

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MENYIMAK TEKS HIKAYAT BERBASIS *ADOBE FLASH CS6* SISWA KELAS X MA MAARIF PONGGOK KABUPATEN BLITAR

Siti Masfufah

Mahasiswa Magister Pendidikan Bahasa Indonesia Pascasarjana Unisma
fuf4hh@gmail.com

Abstrak: Ada tiga cakupan masalah yang menjadi fokus peneliti tentang pengembangan media pembelajaran menyimak teks hikayat untuk siswa kelas X MA Maarif Ponggok Blitar, yakni (1) kebutuhan guru dan siswa mengenai media pembelajaran menyimak teks hikayat, (2) desain media pembelajaran menyimak teks hikayat berbasis *Adobe Flash CS6* untuk siswa kelas X MA Maarif Ponggok Blitar, (3) kelayakan media pembelajaran menyimak teks hikayat berbasis *Adobe Flash CS6* untuk siswa kelas X MA Maarif Ponggok Blitar. Penelitian pengembangan ini mengikuti alur metode penelitian Borg dan Gall (1989). Metode penelitian Borg dan Gall terdiri dari sepuluh tahapan (1) Penelitian dan pengumpulan informasi, (2) Perencanaan, (3) Pengembangan draf produk, (4) Uji coba lapangan awal, (5) Merevisi hasil uji cob, (6) Uji coba lapangan, (7) Penyempurnaan produk uji coba lapangan, (8) Uji coba lapangan, (9) Penyempurnaan produk akhir, (10) Diseminasi dan implementasi. Penelitian pengembangan ini berhasil memperoleh informasi tentang kebutuhan siswa dan guru akan bahan ajar yang interaktif, menarik, murah, efisien, mudah digunakan dan dimengerti. Informasi kebutuhan siswa dan guru diperoleh dari angket kebutuhan siswa dan angket kebutuhan guru. Dari informasi tersebut peneliti mengembangkan media pembelajaran berbasis *Adobe Flash CS6* yang di dalamnya terdapat KI, KD, materi menyimak teks hikayat, latihan soal, video “Hikayat Hang Tuah”, dan uji kompetensi. Berdasarkan hasil validasi dan uji coba yang dilakukan, media pembelajaran teks hikayat berbasis *Adobe Flash CS6* untuk SMA/MA kelas X dapat dikatakan layak digunakan sebagai media pembelajaran. Media pembelajaran menyimak teks cerita rakyat/hikayat untuk SMA/MA kelas X berbasis *Adobe Flash CS6* memenuhi 87% tingkat kelayakan dengan katagori baik dan layak digunakan. Uji efektivitas produk menggunakan sistem uji *one group pretest-postest*. Dengan hasil perhitungan SPSS harga t-statistik = $-18,205 \leq t\text{-tabel} = -1,89$ maka dapat dinyatakan terdapat perbedaan signifikan antara X_1 dan X_2 yang artinya media pembelajaran menyimak teks cerita rakyat/hikayat untuk SMA/MA kelas X berbasis *Adobe Flash CS6* memiliki efektivitas.

Kata-kata kunci: media, menyimak, hikayat, *adobe flash*

PENDAHULUAN

Peran mata pelajaran bahasa Indonesia dalam Kurikulum 2013 sangat strategis sebagai penghela ilmu pengetahuan. Hal ini karena mata pelajaran bahasa Indonesia sebagai media penerima dan penyampai ilmu pengetahuan yang lain. Dengan mengembangkan kemampuan berpikir logis, kritis, kreatif, dan inovatif maka peran bahasa Indonesia sebagai penghela ilmu pengetahuan akan terus berkembang seiring dengan perkembangan bahasa Indonesia itu sendiri.

Tujuan pembelajaran bahasa Indonesia diturunkan dari Permendikbud Nomor 54 Tahun 2013 tentang Standar Kompetensi Lulusan. Standar Kompetensi Lulusan kemudian diturunkan menjadi Kompetensi Inti (KI). Pembelajaran bahasa Indonesia di SMA dan MA memiliki empat tujuan utama yang tertuang dalam kompetensi inti masing-masing jenjang pendidikan. Secara keseluruhan tujuan pembelajaran bahasa Indonesia di SMA dan MA yaitu, (1) memiliki sikap religius, (2) memiliki sikap sosial, (3) memiliki pengetahuan yang memadai tentang berbagai genre teks bahasa Indonesia sesuai dengan jenjang pendidikan yang ditempuhnya, dan (4) memiliki keterampilan membuat berbagai genre teks bahasa Indonesia.

Bahasa Indonesia adalah mata pelajaran wajib yang harus disampaikan oleh guru kepada siswa pada semua jenjang pendidikan. Pelajaran bahasa Indonesia ialah pelajaran yang mengajarkan hal-hal yang dapat melatih kemampuan berbahasa dengan baik dan benar. Empat keterampilan berbahasa dalam pelajaran bahasa Indonesia meliputi keterampilan menyimak, keterampilan berbicara, keterampilan membaca, dan keterampilan menulis. Melalui pembelajaran bahasa Indonesia

di sekolah, maka siswa akan terlatih untuk menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan benar. Siswa juga akan terlatih menuangkan pikiran, perasaan, dan daya cipta mereka dalam bentuk tulisan maupun lisan.

Salah satu materi yang dipelajari pada mata pelajaran bahasa Indonesia kelas X SMA/MA, yaitu cerita rakyat (hikayat). Hikayat merupakan salah satu genre prosa lama. Keberadaan hikayat sebagai karya sastra lama perlu dilestarikan dan dijaga. Peran pembacalah yang menentukan makna dan nilai satu teks, dan bahwa teks sering tetap hidup berabad-abad lamanya. Pergeseran penilaian karya sastra sepanjang masa merupakan sumber pengetahuan dan pemahaman karya sastra dan sejarah sastra yang sangat penting.

Dinamika perkembangan sastra justru terungkap lewat pergeseran nilai sastra, termasuk perubahan dalam lingkungan pembaca yang menikmati karya sastra tertentu; misalnya karya sastra yang pada awalnya diterima hanya oleh kelompok pembaca kecil, yang dapat disebut *avant-garde*, pelopor, tetapi yang kemudian diterima oleh masyarakat luas sebagai karya agung. Justru resepsi karya sastra lama dalam masyarakat yang kemudian dapat memperlihatkan pergeseran nilai dan konvensi yang merupakan aspek hakiki sejarah sastra (Teeuw, 2017:251). Materi tersebut berisi cerita-cerita rakyat yang harus disimak oleh siswa dalam pembelajaran bahasa Indonesia.

Namun, dalam kegiatan pembelajaran menyimak, sering tidak diperoleh informasi yang lengkap. (Tarigan, 2008:104-115) menyebutkan delapan faktor yang dapat memengaruhi keberhasilan seseorang dalam proses kegiatan menyimak. Delapan faktor tersebut antara lain (1) fisik, (2) psikologis, (3) pengalaman, (4) sikap,

(5) motivasi, (6) jenis kelamin, (7) lingkungan, (8) masyarakat. Selain itu dalam kehidupan sehari-hari, sering dijumpai kebiasaan jelek seseorang dalam menyimak. Ada sepuluh hal kebiasaan jelek seseorang dalam menyimak yaitu: menyimak lompat tiga, menyimak saya dapat fakta, noda ketulian emosional, menyimak supersensitif, menolak sesuatu secara gegabah, mengeritik cara dan gaya fisik pembicara, menghindari penjelasan yang sulit, memberi perhatian semua, menyerah pada gangguan, serta menyimak dengan kertas dan pensil di tangan (Tarigan, 2008:123).

Kebiasaan jelek seseorang dalam menyimak merupakan faktor sikap mengapa seseorang tidak memperoleh informasi yang lengkap. Untuk itu perlu adanya pembaruan dalam sistem belajar sehingga dapat mengatasi hal tersebut. Salah satunya melalui pengembangan media pembelajaran yang memanfaatkan ilmu pengetahuan dan teknologi. Teknologi memungkinkan pengembangan media pembelajaran lebih kreatif, inovatif dan menarik minat siswa dalam proses belajar. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin mendorong upaya-upaya pembaruan dalam pemanfaatan hasil-hasil teknologi dalam proses belajar. Sejalan dengan hal ini, Kurikulum dikembangkan dari konsep teknologi pendidikan yang memiliki kesamaan dengan pendidikan klasik yang menekankan pada isi Kurikulum, tetapi diarahkan pada penguasaan kompetensi.

Guru profesional harus memiliki kompetensi berdasarkan Undang-undang Nomor 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen pada BAB IV pasal 10 ayat 91, yang menyatakan bahwa Kompetensi guru meliputi kompetensi pedagogik, kompetensi kepribadian, kompetensi sosial, dan kompetensi

profesional yang diperoleh melalui pendidikan profesi (Saud, 2017:49). Terkait dengan kompetensi profesional, guru harus memiliki pengetahuan dan pemahaman yang cukup tentang media pembelajaran. Media adalah bagian yang tidak terpisahkan dalam proses pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan secara umum dan tujuan pembelajaran di sekolah secara khusus.

Pengembangan media pembelajaran yang tepat dan baik merupakan tantangan setiap guru untuk mencapai tujuan pembelajaran sesuai indikator yang telah ditetapkan. Memerhatikan hal tersebut maka diperlukan penelitian yang mengembangkan software *Adobe Flash CS6* sebagai media pembelajaran. Melalui penelitian tersebut dimaksudkan untuk dapat meningkatkan kualitas proses pembelajaran bahasa Indonesia yang tertuang dalam kompetensi inti pengetahuan. Pengembangan yang akan dilakukan oleh peneliti yaitu dengan menggunakan *software Adobe Flash CS6*. Maraknya paket program yang disusun oleh ahli komputer dengan inovasi dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran. Salah satu program perangkat lunak yang dibuatnya adalah *software Adobe Flash CS6* yang dinamis sehingga diharapkan dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran.

Fokus permasalahan pada penelitian ini adalah (1) kebutuhan guru dan siswa mengenai media pembelajaran menyimak teks hikayat, (2) desain media pembelajaran menyimak teks hikayat berbasis *Adobe Flash CS6* untuk kelas X SMA/MA, (3) kelayakan media pembelajaran menyimak teks hikayat berbasis *Adobe Flash CS6* untuk kelas X SMA/MA. Tujuan utama dalam penelitian ini adalah memperoleh deskripsi objektif tentang kebutuhan

pengembangan media pembelajaran kompetensi menyimak teks hikayat pada siswa kelas X MA berbasis *Adobe Flash CS6*. Tujuan kedua adalah untuk memperoleh deskripsi objektif pengembangan media pembelajaran berbasis *Adobe Flash CS6* yang dikemas dalam bentuk *Compact Disk (CD)* sebagai sumber belajar dan media pembelajaran menyimak teks hikayat pada siswa kelas X. Tujuan ketiga, memperoleh deskripsi objektif ketepatan pengembangan media pembelajaran berbasis *Adobe Flash CS6* yang dikemas dalam bentuk *Compact Disk (CD)* sebagai sumber belajar dan media pembelajaran menyimak teks hikayat pada siswa kelas X.

Hasil pengembangan media pembelajaran berbasis *Adobe Flash CS6* yang dikemas dalam bentuk *Compact Disk (CD)* pada pembelajaran kompetensi menyimak teks hikayat dapat bermanfaat sebagai berikut. (1) penelitian ini diharapkan dapat berguna bagi siswa sebagai bagian dari pembelajaran menyimak teks cerita rakyat yang memberikan inovasi baru dan motivasi dalam belajar khususnya menyimak teks hikayat, (2) penelitian ini diharapkan bermanfaat bagi guru sebagai inovasi baru penggunaan media pembelajaran dalam pembelajaran menyimak teks hikayat. Hasil dari penelitian ini juga diharapkan dapat memberikan gambaran terhadap siswa dalam menangkap materi tentang teks hikayat yang sebelumnya telah diajarkan, (3) penelitian ini diharapkan dapat digunakan untuk meningkatkan kualitas proses belajar dan mengajar di sekolah.

Selain itu juga dapat digunakan sebagai acuan dalam mengembangkan penelitian dan penulisan karya ilmiah sebagai penunjang kualitas pendidikan, (4) hasil pengembangan ini dapat digunakan untuk mengembangkan

ataupun meningkatkan keprofesionalan. Pengembangan media pembelajaran berbasis *Adobe Flash CS6* yang dikemas berupa *Compact Disk (CD)*, pada materi menyimak teks hikayat diharapkan menghasilkan produk media pembelajaran yang berkualitas memenuhi tujuan pembelajaran, (5) bagi pengembang lain, hasil pengembangan ini dapat digunakan oleh pengembang lain sebagai bahan rujukan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis *Adobe Flash CS6* atau sebagai media pembelajaran lain.

METODE

Fokus penelitian pengembangan yang akan dilakukan oleh peneliti adalah pengembangan media pembelajaran menyimak teks hikayat berbasis *Adobe Flash CS6* yang memuat penggalian potensi dan masalah melalui analisis kebutuhan guru dan siswa mengenai media pembelajaran teks hikayat, desain media pembelajaran dan kelayakan media pembelajaran. Alur penelitian pengembangan mengikuti alur penelitian Borg dan Gall.

Data kebutuhan guru dan siswa diperlukan sebagai dasar menentukan desain media yang dikembangkan. Pengumpulan data dilakukan dengan memberikan angket kepada siswa dan kuisisioner pada guru. Sebelumnya pengembang telah membuat instrumen untuk mengumpulkan data. Data yang terkumpul kemudian dianalisis sehingga pengembang memperoleh informasi kebutuhan guru dan siswa mengenai media pembelajaran. Berdasarkan informasi ini pengembang kemudian mendesain media pembelajaran. Media akan didesain sederhana agar mudah dioperasikan, sehingga siswa dapat menggunakan media tanpa memerlukan dampingan guru.

Sasaran analisis kebutuhan siswa adalah siswa kelas X MA Maarif

Ponggok Blitar tahun pelajaran 2017/2018 sebanyak 39 siswa dan guru mata pelajaran bahasa Indonesia di MA Maarif Ponggok Blitar. Selain melakukan analisis kebutuhan media pembelajaran, pengembang juga melakukan analisis terhadap kompetensi dasar dan inti, sumber bahan ajar, dan metode pembelajaran yang digunakan.

Hasil analisis kebutuhan guru dan siswa kemudian dijadikan dasar perencanaan media pembelajaran. Media pembelajaran yang selesai di produksi kemudian divalidasi oleh ahli materi dan ahli media yang kemudian menghasilkan revisi I, lalu produk dinilai oleh guru mata pelajaran Bahasa Indonesia yang kemudian menghasilkan revisi II. Setelah revisi II, produk diujicobakan kepada siswa untuk dinilai dan diuji efektivitasnya.

Jenis data pada pengembangan media pembelajaran menyimak teks hikayat berbasis *Adobe Flash CS6* untuk siswa kelas X SMA/MA adalah berupa data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif yang dihasilkan berupa saran dan komentar yang diperoleh dari subyek ahli dan praktisi sebagai penilai dari produk yang dihasilkan, sedangkan data kuantitatif diperoleh dari hasil penskoran validasi subyek ahli, praktisi, dan angket siswa.

Instrumen pengumpul data yang digunakan pada pengembangan media pembelajaran menyimak teks hikayat berbasis *Adobe Flash CS6* untuk siswa kelas X SMA/MA adalah lembar validasi, kuisioner guru dan angket siswa.

Secara keseluruhan penilaian validator dikatakan baik dan layak jika skor perolehan darimasing-masing aspek berada pada selang $\frac{4}{5} \leq$ Skor perolehan < Skor ideal Nilai

yang diberikan validator pada masing-masing aspek dianalisis dengan menggunakan skala *likert*.

PEMBAHASAN

Hasil Analisis Kebutuhan

Hasil analisis kebutuhan guru dan siswa menunjukkan bahwa perlu adanya media pembelajaran dalam proses belajar. Terutama media pembelajaran berbasis multimedia. Proses pembelajaran yang hanya menggunakan metode ceramah saja akan membuat siswa merasa jenuh. Dalam metode ceramah siswa hanya menggunakan indera pendengar sebagai penangkap informasi. Padahal semakin banyak indera yang digunakan untuk menerima dan mengolah informasi semakin besar kemungkinan informasi tersebut dimengerti dan dapat dipertahankan dalam ingatan. Itulah mengapa guru berupaya untuk menampilkan rangsangan yang dapat diproses dengan berbagai panca indera.

Metode belajar dengan diskusi, tanya jawab dan penugasan juga dapat memberikan rangsangan pada siswa untuk lebih aktif. Namun, jika ini terus dilakukan dan tidak ada selingan lain maka siswa akan merasa jenuh.

Kendala lain dalam proses belajar adalah terbatasnya sumber dan bahan ajar. Ilmu pengetahuan akan terus berkembang, begitu juga teknologi. Penggunaan sumber bahan ajar yang terbatas akan membatasi pengetahuan siswa. Untuk itu perlu memanfaatkan teknologi yang juga terus berkembang. Perkembangan teknologi memudahkan siswa dan guru untuk mengakses sumber-sumber dan bahan ajar lain sehingga selain buku paket dan BSE baik siswa maupun guru memperoleh referensi lain.

Perkembangan teknologi juga dapat dimanfaatkan untuk mengembangkan media pembelajaran

yang lebih menarik, kreatif dan inovatif. Kreativitas dalam membuat media pembelajaran akan membuat siswa tertarik dengan materi yang ada didalamnya. Salah satu media pembelajaran yang memanfaatkan perkembangan teknologi adalah media pembelajaran berbasis multimedia. Multimedia memungkinkan satu media pembelajaran diisi dengan materi, latihan soal dan video sekaligus. Tidak hanya itu, media juga dapat dibuat program interaktif. Penggunaan media pembelajaran interaktif dimaksudkan untuk membantu pendidik dalam penyampaian materi yang diajarkan dan juga membantu peserta didik dalam memahami materi yang dipelajarinya. Dengan menggunakan media pembelajaran berbasis multimedia dapat memadukan media-media dalam proses pembelajaran, akan membantu pendidik menciptakan pola penyajian yang interaktif dan menyenangkan bagi siswa.

Pembelajaran yang menyenangkan akan berdampak pada daya serap siswa terhadap materi yang disajikan. Media pembelajaran dapat digunakan untuk berbagai materi salah satunya materi menyimak teks hikayat. Selain menyajikan materi dan hiburan, tidak lupa perlu adanya evaluasi. Evaluasi diperlukan untuk mengukur kemampuan dan hasil belajar siswa. Siswa cenderung menyukai tipe soal yang lebih variatif. Namun, akan lebih baik jika tipe soal juga disesuaikan dengan kompetensi dasar yang ditentukan.

Desain Media Pembelajaran

Produk yang dihasilkan dalam pengembangan ini adalah media pembelajaran teks cerita rakyat (hikayat) berbasis *Adobe Flash CS6* dimasukkan dalam bentuk Compact Disk (CD) dan dioperasikan dengan menggunakan perangkat komputer

dalam bentuk program aplikasi. Media pembelajaran ini dirancang sesuai dengan kompetensi dasar yang ditetapkan di sekolah untuk SMA/MA kelas X. Media pembelajaran ini terdiri dari (1) intro/pengantar, (2) menu utama, (3) petunjuk penggunaan/bantuan, (4) kompetensi inti dan kompetensi dasar, (5) materi, (6) latihan soal, (7) uji kompetensi, (8) profil, dan (9) penutup.

Basis *Flash* memungkinkan pengembangan media interaktif. Multimedia interaktif dapat diartikan sebagai suatu model pembelajaran yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (message), merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan keauan peserta didik sehingga dapat mendorong proses belajar (Munir, 2013:115). Dalam hal ini perangkat *Adobe Flash CS6* selain dapat menyatukan berbagai media seperti teks, suara, grafik dan animasi dalam satu sajian digital juga dapat digunakan untuk mengolah bahan-bahan pembelajaran untuk menghasilkan suatu media pembelajaran yang meningkatkan interaktivitas siswa dengan media pembelajaran tersebut. Jadi siswa tidak hanya menyimak materi yang ada di dalam media pembelajaran, tetapi juga terlibat dan berinteraksi dengan media pembelajaran tersebut dalam bentuk kuis maupun permainan.

Dengan kelebihan *Adobe Flash CS6* tersebut media yang dikembangkan dapat diisi materi, latihan soal dan video. Materi yang disajikan disesuaikan dengan kompetensi dasar dan kompetensi inti yang ditetapkan untuk kelas X SMA/MA. Latihan soal untuk evaluasi siswa terdapat 3 menu, yaitu menu latihan soal, uji kompetensi 1 dan uji kompetensi 2. Video "Hikayat Hang Tuah" terdapat di menu uji kompetensi. Desain media pembelajaran dibuat menarik namun sederhana, sehingga siswa tidak hanya tertarik

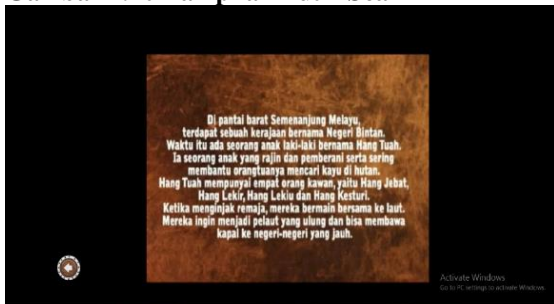
untuk belajar tapi juga mudah untuk mengoperasikannya.



Gambar 4.7 Materi Bagian 3



Gambar 4.10 Tampilan Butir Soal



Gambar 4.11 Teks Hikayat Hang Tuah Kelayakan Produk

Berdasarkan lembar validasi ahli materi dapat diketahui bahwa aspek pembelajaran dengan jumlah indikator 10 dan jumlah skor idealnya 50, diperoleh skor penilaian sebesar 42. Kemudian pada aspek isi/materi dengan 11 indikator dan skor idealnya 55, diperoleh skor penilaian sebesar 48. Dari data tersebut tingkat kelayakan produk dilihat dari aspek pembelajaran adalah 82% atau skor perolehan > 4/5 skor ideal. Dilihat dari aspek isi tingkat kelayakan produk adalah 87% atau skor perolehan > 4/5 skor ideal dengan kategori baik dan layak digunakan.

Berdasarkan lembar validasi ahli media dapat diketahui bahwa aspek tampilan dengan jumlah indikator 9 dan

jumlah skor idealnya 45, diperoleh skor penilaian sebesar 36. Kemudian pada aspek pemrograman dengan 6 indikator dan skor idealnya 30, diperoleh skor penilaian sebesar 23. Dari data tersebut tingkat kelayakan produk dilihat dari aspek tampilan adalah 80% atau skor perolehan = 4/5 skor ideal dengan kategori baik. Dilihat dari aspek pemrograman tingkat kelayakan produk adalah 76% atau skor perolehan > 3/5 skor ideal dengan kategori cukup mendekati baik.

Berdasarkan lembar penilaian guru dapat diketahui bahwa aspek pembelajaran memiliki jumlah indikator 4 dan jumlah skor idealnya 20, diperoleh skor penilaian sebesar 18. Kemudian pada aspek media dengan 5 indikator dan skor idealnya 25, diperoleh skor penilaian sebesar 24. Dari data tersebut tingkat kelayakan produk dilihat dari aspek pembelajaran adalah 90% atau skor perolehan > 4/5 skor ideal dengan kategori baik. Dilihat dari aspek media tingkat kelayakan produk adalah 66% atau skor perolehan > 4/5 skor ideal dengan mendekati sangat baik.

Berdasarkan hasil rekap penilaian produk oleh siswa diketahui bahwa aspek media visual dengan indikator berjumlah 4, produk memperoleh skor sebanyak 147. Jumlah skor kriterium (bila setiap indikator mendapat skor tertinggi) = $5 \times 4 \times 8 = 160$. Untuk ini skor tertinggi setiap indikator 5, jumlah indikator 4 dan jumlah siswa = 8. Jumlah skor hasil penilaian adalah 147. Dengan demikian kualitas media menurut persepsi 8 orang siswa $147 : 160 \times 100\% = 91\%$ dari 100% yang diharapkan. Aspek pembelajaran memiliki 3 indikator, pada aspek pembelajaran produk memperoleh skor sebanyak 105. Jumlah skor kriterium (bila setiap indikator mendapat skor tertinggi) = $5 \times 3 \times 8 =$

120. Untuk ini skor tertinggi setiap indikator 5, jumlah indikator 3 dan jumlah siswa = 8. Jumlah skor hasil penilaian adalah 105. Dengan demikian kualitas media menurut persepsi 8 orang siswa $105 : 120 \times 100\% = 87\%$ dari 100% yang diharapkan. Aspek materi memiliki 3 indikator, skor yang diperoleh aspek ini sebanyak 106. Jumlah skor kriterium (bila setiap indicator mendapat skor tertinggi) = $5 \times 3 \times 8 = 120$. Untuk ini skor tertinggi setiap indikator 5, jumlah indikator 3 dan jumlah siswa = 8. Jumlah skor hasil penilaian adalah 105. Dengan demikian kualitas media menurut persepsi 8 orang siswa $106 : 120 \times 100\% = 88\%$ dari 100% yang diharapkan. Dengan demikian disimpulkan bahwa media pembelajaran menyimak teks hikayat berbasis *Adobe Flash CS6* untuk siswa kelas X SMA/MA layak digunakan.

Selain kelayakan, produk juga diuji efektivitasnya. Subjek uji coba adalah 8 siswa kelas X MA Maarif Ponggok Blitar. Uji efektivitas dilakukan dengan metode prates-postes. Prates adalah tes siswa sebelum menggunakan media media pembelajaran. Postes adalah tes siswa setelah menggunakan media pembelajaran. Hasil prates-postes siswa kemudian dianalisis melalui program SPSS untuk mengetahui efektivitas produk. Berikut tabel hasil prates dan postes siswa.

Tabel 4.11 Hasil Prates dan Postes Siswa

Siswa	Nilai Prates (X ₁)	Nilai Postes (X ₂)
1.	50	80
2.	60	100
3.	40	80
4.	40	80
5.	60	100
6.	50	100
7.	50	90
8.	40	90

Diketahui $db = N - 1 = 8 - 1 = 7$, t-kritis menurut tabel t dengan $\alpha = 0,05$, tes dua ekor, $db = 7$ adalah 1,89. Kriterium: t-statistik $\geq 1,89$ atau t-statistik $\leq -1,89$, maka terdapat perbedaan signifikan antara X₁ dan X₂. Keputusan: harga t-statistik = $-18,205 \leq t\text{-tabel} = -1,89$, maka terdapat perbedaan signifikan antara X₁ dan X₂. Interpretasi: ada perbedaan signifikan efektivitas metode mengajar dengan media pembelajaran dan tanpa media pembelajaran, dimana metode mengajar dengan media pembelajaran lebih efektif dari metode mengajar tanpa media.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Media pembelajaran menyimak teks cerita rakyat/hikayat berbasis *Adobe Flash CS6* untuk SMA/MA kelas X dikembangkan untuk memenuhi kebutuhan adanya inovasi pembelajaran agar siswa memiliki ketertarikan dan motivasi dalam belajar. Hasil analisis kebutuhan siswa dan guru menunjukkan bahwa perlu adanya media pembelajaran dalam proses belajar. Terutama media pembelajaran berbasis multimedia. Proses pembelajaran yang hanya menggunakan metode ceramah saja akan membuat siswa merasa jenuh. Kendala lain dalam proses belajar adalah terbatasnya sumber dan bahan ajar padahal ilmu pengetahuan serta teknologi terus berkembang. Untuk itu perlu adanya pengembangan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif dengan memanfaatkan perkembangan teknologi sehingga dapat menunjang proses belajar. Terutama media pembelajaran berbasis multimedia.

Media pembelajaran menyimak teks cerita rakyat/hikayat berbasis *Adobe Flash CS6* untuk SMA/MA kelas X telah dikembangkan sesuai

kompetensi dasar yang ditetapkan di sekolah untuk SMA/MA kelas X. Terdapat beberapa menu dalam media ini, (1) pengantar/*cover* media disajikan di awal ketika membuka media sebagai pembuka sekaligus sarana memperkenalkan materi yang ada di dalam media, (2) menu utama sebagai halaman utama terdapat beberapa menu di antaranya menu petunjuk/bantuan, kompetensi inti dan kompetensi dasar, materi, latihan soal, uji kompetensi, profil serta menu keluar, (3) menu bantuan memuat beberapa petunjuk cara menggunakan media dan keterangan arti tombol menu, (4) menu kompetensi inti dan kompetensi dasar sebagai dasar target kompetensi yang harus dicapai siswa, (5) menu materi.

Menu menyajikan materi dalam 4 bagian, bagian 1 membahas tentang mengidentifikasi teks nilai dan isi hikayat, bagian 2 membahas tentang mengembangkan makna teks hikayat, bagian 3 membandingkan nilai dan kebahasaan hikayat dengan cerita pendek, serta bagian 4 membahas mengembangkan cerita hikayat ke dalam bentuk cerpen, (6) menu latihan soal memuat 10 butir soal pilihan ganda untuk menguji kemampuan siswa dalam memahami materi yang terdapat di media, (7) menu uji kompetensi untuk mengevaluasi hasil belajar siswa, pada menu ini terdapat tayangan “Hikayat Hang Tuah”, tugas 1 yang memuat 10 butir soal pilihan ganda berdasarkan tayangan “Hikayat Hang Tuah”, dan tugas 2 yang memuat tugas uraian, (8) menu profil berisi profil pengembang media, dan (9) menu keluar.

Berdasarkan hasil validasi dan uji coba yang dilakukan, media pembelajaran teks hikayat berbasis *Adobe Flash CS6* untuk SMA/MA kelas X dapat dikatakan layak digunakan sebagai media pembelajaran. Hal ini dibuktikan dari hasil analisis validasi

ahli materi, ahli media, praktisi/guru, dan siswa. Hasil validasi ahli materi, media pembelajaran ini mendapat skor 42 pada aspek pembelajaran yang memenuhi 82% tingkat kelayakan dan skor sebanyak 48 pada aspek materi yang memenuhi 87% tingkat kelayakan. Hasil analisis validasi ahli media, memperoleh skor 36 untuk aspek tampilan dengan tingkat kelayakan 80% dan skor 23 untuk aspek pemrograman dengan tingkat kelayakan 76% mendekati kriteria baik. Hasil analisis penilaian praktisi/guru mendapat skor 18 dengan tingkat kelayakan sebesar 90% untuk aspek pembelajaran dan skor 24 dengan tingkat kelayakan 96% untuk aspek media. Sedangkan hasil analisis uji coba siswa memperoleh skor sebesar 147 dengan tingkat kelayakan 91% untuk aspek media visual, skor sebanyak 105 dengan tingkat kelayakan 87% untuk aspek materi dan skor sebanyak 106 dengan tingkat kelayakan sebesar 88% untuk aspek pembelajaran. Dari hasil analisis tersebut jumlah skor yang diperoleh dari penjumlahan keseluruhan aspek sebesar 548 dari skor ideal keseluruhan aspek sebesar 625 poin. Dengan demikian media pembelajaran menyimak teks cerita rakyat/hikayat untuk SMA/MA kelas X berbasis *Adobe Flash CS6* memenuhi 87% tingkat kelayakan dengan kategori baik dan layak digunakan. Uji efektivitas produk menggunakan system uji *one group pretest-posttest*. Dengan hasil perhitungan SPSS harga t -statistik = $-18,205 \leq t\text{-tabel} = -1,89$ maka dapat dinyatakan terdapat perbedaan signifikan antara X_1 dan X_2 yang artinya media pembelajaran menyimak teks cerita rakyat/hikayat untuk SMA/MA kelas X berbasis *Adobe Flash CS6* memiliki efektivitas.

Saran

Adapun saran pemanfaatan media pembelajaran teks cerita

rakyat/hikayat berbasis Adobe Flash CS6 untuk SMA/MA kelas X berdasarkan hasil penelitian dan analisis data dapat diuraikan sebagai berikut.

Pertama, bagi siswa. Sebelum menggunakan media pembelajaran teks cerita rakyat/hikayat berbasis Adobe Flash CS6 untuk SMA/MA kelas X sebaiknya siswa membaca petunjuk penggunaan yang terdapat di menu bantuan terlebih dulu.

Kedua, bagi guru. Media pembelajaran teks cerita rakyat/hikayat berbasis Adobe Flash CS6 untuk SMA/MA kelas X dapat digunakan sebagai inovasi dalam kegiatan pembelajaran teks hikayat.

Media pembelajaran teks cerita rakyat/hikayat berbasis *Adobe Flash CS6* untuk SMA/MA kelas X sebagai inovasi dalam pembelajaran teks hikayat perlu disebarluaskan untuk mendukung kemajuan pendidikan. Terdapat beberapa cara untuk menyebarluaskan media pembelajaran ini, yaitu *pertama*, melalui sosialisasi di tiap-tiap sekolah sehingga guru Bahasa Indonesia dan siswa mengenal media pembelajaran ini dan dapat memanfaatkannya. *Kedua*, media pembelajaran ini dapat disebarluaskan dengan cara mengunggahnya di *blog* atau media sosial lainnya, sehingga setiap siswa atau guru dapat mengunduhnya secara langsung. *Ketiga*, melalui forum MGMP Bahasa Indonesia. Forum MGMP merupakan wadah bertemunya guru-guru Bahasa Indonesia, sehingga media pembelajaran teks cerita rakyat/hikayat berbasis *Adobe Flash CS6* untuk SMA/MA kelas X ini dapat disebarluaskan secara langsung melalui guru-guru Bahasa Indonesia.

Untuk mengembangkan penelitian lebih lanjut, pengembang memiliki beberapa saran kepada pengembang selanjutnya yaitu (1)

hendaknya mempertimbangkan teks lain atau mata pelajaran lain untuk media pembelajaran. Terutama media dengan basis *Adobe Flash CS6* dapat digunakan dengan beragam variasi, (2) sebagai pengembang yang baik buatlah media pembelajaran yang lebih baik dan lebih kreatif sehingga dapat memberikan inovasi dalam dunia pendidikan.

DAFTAR RUJUKAN

- Abdulhak, Ishak dan Deni Darmawan. 2015. *Teknologi Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Arikunto, Suharsimi. 2015. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara
- Arsyad, A. 2017. *Media Pembelajaran*. Jakarta: RajaGrafindo Persada
- Depdiknas. 2016. *Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar Sekolah Menengah Atas*. Jakarta: Badan Standar Nasional Pendidikan.
- Mulyasa, H. E. 2017. *Pengembangan dan Implementasi Kurikulum 2013*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sagala, Syaiful. 2013. *Kemampuan Profesional Guru dan Tenaga Kependidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Saud, Udin Syaefudin. 2017. *Pengembangan Profesi Guru*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian: pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukmadinata, Nana Syaodih. 2016. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Tarigan, Henry Guntur. 2008. *Menyimak sebagai Suatu Keterampilan berbahasa*. Bandung: Angkasa.
- Teeuw, A. 2017. *Sastra dan Ilmu Sastra*. Bandung: Pustaka Jaya.

Wahyuni, Sri dan Abd. Syukur Ibrahim.
2014. *Asesmen Pembelajaran
Bahasa*. Bandung: Refika
Aditama.

