

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN TEKS FABEL/ LEGENDA DENGAN APLIKASI ADOBE FLASH UNTUK SISWA SMP KELAS VII

Mifta Kharima Akbari Putri

Mahasiswa Magister Pendidikan Bahasa Indonesia
Pascasarjana Universitas Islam Malang
email: miftakaa@yahoo.com

Abstrak: Pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran teks fabel/ legenda untuk siswa SMP kelas VII. Metode penelitian yang digunakan adalah metode pengembangan mengacu pada model pengembangan Sugiyono. Hasil produk dalam pengembangan ini terdiri atasmenu depan, petunjuk penggunaan media pembelajaran, teks fabel, teks legenda, evaluasi, pembahasan, dan profil. Instrumen yang digunakan berupa angket dan tes. Berdasarkan validasi yang dilakukan oleh ahli media dan ahli materi, uji coba praktisi (guru) dan siswa, media pembelajaran teks fabel/ legendadengan aplikasi *adobe flash* untuk siswa SMP kelas VII ini layak digunakan.

Kata Kunci: media pembelajaran, teks fabel/ legenda, *adobe flash*

Kehadiran teknologi multimedia yang dapat meningkatkan pembelajaran menjadi menarik, interaktif, dan mampu mengembangkan kecakapan individu secara optimal. Media pembelajaran yang menarik harus memiliki kemampuan dalam menggabungkan semua unsur media seperti teks, video, animasi, gambar, grafik, dan suara menjadi satu kesatuan yang terintegrasi (Munadi, 2008:150). *Adobe flash* merupakan salah satu media pembelajaran gabungan dari teks, video, animasi, gambar, grafik, dan suara.

Siswa kadangkala merasa kesulitan dalam mencerna dan memahami materi yang disampaikan oleh guru. Rendahnya tingkat pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan tersebut dipengaruhi oleh beberapa faktor yang di antaranya berupa ketepatan metode dan tidak adanya media pembelajaran yang digunakan dalam kegiatan

pembelajaran. Oleh karena itu, guru merasa perlu adanya pengembangan media interaktif yang menarik, khususnya untuk materi teks fabel/legenda.

Salah satu unsur yang mempunyai banyak pengaruh untuk mempermudah siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran adalah melalui media pembelajaran. Arsyad (2002:15) mengemukakan bahwa pemakaian media dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh psikologis terhadap siswa. Mengoptimalkan media pembelajaran merupakan salah satu langkah yang seharusnya ditempuh oleh seorang guru agar setiap pembelajaran siswa menjadi aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan.

Pengembang memiliki inspirasi untuk melakukan pengembangan media berbasis *adobe flash*. Materi yang akan disajikan menggunakan teori teks cerita

pendek dan fabel dengan pemodelan teks sesuai kurikulum 2013. Pengembang memilih mengembangkan media pembelajaran teks fabel/legenda berbasis *adobe flash*, dikarenakan (1) guru memiliki keterbatasan materi ajar dan kesulitan dalam mengajarkan pembelajaran teks fabel/legenda, (2) siswa kurang mempunyai minat dan antusiasme yang tinggi dalam pembelajaran sastra khususnya pada teks fabel/legenda, (3) mengikuti perkembangan teknologi sehingga diharapkan dengan menggunakan media yang dilengkapi ilustrasi, gambar, dan video mampu membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar bahkan membawa pengaruh psikologis terhadap siswa, dan (4) hemat waktu dan pikiran, serta lebih efisien untuk dipelajari di tempat-tempat tertentu. Para pelajar cenderung terbatas dalam belajar dimanapun dan kapanpun dengan hanya mengandalkan buku saja. Metode buku juga cenderung kurang efektif jika dibawa ketempat-tempat umum. Selain itu biaya membeli buku juga cenderung lebih mahal.

Berdasarkan latar belakang permasalahan yang dijabarkan di atas, pengembang mencoba untuk membuat media yang dapat membantu pengguna dalam memanfaatkan teknologi yang telah tersedia serta layanan yang dapat memudahkan pengguna dalam pemakaiannya, serta untuk memberikan solusi yang mudah digunakan oleh pelajar dimanapun dan kapanpun dengan metode yang menyenangkan tanpa harus membawa buku ketika sedang berada di luar jam belajar. Pemanfaatan teknologi ini memberikan inspirasi bagi pengembang untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif dengan judul *Pengembangan Media Pembelajaran Teks*

Fabel/legenda dengan Aplikasi Adobe Flash untuk Siswa SMP Kelas VII.

Pengembangan ini dilakukan dengan tujuan untuk menghasilkan media pembelajaran interaktif berbasis *Adobe Flash* untuk pembelajaran teks fabel/legenda yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran secara klasikal maupun mandiri dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran yang dapat memenuhi aspek tampilan, aspek pemograman, aspek pembelajaran, dan aspek isi.

METODE

Penelitian ini merupakan jenis penelitian dan pengembangan atau *Research and Development (R&D)*. Metode penelitian ini digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Dalam penelitian ini, mengacu pada model pengembangan Sugiyono (2011:298), yang terdiri dari (1) identifikasi masalah, (2) pengumpulan informasi, (3) desain produk, (4) validasi desain, (5) perbaikan desain, (6) uji coba produk, (7) revisi produk, (8) uji coba pemakaian, (9) revisi produk tahap akhir, dan (10) produksi massal.

Pada tahap identifikasi masalah, kegiatan yang dilakukan oleh pengembang yaitu mencermati kurikulum dan mencermati jenis media yang cocok untuk pembelajaran teks fabel/legenda. Media pembelajaran yang akan dikembangkan, disesuaikan dengan karakter siswa kelas VII SMP, sehingga siswa dapat mengikuti pelajaran dengan antusias.

Pengembang melakukan analisis kebutuhan dengan cara menyebar angket kepada siswa dan melakukan wawancara serta memberikan kuisioner kepada guru. Sebelumnya, pengembang telah membuat instrumen yang telah

divalidasi oleh dosen pembimbing. Media akan dibuat berdasarkan analisis kebutuhan yang telah disebar pengembang kepada guru dan siswa.

Kegiatan selanjutnya mulai menetapkan desain media pembelajaran, mengumpulkan referensi yang berkaitan dengan materi, dan bentuk evaluasi yang digunakan. Setelah pengembang menghasilkan media pembelajaran dalam bentuk CD menggunakan aplikasi *Adobe Flash*, kemudian dilakukan validasi dengan dosen ahli materi dan dosen ahli media.

Berdasarkan hasil validasi dan uji coba, maka dilakukan beberapa revisi terhadap media pembelajaran sesuai saran dan masukan para ahli. Produk yang telah divalidasi oleh ahli media dan ahli materi, kemudian selanjutnya dilakukan penilaian oleh guru bahasa Indonesia dan pada siswa kelas VII SMP. Setelah melakukan tahap pertama revisi dari ahli media dan ahli materi, selanjutnya revisi produk berdasarkan penilaian oleh guru dan siswa.

Langkah selanjutnya yaitu pengujian lapangan yang dilakukan dengan metode eksperimen, yaitu membandingkan efektivitas pembelajaran tanpa menggunakan media dengan yang menggunakan media. Berikutnya, revisi produk yang dapat digunakan untuk penyempurnaan dan pembuatan produk dan terakhir produksi massal. Apabila produk yang telah diuji cobakan dinyatakan efektif dan layak untuk diproduksi massal. Untuk dapat menyebarkan secara massal, maka peneliti dapat berkoordinasi dengan guru lain di dalam forum MGMP.

Subjek dalam pengembangan ini dibagi menjadi dua, subjek uji coba produk dan uji coba lapangan. Subjek

uji coba produk meliputi ahli materi, ahli media, praktisi (guru), dan siswa. Ahli media dilakukan oleh dosen Unisma yaitu Dr. Sunismi, M.Pd. Validasi ahli materi dilakukan oleh dosen Unisma yaitu Dr Nur Fajar Arief, M.Pd. Uji coba produk ketiga dilakukan oleh praktisi (guru) Bahasa Indonesia SMP PGRI 01 Singosari. Uji coba produk yang terakhir yaitu uji coba siswa. Subjek uji coba lapangan yaitu dua kelas siswa kelas VII yang masing-masing dikelompokkan menjadi kelas eksperimen dan kelas kontrol Sampel untuk kelas eksperimen pada kelas VII A diambil 15 siswa dari jumlah siswa 28 dan kelas kontrol pada kelas VII B juga diambil 15 siswa dari jumlah siswa 28.

Instrumen pengumpulan data pada penelitian ini dibedakan menjadi dua yaitu instrumen uji coba produk dan uji coba lapangan. Untuk instrumen uji coba produk terdapat dua jenis yakni instrumen prapengembangan dan pascapengembangan. Instrumen prapengembangan berupa angket untuk mengungkap fakta tentang pembelajaran dan ketersediaan media ajar yang beredar di lapangan. Angket akan dilakukan kepada guru Bahasa Indonesia dan siswa kelas VII. Instrumen pascapengembangan berupa angket uji coba ahli media, angket uji coba ahli materi, angket uji coba ahli praktisi, dan angket uji coba kelompok kecil siswa. Untuk instrumen uji coba lapangan yaitu pengukuran berupa tes yang dinilai berdasarkan rubrik penilaian dengan memperhatikan setiap aspek sesuai dengan KD.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dibedakan menjadi dua, yaitu teknik pengumpulan data uji coba produk dan teknik pengumpulan data uji coba lapangan. Teknik pengumpulan data uji coba produk dilakukan dengan

cara menyusun kriteria yang dijawab dan ditanggapi melalui angket yang diberikan kepada ahli materi, ahli media, praktisi (guru), dan siswa. Sedangkan teknik pengumpulan data uji coba lapangan yaitu nilai pretes dan postes kemampuan siswa pada pembelajaran teks fabel/legenda. Masing-masing kelas akan melakukan dua kali tes, yakni pretes dan postes. Pretes dilakukan untuk mengetahui kemampuan awal rata-rata siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol, diharapkan kedua kelas homogen. Sedangkan postes digunakan untuk mengetahui perbedaan hasil kedua kelas

Teknik analisis data yang digunakan dalam uji coba produk berupa skor yang diperoleh dari hasil validasi ahli materi, ahli media, uji praktisi (guru), dan siswa. Rumus analisis data nominal untuk memperoleh persentase hasil validasi dan uji coba per *item* adalah sebagai berikut.

$$P = \frac{x}{xi} \times 100\%$$

Keterangan:

P : Persentase

x: Jawaban responden dalam satu *item*

xi: Nilai Ideal dalam satu *item*

100% : Konstanta

Kemudian rumus untuk mengolah data hasil validasi dan uji coba keseluruhan *item* adalah sebagai berikut.

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

Keterangan:

P: Persentase

$\sum x$: Jumlah keseluruhan jawaban responden dalam seluruh *item*

$\sum xi$: Jumlah keseluruhan skor ideal dalam per *item*

100% : Konstanta

Sumber: Arikunto (2006:236)

Sedangkan teknik analisis data untuk uji coba lapangan yang dilakukan dibagi menjadi dua, pertama uji homogenitas menggunakan nilai pretes dengan cara analisis bantuan aplikasi spss. Kriteria pengujiannya adalah probabilitas (signifikansi) > 0,05 maka nilai siswa telah homogen dan jika probabilitas (signifikansi) < 0,05 maka nilai siswa heterogen. Kedua uji hipotesis, untuk mengetahui adakah pengaruh penggunaan media pembelajaran teks fabel/legenda terhadap kemampuan siswakes VII. Dianalisis menggunakan bantuan aplikasi spss dengan *Independent Sample Test*. Kriteria pengujian hipotesis dengan taraf signifikansi $\alpha = 0,05$ yaitu terima H_a apabila nilai signifikansi $\leq 0,05$.

HASIL

Analisis

Kebutuhan.

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan siswa dapat disimpulkan bahwa siswa membutuhkan bahan ajar selain buku BSE agar pembelajaran tidak monoton, salah satunya dengan penggunaan media pembelajaran berbasis multimedia. Media pembelajaran yang diinginkan mencakup materi pelajaran, latihan soal yang bervariasi, dan disertai gambar serta video. Untuk media pembelajaran dengan teks fabel maupun legenda, siswa sendiri yang menentukan teks yang diinginkan, seperti kisah Singa dan Tikus serta Sejarah Candi Prambanan. Sedangkan untuk hasil analisis kebutuhan guru, guru menginginkan adanya bahan ajar lain selain buku BSE. Bahan ajar dapat berupa media pembelajaran yang mampu mendorong keaktifan dan antusias siswa. Selama ini guru belum memanfaatkan teknologi multimedia sehingga pembelajaran belum

maksimal. Media pembelajaran yang diharapkan mencakup materi pelajaran yang lengkap, latihan soal yang beragam, dan didukung gambar dan video yang sesuai. Untuk teks yang ada pada media pembelajaran, guru menyarankan untuk mengutamakan cerita dari daerah sendiri (cerita nusantara) sebagai pembiasaan kepada siswa untuk mengenal dan mencintai karya dalam negeri. Untuk evaluasi, guru mengharapkan dalam media pembelajaran terdapat evaluasi yang beragam untuk mengukur pencapaian keberhasilan siswa.

Deskripsi Produk. Media pembelajaran interaktif teks fabel/legenda untuk siswa SMP kelas VII berbasis *adobe flash* yang telah dikembangkan sesuai dengan kompetensi dasar yang ditetapkan di sekolah untuk SMP kelas VII. Terdapat beberapa menu dalam media pembelajaran ini, (1) menu depan, menu depan berisi kata pengantar, di dalamnya menjelaskan gambaran tentang media pembelajaran tersebut, (2) petunjuk penggunaan media pembelajaran, petunjuk penggunaan berguna untuk mempermudah guru dan siswa dalam penggunaan media pembelajaran. Petunjuk penggunaan berisi tentang pendahuluan, tujuan pembelajaran, dan petunjuk penggunaan tombol, (3) pelajaran 1, dalam menu ini memuat bahan ajar tentang teks fabel dengan tema nilai-nilai moral yang didalamnya mencakup 4 kompetensi dasar. Selain materi yang disajikan secara lengkap, terdapat banyak latihan variatif yang dapat dikerjakan siswa secara mandiri, (4) pelajaran 2, berisi bahan ajar tentang teks legenda dengan tema wisata sejarah alam nusantara yang didalamnya mencakup 4 kompetensi dasar. Selain materi yang disajikan secara lengkap, terdapat

banyak latihan variatif yang dapat dikerjakan siswa secara mandiri, (5) evaluasi, dalam pembelajaran ini evaluasi ditujukan untuk mengukur tingkat pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran teks fabel/legenda dalam media ini, (6) pembahasan, media pembelajaran ini dilengkapi dengan kunci jawaban pada setiap latihan-latihan soal yang ada di dalam media. Dengan memasukkan *password*, pengguna dapat masuk dalam menu pembahasan, dan (7) profil dan foto identitas pengembang media pembelajaran.

Hasil validasi dan uji coba produk. Validasi ahli media dilakukan oleh dosen Unisma yaitu Dr. Sunismi, M.Pd. pada tanggal 30 Oktober 2017. Hasil data yang diperoleh dari validasi ahli media dalam aspek tampilan mendapatkan nilai 84,5%. Aspek pemrograman mendapatkan nilai 71,8%. Jadi, rata-rata dari seluruh hasil validasi ahli media mendapat nilai 78,1%. Hal ini menunjukkan bahwa mediapembelajaran teks fabel dan legenda untuk siswa SMP kelas 7 berbasis *adobe flash* layak digunakan. Untuk validasi ahli materi dilakukan oleh dosen Unisma yaitu Dr Nur Fajar Arief, M.Pd. pada tanggal 23 September 2017. Hasil data yang diperoleh dari validasi ahli materi dalam aspek pembelajaran mendapatkan nilai 91,6%. Dalam aspek isi mendapat nilai 90%. Jadi, rata-rata dari seluruh hasil validasi ahli materi mendapat nilai 91%. Hal ini menunjukkan bahwa materi yang ada di dalam mediapembelajaran teks fabel dan legenda untuk siswa SMP kelas 7 berbasis *adobe flash* sangat layak digunakan. Hasil validasi praktisi diperoleh dari praktisi (guru) mengenai aspek pembelajaran mendapat nilai 100%. Aspek isi mendapat nilai 95%. Aspek tampilan mendapat nilai

96,8%. Jadi, rata-rata dari seluruh hasil uji coba praktisi (guru) mendapat nilai 96,8%. Hal ini menunjukkan mediapembelajaran teks fabel dan legenda untuk siswa SMP kelas 7 berbasis *adobe flash* sangat layak digunakan. Uji coba produk dilakukan kepada 29 siswa kelas 7 SMP PGRI 01 Singosari pada tanggal 29 Desember 2017. Hasil data yang diperoleh dari siswa rata-rata mendapatkan nilai 86,5%. Dari hasil validasi dan uji coba yang telah dipaparkan di atas, menunjukkan bahwa mediapembelajaran teks fabel dan legenda untuk siswa SMP kelas 7 berbasis *adobe flash* sangat layak untuk digunakan.

Revisi Produk. Produk dalam pengembangan ini sudah layak digunakan. Namun bukan berarti tidak perlu adanya revisi. Revisi dilakukan berdasarkan kritik dan saran ahli materi, ahli media, praktisi (guru), dan siswa. Kritik dan saran yang diberikan oleh Dr. Sunismi, M.Pd. yaitu memberi identitas kelas pada cover depan media pembelajaran, konsistensi teks, perlu adanya umpan balik terhadap siswa, dan memperbaiki tombol-tombol pada media pembelajaran yang tidak berfungsi. Sedangkan kritik dan saran yang diberikan oleh Dr. Nur Fajar Arief M.Pd. dalam pengembangan media ini yaitu memperbaiki kalimat perintah dengan memberikan konteks pada latihan yang diberikan sehingga siswa lebih jelas.

Uji coba pemakaian. Uji coba pemakaian media pembelajaran dilaksanakan di SMP PGRI 01 Singosari dengan mengambil beberapa siswa sebagai sampel dari kelas VII A sebagai kelas kontrol dan VII B sebagai kelas eksperimen. Dalam uji coba pemakaian ini menghasilkan data berupa nilai pretes untuk pengujian

homogenitas dan postes siswa untuk pengujian hipotesis.

Pengujian Homogenitas diperlukan untuk mengetahui tingkat homogenitas data sampel. Perhitungan uji homogenitas selengkapnya dapat dilihat pada lampiran halaman 128. Pada hasil spss, bahwa probabilitas (sig) untuk pretes kelas eksperimen dan kelas kontrol sebesar **0,546** ($0,546 > 0,05$) sehingga data **kedua kelas homogen**.

Pengujian Hipotesis diperlukan untuk mengetahui adakah efektivitas media pembelajaran teks fabel/legenda terhadap kemampuan siswa kelas VII. Pada hasil hipotesis (uji-t) kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki signifikansi **0,016**. Hal ini berarti bahwa signifikansi $\leq 0,05$ ($0,016 \leq 0,05$) sehingga dapat disimpulkan bahwa hipotesis alternatif (H_a) yang menyatakan bahwa *ada pengaruh penggunaan media pembelajaran teks fabel/ legenda terhadap kemampuan siswa kelas VII SMP PGRI 01 Singosari diterima*.

PEMBAHASAN

Produk yang dihasilkan pada pengembangan ini adalah media pembelajaranteks fabel/legenda dengan aplikasi *adobe flash* untuk siswa SMP kelas VII yang telah dikembangkan sesuai dengan kompetensi dasar yang ditetapkan di sekolah untuk SMP kelas VII. Terdapat beberapa menu dalam media pembelajaran ini, (1) menu depan, menu depan berisi kata pengantar, di dalamnya menjelaskan gambaran tentang media pembelajaran tersebut, (2) petunjuk penggunaan media pembelajaran, petunjuk penggunaan berguna untuk mempermudah guru dan siswa dalam penggunaan media pembelajaran. Petunjuk penggunaan berisi tentang pendahuluan, tujuan pembelajaran, dan

petunjuk penggunaan tombol, (3) pelajaran 1, dalam menu ini memuat bahan ajar tentang teks fabel dengan tema nilai-nilai moral yang didalamnya mencakup 4 kompetensi dasar. Selain materi yang disajikan secara lengkap, terdapat banyak latihan variatif yang dapat dikerjakan siswa secara mandiri, (4) pelajaran 2, berisi bahan ajar tentang teks legenda dengan tema wisata sejarah alam nusantara yang didalamnya mencakup 4 kompetensi dasar. Selain materi yang disajikan secara lengkap, terdapat banyak latihan variatif yang dapat dikerjakan siswa secara mandiri, (5) evaluasi, dalam pembelajaran ini evaluasi ditujukan untuk mengukur tingkat pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran teks fabel/legenda dalam media ini, (6) pembahasan, media pembelajaran ini dilengkapi dengan kunci jawaban pada setiap latihan-latihan soal yang ada di dalam media. Dengan memasukkan *password*, pengguna dapat masuk dalam menu pembahasan, dan (7) profil dan foto identitas pengembang media pembelajaran.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, media pembelajaran teks fabel/legenda untuk siswa SMP kelas VII berbasis *adobe flash* ini dapat dikatakan layak untuk menjadi media pembelajaran. Hal ini dibuktikan dari hasil analisis validasi ahli media, produk perangkat soal ini mendapat nilai rata-rata 78,1% untuk keseluruhan aspek. Hasil analisis validasi ahli materi, untuk keseluruhan isi materi mendapatkan nilai rata-rata 91%. Hasil analisis uji coba praktisi (guru), untuk keseluruhan aspek mendapat nilai rata-rata 96,8%. Sedangkan hasil analisis uji coba siswa untuk keseluruhan aspek mendapat nilai rata-rata 86,5%.

Media pembelajaran yang menarik harus memiliki kemampuan

dalam menggabungkan semua unsur media seperti teks, video, animasi, *image*, grafik, dan *sound* menjadi satu kesatuan yang terintegrasi (Munadi, 2008:150). Dalam masing-masing bagian pada media pembelajaran ini juga memuat fakta, konsep, prinsip, dan prosedur yang saling berkaitan. Sejalan dengan penjelasan Djunaidi (1987:66) bahwa pengembangan bahan ajar pengajaran bahasa adalah suatu sistem, yaitu suatu gabungan dari elemen-elemen (bagian komponen) yang saling dihubungkan oleh suatu proses atau struktur dan berfungsi sebagai kesatuan organisatoris dalam usaha mencapai tujuan akhir atau menghasilkan sesuatu.

Terkait dengan penggabungan semua unsur media, pada saat mengembangkan media pembelajaran teks fabel/legenda untuk siswa SMP kelas VII berbasis *adobe flash* ini, terdapat beberapa hal yang perlu direvisi. Proses revisi tersebut dilakukan berdasarkan evaluasi dari ahli materi dan ahli media, uji coba praktisi (guru) dan siswa.

Dari segi media, media pembelajaran teks fabel/legenda untuk siswa SMP kelas VII berbasis *adobe flash* ini juga mengalami beberapa revisi, antara lain cover media yang tidak diberi identitas lengkap, konsistensi kata pada teks dengan judul cerita, umpan balik terhadap pertanyaan-pertanyaan/ soal pada media, dan beberapa tombol yang tidak berfungsi baik di media, seperti tombol *sound on/off*, tombol pelajaran 1D tugas 1 dan tugas 5.

Dari segi materi, media pembelajaran teks fabel/legenda untuk siswa SMP kelas VII berbasis *adobe flash* ini mengalami revisi mengenai kalimat perintah pada latihan-latihan yang terdapat dalam media pembelajaran. Pada latihan-latihan soal

yang terdapat dalam media pembelajaran ada beberapa perintah yang kurang jelas. Oleh karena itu, perlu adanya perbaikan kalimat perintah dengan memberikan konteks pada latihan sehingga siswa lebih jelas dan dapat memahami soal. Materi dalam media pembelajaran ini dimulai dari materi dan dasar teori, contoh, latihan, dan introspeksi. Dasar teori yang digunakan sebagai sumber ilmu bagi pembaca untuk mengonstruksi pengetahuannya. Materi pendukung pada setiap bagian diarahkan pada (1) kesesuaiannya dengan perkembangan ilmu teknologi, (2) keterkinian, (3) penalaran, (4) pemecahan masalah, (5) keterkaitan antar konsep, (6) komunikasi, (7) penerapan, (8) kemenarikan materi, (9) mendorong untuk mencari informasi lebih jauh, dan (10) materi pengayaan (Muslich, 2010:295—297).

Melalui media pembelajaran, segala materi, objek/ teks dapat disajikan dengan lebih profesional. Mengingat begitu kompleksnya keterampilan menyimak, penggunaan media pembelajaran interaktif dan berteknologi dibutuhkan. Hal tersebut sependapat dengan penelitian yang sebelumnya pernah dilakukan oleh Fatimah (2015) dengan judul *Pengembangan Media Pembelajaran Menyimak Dongeng Berbasis Strategi Metakognitif Siswa SMP Kelas VII*. Dalam pengembangan tersebut, penulis mengungkapkan bahwa perlunya inovasi pembelajaran melalui media pembelajaran yang mengikuti perkembangan teknologi.

Setelah melakukan evaluasi ahli materi, ahli media, praktisi (guru) dan siswa media pembelajaran teks fabel/legenda untuk siswa SMP kelas VII berbasis *adobe flash* sudah direvisi seperti yang telah dikemukakan, dan

hasil dari angket validasi ahli materi, ahli media, praktisi (guru) dan siswa menyatakan bahwa media pembelajaran teks fabel/legenda untuk siswa SMP kelas VII berbasis *adobe flash* ini layak digunakan.

Kemudian, media pembelajaran teks fabel/legenda untuk siswa SMP kelas VII di uji cobakan dengan menggunakan sampel dua kelas yang terdiri dari kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hal ini dilakukan karena peneliti ingin menguji keefektifan media pembelajaran teks fabel/ legenda terhadap hasil belajar siswa berupa kemampuan dalam mengidentifikasi informasi, menceritakan kembali, menelaah struktur dan kebahasaan, dan memerankan isi fabel/ legenda.

Berdasarkan hasil uji coba, dapat diketahui bahwa hipotesis (uji-t) kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki signifikansi 0,016. Hal ini berarti bahwa signifikansi $\leq 0,05$ ($0,016 \leq 0,05$) sehingga dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh penggunaan media pembelajaran teks fabel/ legenda terhadap kemampuan siswa kelas VII SMP PGRI 01 Singosari.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Pengembangan perangkat soal latihan UN Bahasa Indonesia tingkat SMP berbasis *adobe flash* ini layak digunakan dalam pembelajaran. Sebab media ini memiliki beberapa keunggulan baik dari segi materi maupun media. Berdasarkan hasil analisis data dan revisi produk, pengembangan perangkat soal latihan UN Bahasa Indonesia tingkat SMP berbasis *adobe flash* ini dapat dimanfaatkan oleh guru untuk mengajar dan siswa untuk belajar mengerjakan latihan soal-soal UN Bahasa Indonesia tingkat SMP secara mandiri.

Saran

Hasil pengembangan tersebut dapat dimanfaatkan oleh banyak pihak. *Pertama*, bagi guru media pembelajaran teks fabel/legenda untuk siswa SMP kelas VII dapat dimanfaatkan dengan baik pada pembelajaran. Bahkan jika memungkinkan dapat diterapkan pada materi lain yang dirasa relevan dengan media ini.

Kedua, bagi pengembang selanjutnya, hendaknya mempertimbangkan teks lain untuk membuat media yang lebih baik dan bermanfaat. Selain itu, pengembangan media dengan aplikasi *adobe flash* ini tidak hanya dapat dikembangkan untuk kalangan SMP, tetapi juga untuk kalangan SMA/SMK dengan banyak pilihan teks lain.

Demikian saran-saran terhadap pemanfaatan, maupun pengembangan produk lebih lanjut terhadap pengembangan media pembelajaran teks fabel/legenda dengan aplikasi *adobe flash* untuk siswa SMP kelas VII.

DAFTAR RUJUKAN

- Arikunto, S. 2006. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan (Edisi Revisi)*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arsyad, A. 2002. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- _____. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Press.
- Fatimah, S. 2015. *Pengembangan Media Pembelajaran Menyimak Dongeng Berbasis Strategi Metakognitif Siswa SMP Kelas VII*. Malang: Fakultas Pascasarjana Universitas Islam Malang.
- Munadi, Y. 2008. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Gaung Persada Press.

Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*.

Bandung:

Alfabeta

