang mencerminkan kehidupan dan kebudayaan masyarakat setempat. Legenda erat hubungannya dengan sejarah kehidupan masa lampau meskipun tingkat kebenarannya seringkali tidak bersifat murni. Pernyataan tersebut sejalan dengan pendapat dari Hutomo (1991: 64) yang menyatakan bahwa legenda merupakan cerita-cerita yang dianggap masyarakat pemiliknya sebagai peristiwa-peristiwa sejarah. Sejalan dengan pendapat tersebut, Bascom (Danandjaja, 1986: 50) juga menyebutkan bahwa legenda yaitu cerita prosa rakyat yang dianggap pernah terjadi akan tetapi tidak dianggap suci, tempat kejadian legenda di dunia, tokohnya manusia, yang terkadang memiliki sifat yang tidak semestinya dan sering dibantu oleh makhluk gaib.

Berdasarkan pendapat beberapa ahli sebelumnya, dapat ditarik kesimpulan bahwa legenda adalah cerita prosa rakyat yang dianggap pernah terjadi dalam kenyataan dan pelakunya adalah orang yang terkemuka atau manusia yang memiliki kesaktian dan betul-betul pernah hidup di masa lampau. Mengacu pada pendapat Brunvand (Danandjaja, 1986: 67) menggolongkan legenda menjadi empat jenis yaitu: a) legenda keagamaan (*religious legends*), b) legenda alam gaib (*supernatural legends*) yaitu legenda tentang kisah seseorang yang berhubungan dengan alam gaib, fungsinya untuk meneguhkan kebenaran takhayul atau kepercayaan rakyat, c) legenda perseorangan

yaitu legenda tentang tokoh perseorangan, d) legenda setempat yaitu legenda yang berhubungan suatu tempat atau nama tempat atau daerah tertentu.

Sementara itu, Rusyana (2000: 41) menegaskan, legenda dapat diklasifikasikan menjadi dua, yaitu (1) legenda penyebaran agama Islam, dan (2) legenda pembangun masyarakat dan budaya. Kelompok legenda penyebar agama Islam mengandung unsur penyebaran agama Islam di tempat tertentu oleh para pelaku yang memerankan tokoh ulama. Sedangkan legenda pembangun masyarakat dan budaya mengandung arti misalnya seorang tokoh melakukan berbagai kegiatan kemasyarakatan dan kebudayaan seperti membangun rumah, melakukan upacara tertentu, membuat senjata, menjadi raja, dan sebagainya.

Berdasarkan pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa legenda dibagi menjadi beberapa jenis, yaitu (1) legenda keagamaan, (2) legenda perseorangan, (3) legenda alam gaib, dan (4) legenda setempat. Unsur-unsur intrinsik yang ada dalam legenda diantaranya adalah:

1. Tema, yaitu ide pokok yang mendasari sebuah cerita, yang mengikat keseluruhan unsur cerita, sehingga cerita itu hadir sebagai sebuah satu kesatuan yang padu.
2. Plot/ Alur, merupakan suatu urutan kejadian yang menggambarkan terjadinya peralihan suatu peristiwa atau keadaan.
3. Tokoh, yaitu individu rekaan yang mengalami peristiwa atau berlakuan di dalam berbagai peristiwa cerita.
4. Penokohan, yaitu gambaran sifat yang jelas tentang seseorang yang ditampilkan dalam sebuah cerita.
5. Latar/ Setting, yaitu landasan tumpu yang merujuk pada pengertian tempat, hubungan waktu, dan lingkungan tempat terjadinya peristiwa-peristiwa dalam diceritakan.
6. Amanat, yaitu pesan atau nilai moral yang ingin disampaikan oleh pengarang dalam sebuah cerita.

Dikutip dari pendapat Kustandi (2013: 8), media pembelajaran adalah semua alat yang dapat membantu proses pembelajaran dan berfungsi untuk memperjelas makna pesan yang disampaikan sehingga tujuan pembelajaran yang baik dan sempurna dapat tercapai. Pendapat yang sejalan juga dikemukakan oleh Sadiman. Kemudian Sadiman menguatkan (2011: 7), bahwa media pembelajaran merupakan seluruh alat yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima pesan sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat siswa sehingga proses belajar dapat terjadi. Berdasarkan pendapat tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala bentuk sarana yang digunakan oleh pendidik untuk menyampaikan pesan atau isi pembelajaran serta dapat digunakan untuk merangsang perhatian, pikiran, perasaan, dan kemampuan siswa sehingga terbentuk lingkungan belajar yang kondusif serta memicu terjadinya proses belajar yang baik.

Program *Adobe Flash* merupakan program animasi dua dimensi berbasis vektor dengan kemampuan profesional. Hal itu diperkuat dari pendapat Darmawan (2012: 259), *Adobe Flash* merupakan sebuah perangkat lunak komputer yang berfungsi untuk membuat animasi, video, gambar vektor maupun bitmap, dan juga multimedia interaktif. Dalam perkembangannya, *Flash* selalu melakukan banyak penyempurnaan pada setiap versinya. *Adobe Flash CS5 Professional* sering disebut *Flash CS5*

(*Creative Suite 5*) merupakan salah satu program yang dikeluarkan dari *Adobe System*, yang digunakan untuk membuat animasi gambar vector seperti membuat animasi kartun, web, movie, presentasi, sampai pengembangan game, sesuai dengan yang disampaikan Madcoms (2011: 2).

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa program *Adobe Flash CS5 Professional* merupakan sebuah perangkat lunak yang dikeluarkan oleh perusahaan *Adobe System* yang dilengkapi dengan fasilitas *3D effect* yang sering digunakan untuk membuat animasi kartun, video, gambar vector, dan juga multimedia interaktif untuk pembelajaran.

Metode Penelitian

Jenis penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif, dan termasuk dalam jenis penelitian pengembangan yang dikenal dengan *Research and Development (R & D)*. Penelitian ini mengadaptasi model penelitian dan pengembangan menurut Borg & Gall (1983). Tahapan-tahapan yang dilakukan dalam penelitian dan pengembangan ini meliputi: (1) analisis kebutuhan (pengumpulan data), (2) penyusunan draf media pembelajaran, (3) uji ahli, (4) revisi draf media pembelajaran, (5) uji coba terbatas, (6) diskusi terbatas/ *Focus Group Discussion (FGD)*, (7) revisi hasil *FGD*, dan (8) produk media pembelajaran. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi, wawancara, angket, dan tes. Data yang dikumpulkan kemudian dianalisis secara deskriptif kualitatif, yaitu dengan cara mendeskripsikan data-data yang telah dikumpulkan pada waktu penelitian.

Hasil Dan Pembahasan

Langkah pertama dalam penelitian pengembangan ini adalah analisis kebutuhan. Pengumpulan informasi dalam penelitian ini dilakukan di dua sekolah yaitu SMP Islam Al Azhar Kedungmalang dan SMP Islam Mafatihul Huda Pecangaan. Untuk menggali informasi tersebut, peneliti melakukan beberapa langkah pengamatan, yaitu: studi pustaka, pengamatan/ observasi sekolah, serta melakukan wawancara dengan guru Bahasa Indonesia dan siswa kelas VII. Berdasarkan hasil pengamatan dan wawancara yang dilakukan, diperoleh informasi bahwa guru dan siswa masih mengalami kesulitan pada saat pembelajaran menyimak, khususnya menyimak legenda. Kedua guru menjelaskan bahwa kegiatan pembelajaran menyimak masih belum efektif, karena metode pembelajaran yang digunakan masih belum sesuai dengan kompetensi keterampilan menyimak. Kurangnya bahan ajar dan media pembelajaran yang dimiliki guru, membuat guru merasa kesulitan dalam menyampaikan materi menyimak legenda. Selama ini proses pembelajaran menyimak legenda hanya dilaksanakan dengan menggunakan patokan pada buku teks yang disediakan oleh pemerintah. Metode yang digunakan guru dalam menyampaikan bahan-bahan simakan juga masih secara konvensional, yaitu dengan cara guru membacakan cerita yang ada di dalam buku teks dihadapan para siswa. Dengan menggunakan metode yang demikian, membuat para siswa menjadi jenuh sehingga pembelajaran menjadi kurang kondusif dan tidak maksimal.

Informasi serupa juga didapatkan dari keterangan para siswa pada saat wawancara. Sebagian besar dari siswa menyampaikan bahwa pembelajaran Bahasa Indonesia sangat membosankan. Pembelajaran Bahasa Indonesia selama ini hanya berpusat pada

guru dan beracuan pada buku yang digunakan. Kenyataan yang demikian membuat suasana pembelajaran menjadi jenuh dan membuat siswa sulit untuk menerima materi yang disampaikan oleh guru. Dalam keterangannya, siswa menginginkan adanya metode dan media pembelajaran yang bervariasi sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

Di sisi lain, fasilitas pada salah satu sekolah diantaranya laboratorium komputer yang memadai belum pernah digunakan dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia. Selama ini hanya mata pelajaran TIK saja yang menggunakan laboratorium tersebut. Di satu sekolah yang lain pun juga telah menyediakan fasilitas yang dapat digunakan dalam pembelajaran dengan menggunakan media elektronik, yaitu komputer/ laptop, LCD, dan speaker. Setelah melaksanakan dan menyimpulkan hasil analisis kebutuhan, kemudian peneliti menyusun draf media pembelajaran yang dikembangkan. Penyusunan draf media pembelajaran menyimak legenda dilaksanakan melalui beberapa tahapan, yaitu 1) pendefinisian ruang lingkup, yaitu merumuskan tujuan yang hendak dicapai berdasarkan data yang diperoleh dari hasil analisis kebutuhan, dan menentukan ruang lingkup atau batasan materi yang akan dituangkan ke dalam produk, 2) pembuatan *Flowchart* dan *Storyboard*, 3) pembuatan *Script*, 4) penyusunan Teks/ Materi, dan 5) produksi Grafis dan Audio

Setelah melalui beberapa tahap kegiatan produksi, maka dihasilkan sebuah *draft* produk media pembelajaran menyimak legenda. Selanjutnya, dilakukan penilaian terhadap *draft* produk tersebut oleh ahli materi dan ahli media sebelum produk diujicobakan di lapangan. Validasi dari ahli dilakukan dalam dua tahap. Tahap pertama yaitu penilaian produk sebelum validasi dan tahap kedua yaitu setelah revisi. Ahli materi yang menjadi validator dalam produk penelitian ini adalah Dr. Hartini, M. Hum. Beliau adalah dosen jurusan Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Pascasarjana, Universitas PGRI Semarang. Ahli media yang menjadi validator dalam produk penelitian ini adalah Riza Fauzi A.R. Beliau adalah CEO (*Chief Executive Officer*) dari perusahaan ARK Animasi Studio Semarang. Hasil validasi dari ahli materi pada tahap I adalah 94,7% dan pada tahap II adalah 96%, sehingga mendapatkan rata-rata skor 95,35% yang tergolong pada kategori “sangat baik”. Sedangkan hasil validasi yang diperoleh dari uji ahli media pada tahap I adalah 88% dan pada tahap II adalah 95%, dengan rata-rata persentase skor adalah 91,5% yang tergolong pada kategori “sangat baik”.

Selain memberikan penilaian, para ahli juga memberikan beberapa komentar dan saran. Dari komentar dan saran yang diberikan tersebut, kemudian dijadikan pedoman bagi peneliti untuk memperbaiki/ merevisi draf media pembelajaran supaya lebih baik lagi. Komentar dan saran tersebut antara lain pada bagian 1) materi pengertian legenda, sebaiknya ditambahkan tombol untuk mengulangi pembacaan narasi pengertian legenda, 2) pada materi unsur-unsur intrinsik legenda, belum disampaikan penjelasan pembagian masing-masing alur, sedangkan materi tersebut dimasukkan dalam soal latihan, 3) gambar yang diambil dari internet harus dicantumkan sumbernya, 4) materi dalam media pembelajaran sudah lengkap, 5) tombol-tombol yang digunakan diserasikan efeknya, 6) jenis *font* yang digunakan diberikan variasi agar lebih menarik, jangan menggunakan *font* standar seperti karya ilmiah, 7) pada materi jenis-jenis legenda, ditampilkan gambar yang menunjukkan contoh pada setiap jenis legenda, 8) tombol *speaker* pada tampilan latihan diletakkan dibagian tengah agar lebih terfokus,

9) keterangan benar dan salah diberikan efek suara, 10) tampilan cover dan *background* media pembelajaran sangat menarik dan dapat memotivasi siswa untuk belajar menggunakan media pembelajaran, dan 11) media pembelajaran sangat interaktif apabila digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

Setelah draf media pembelajaran diperbaiki berdasarkan dari saran kedua ahli, kemudia draf diujicobakan kepada siswa dan guru sebagai pengguna. Uji coba dilaksanakan pada siswa kelas VII di SMP Islam Al Azhar Kedungmalang dan SMP Islam Mafatihul Huda Pecangaan. Uji coba draf media pembelajaran dilaksanakan oleh peneliti dengan didampingi oleh guru Bahasa Indonesia yang mengajar di kelas VII.

Pada pelaksanaan pembelajaran uji coba produk, terlihat siswa sangat bersemangat dalam KBM. Siswa dengan cermat mendengarkan penjelasan peneliti (sebagai guru) dalam menyampaikan materi legenda menggunakan media pembelajaran. Siswa terlihat lebih aktif dalam pembelajaran, terutama pada waktu peneliti dan siswa bersama-sama membahas tentang unsur intrinsik dari cerita yang telah didengarkan. Suasana kelas berubah menjadi lebih interaktif. Kegiatan pembelajaran pun menjadi menyenangkan dan tidak membosankan. Dengan demikian, materi pembelajaran dapat diterima oleh siswa dengan baik. Hal itu ditunjukkan dalam kegiatan ketika siswa bersama peneliti mengerjakan soal evaluasi yang ada di dalam media. Keseluruhan siswa hampir dapat menjawab semua pertanyaan dengan benar.

Setelah uji coba draf selesai dilaksanakan, kemudian peneliti beserta guru dan beberapa orang siswa dari masing-masing sekolah melaksanakan diskusi atau disebut juga *Focus Group Discussion (FGD)*. Pada saat pelaksanaan FGD, guru dan siswa memberikan penilaian terhadap draf media pembelajaran menyimak legenda yang telah diujicobakan. Adapun hasil penilaian dari kedua guru memperoleh rata-rata skor sebesar 82% yang tergolong dalam kategori “sangat baik”, sedangkan penilaian dari siswa mendapatkan rata-rata persentase sebesar 80,18% dan tergolong dalam kategori “sangat baik”.

Diskusi antara peneliti dengan guru dan siswa juga menghasilkan beberapa komentar dan saran yang kemudian dijadikan pedoman peneliti untuk merevisi produk supaya produk yang dikembangkan semakin baik dan sesuai dengan kondisi yang ada di lapangan. Komentar dan saran tersebut antara lain berisikan 1) media pembelajaran menyimak legenda yang dikembangkan sangat menarik sehingga siswa tidak merasa bosan dalam belajar, 2) proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran dapat membangkitkan motivasi siswa dalam belajar, 3) siswa lebih mudah menyimak materi pembelajaran yang disampaikan dengan media, 4) jeda waktu dalam media pembelajaran lebih diperhatikan agar waktu KBM lebih efektif, 5) suara narasi dalam media pembelajaran kurang begitu jelas, dan 6) pada cerita legenda Asal Mula Danau Toba, ceritanya kurang begitu jelas karena masih banyak terdapat suara-suara yang mengganggu (berisik)

Setelah melalui beberapa tahap dalam proses pengembangan, akhirnya didapatkan sebuah produk media pembelajaran berbasis *Adobe Flash CS5 Professional* untuk pembelajaran menyimak legenda pada siswa SMP Kabupaten Jepara. Produk yang dihasilkan dalam pengembangan media pembelajaran menyimak legenda adalah CD pembelajaran yang dapat digunakan dalam kegiatan belajar mengajar pada materi menyimak legenda. CD pembelajaran yang dihasilkan adalah produk akhir yang telah

dikembangkan sesuai dengan prosedur pengembangan, yaitu (1) analisis kebutuhan, (2) penyusunan draf media pembelajaran, (3) uji validasi ahli, (4) revisi uji ahli, (5) uji coba terbatas, (6) *Focus Group Discussion (FGD)*, dan (7) revisi hasil *FGD*. Adapun produk tersebut telah dinilai oleh ahli materi, ahli media, guru, dan siswa. Seluruh penilaian produk berada pada kriteria “sangat baik” yaitu dengan rata-rata skor keseluruhan 87, 25%. Kategori tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan dinyatakan layak apabila digunakan dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia khususnya pada materi menyimak legenda. Media pembelajaran yang dikembangkan juga dapat digunakan dengan mudah oleh guru maupun siswa secara mandiri.

Kesimpulan

Berdasarkan uraian hasil penelitian tersebut, dapat dikemukakan simpulan yang berkaitan dengan pengembangan media pembelajaran berbasis *Adobe Flash CS5 Professional* untuk pembelajaran menyimak legenda pada siswa SMP Kabupaten Jepara, sebagai berikut:

1. Berdasarkan analisis terhadap kebutuhan media pembelajaran menyimak legenda berbasis *Adobe Flash CS5* diperoleh hasil bahwa pada pelaksanaan pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya menyimak, guru masih menggunakan metode konvensional yang membuat siswa tidak termotivasi dalam belajar. Dengan metode yang digunakan tersebut, pembelajaran menjadi tidak efektif dan kurang interaktif, sehingga membuat siswa menjadi jenuh dan menurunkan hasil belajar siswa. Hal tersebut disebabkan karena tidak adanya media pembelajaran yang dapat dimanfaatkan oleh guru. Dari informasi yang diberikan oleh guru dan siswa, guru dan siswa membutuhkan media pembelajaran menyimak legenda yang menarik dan interaktif yang dapat digunakan sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran menyimak. Dengan demikian, diharapkan dapat menjadikan siswa lebih bersemangat dalam belajar. Selain itu, fasilitas yang disediakan oleh sekolah pun sudah memadai apabila diadakan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran berbasis komputer.
2. Produk media pembelajaran menyimak legenda dengan program *Adobe Flash CS5* dikembangkan dalam beberapa tahapan, yaitu: (1) analisis kebutuhan, (2) penyusunan draf media menggunakan program *Adobe Flash CS5*, (3) validasi oleh ahli, (4) revisi berdasarkan saran dari ahli, (5) uji coba produk, (6) *FGD* bersama guru dan siswa, (7) revisi berdasarkan hasil *FGD*, dan (8) hasil akhir produk media pembelajaran menyimak legenda. Sebelum media pembelajaran dinyatakan layak untuk digunakan dalam pembelajaran, draf media pembelajaran terlebih dahulu diperbaiki berdasarkan saran dari para ahli/ pakar, guru, dan siswa. Perbaikan draf media pembelajaran tersebut bertujuan untuk mendapatkan hasil akhir produk lebih baik dan sempurna. Hasil dari penilaian yang dilakukan oleh para ahli/ pakar, guru, dan siswa, produk media pembelajaran memperoleh rata-rata skor dengan persentase 87,25% yang tergolong dalam kategori “sangat baik”. Dengan demikian, produk media pembelajaran menyimak legenda berbasis *Adobe Flash CS5* yang dikembangkan tersebut dapat digunakan sebagai alat bantu dalam kegiatan belajar bahasa Indonesia, khususnya pembelajaran menyimak legenda.

Berdasarkan hasil simpulan tersebut, maka dapat disajikan beberapa saran, antara lain:

1. Bagi siswa, hendaknya mengikuti pembelajaran secara aktif dengan cara meningkatkan kemampuan menyimak melalui berbagai sumber, salah satunya melalui pembelajaran menyimak legenda menggunakan media pembelajaran berbasis *Adobe Flash CS5 Professional*.
2. Bagi guru mata pelajaran Bahasa Indonesia di SMP/MTs, hendaknya lebih kreatif dan inovatif dalam memanfaatkan media maupun metode pembelajaran untuk menarik minat siswa dalam pembelajaran, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan berkualitas sesuai dengan tujuan awal pembelajaran.
3. Bagi kepala sekolah, sebaiknya segera melengkapi sarana dan prasarana yang dapat mendukung kegiatan pembelajaran salah satunya yaitu pengadaan komputer. Dengan demikian, proses pembelajaran dapat berlangsung dengan aktif, kreatif, dan inovatif dengan memanfaatkan media pembelajaran berbasis komputer.
4. Bagi peneliti lain, hendaknya penelitian ini dapat dimanfaatkan sebagai salah satu alternatif untuk penelitian selanjutnya, yaitu dengan melakukan perbaikan pengembangan penelitian yang menitikberatkan pada uji coba produk dalam kegiatan pembelajaran secara luas, dan pengembangan media pembelajaran dengan materi dan fitur-fitur yang lebih lengkap dan menarik.

Daftar Referensi

- Borg, W. R. dan Gall, M. D. 1983. *Educational Research: an Introduction*. New York: Longman Inc.
- Danandjaja, James. 1986. *Folklor Indonesia (Ilmu Gosip, Dongeng, dan lain lain)*. Jakarta: Grafitipers.
- Fransisca, Carolina. 2013. "Peningkatan Kemampuan Menyimak Isi Cerita dengan Menggunakan Media Audio *Storytelling* Terekam di Kelas V SDN 3 Panarung Palangka Raya". *Jurnal Pendidikan Humaniora*, 1, III, hlm. 289-297.
- Hermawan, Herry. 2012. *Menyimak (Keterampilan Berkomunikasi yang Terabakan)*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Hutomo, Suripan Sadi. 1991. *Mutiara yang Terlupakan*. Malang: Dioma.
- Iskandaswassid. 2008. *Strategi Pembelajaran Bahasa*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Kustandi, Cecep dan Bambang Sutjipto. 2013. *Media Pembelajaran (Manual dan Digital)*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Madcoms. 2011. *Pasti Bisa! Belajar Sendiri Adobe Flash Pro CS5*. Yogyakarta: Andi.
- Rusyana, Yus. 2000. *Prosa Tradisional*. Jakarta: Pusat Bahasa.
- Sadiman, Arief S, dkk. 2011. *Media Pendidikan (Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya)*. Jakarta: PT Rajawali Pers.
- Sutari, Ice, dkk. 1998. *Menyimak*. Jakarta: Depdikbud.