

## Pengembangan Media Flash Berbasis Komik dalam Pembelajaran Menyimak Cerita Rakyat

Ariesty Fujiastuti<sup>1</sup>, Yosi Wulandari<sup>2</sup>, Iis Suwartini<sup>3</sup>

### Info Artikel

Sejarah Artikel:  
Diterima: Oktober 2019  
Direvisi: Nopember 2019  
Dipublikasikan: Des 2019

e-ISSN: 2620-3081  
p-ISSN: 1411-2744

DOI: <https://doi.org/10.21009/jtp.v21i3.12914>

**Abstract:** *The research objective is to develop and know the feasibility of comic-based flash media in learning Folklore with the R&D model in 4D. Product trials namely media, material and user experts. Data collection techniques using a questionnaire The research instrument is a questionnaire. Instrument validation uses construct validity. Instrument reliability uses internal reliability. The data analysis technique is descriptive. The final stage is the feasibility and effectiveness test. The results of the study, it is known that the overall feasibility level assessment obtained valid and very decent results. The feasibility of learning media in terms of media and material aspects in the very feasible category is 100.00%. Assessment of students, namely a) aspects of the material in the very feasible category by 39 or 97.5% and the feasible category by 1 or 2.5% b) aspects of the media in the very decent category by 27 or 67.5% and the proper category by 13 or 32.5% and c) aspects of the overall learning media assessment of 37 or 92.5%, and the feasible category of 3 or 7.5%.*

**Keywords:** *development, media, flash, comic, folklore*

**Abstrak:** Tujuan penelitian yaitu mengembangkan dan mengetahui kelayakan media flash berbasis komik dalam pembelajaran Cerita Rakyat dengan model R&D dalam 4D. Uji coba produk yaitu ahli media, materi, dan pengguna. Teknik pengumpulan data menggunakan angket Instrumen penelitian yaitu angket. Validasi instrumen menggunakan construct validity. Reliabilitas instrumen menggunakan reliabilitas internal. Teknik analisis data yaitu deskriptif. Tahap akhir adalah uji kelayakan dan efektifitas. Hasil penelitian, diketahui penilaian tingkat kelayakan secara keseluruhan diperoleh hasil yang valid dan sangat layak. Kelayakan media pembelajaran ditinjau dari aspek media dan materi dalam kategori sangat layak sebesar 100,00 %. Penilaian peserta didik yaitu a) aspek materi dalam kategori sangat layak sebesar 39 atau 97,5% dan kategori layak sebesar 1 atau 2,5% b) aspek media dalam kategori sangat layak sebesar 27 atau 67,5% dan kategori layak sebesar 13 atau 32,5% serta c) aspek penilaian media pembelajaran secara keseluruhan sebesar 37 atau 92,5%, dan kategori layak sebesar 3 atau 7,5%.

**Kata kunci:** *pengembangan, media, flash, komik, cerita rakyat*

© 2019 PPS Universitas Negeri Jakarta

<sup>1</sup> Lecturer of Indonesia Literature and Education Studi Program, Ahmad Dahlan University, email: [ariesty.fujiastuti@pbsi.uad.ac.id](mailto:ariesty.fujiastuti@pbsi.uad.ac.id)

<sup>2</sup> Lecturer of Indonesia Literature and Education Studi Program, Ahmad Dahlan University, email: [yosi.wulandari@pbsi.uad.ac.id](mailto:yosi.wulandari@pbsi.uad.ac.id)

<sup>3</sup> Lecturer of Indonesia Literature and Education Studi Program, Ahmad Dahlan University, email: [iis.suwartini@pbsi.uad.ac.id](mailto:iis.suwartini@pbsi.uad.ac.id)

## **PENDAHULUAN**

Era Berdasarkan hasil wawancara dengan beberapa siswa, dalam pembelajaran cerita rakyat dianggap kurang penting dibandingkan dengan penguasaan materi yang bersifat eksak. Adanya anggapan tersebut secara tidak langsung menjadi hambatan bagi guru maupun bagi siswa. Kemampuan bersastra yang agak dikesampingkan, berdampak langsung pada kemampuan siswa yakni siswa merasa kesulitan ketika diberi tugas menyimak, khususnya menyimak sastra. Hal ini dapat menyebabkan kurang maksimalnya kemampuan siswa dalam keterampilan menyimak.

Menyimak adalah suatu proses kegiatan mendengarkan lambang-lambang lisan dengan penuh perhatian, pemahaman, apresiasi, serta interpretasi untuk memperoleh informasi, menangkap isi atau pesan, serta memahami makna komunikasi yang telah disampaikan sang pembicara melalui ujaran atau bahasa lisan (Tarigan, 2008). Keterampilan menyimak sangat penting untuk dikuasai oleh siswa. Hal ini dikarenakan, menyimak merupakan keterampilan utama yang harus dikuasai siswa selain membaca, menulis, dan berbicara. Semua kegiatan dalam proses pembelajaran harus menggunakan keterampilan menyimak yang baik sehingga ini menjadi permasalahan yang harus diberi solusinya.

Beberapa penyebab lain diremehkannya pembelajaran menyimak yaitu guru kurang peka dan kurang tanggap dengan kebutuhan siswa dalam pembelajaran menyimak. Selama ini, dalam pembelajaran menyimak, guru hanya membacakan materi simakan pada siswa terutama pada materi cerita rakyat. Guru hanya membacakan cerita rakyat kemudian siswa mendengarkan. Selain itu, media pembelajaran yang digunakan masih kurangnya. Guru belum memanfaatkan media pembelajaran secara maksimal. Guru hanya menggunakan media power point saja. Hal ini sejalan dengan pendapat (Anjarsari,dkk., 2016), yang pernah melakukan penelitian yang berjudul “Pembelajaran cerita rakyat dengan media film animasi melalui pendekatan terpadu pada SD Negeri MAOS KIDUL 03 Kabupaten Cilacap”.

Menurut (Anjarsari, dkk., 2016), yang menjadi permasalahan dalam penelitiannya yaitu tidak adanya media pembelajaran cerita rakyat yang dimiliki sekolah menjadi salah satu masalah yang penting. Materi cerita rakyat yang disampaikan guru hanya menggunakan metode ceramah serta materi cerita rakyat yang terdapat pada buku teks ataupun LKS juga belum sesuai. Apabila hal demikian masih dilakukan, maka yang terjadi adalah siswa akan merasa bosan dan tidak tertarik dengan pembelajaran menyimak. Akan lebih baik jika guru mencari alternatif lain agar pembelajaran menyimak lebih bervariasi dan lebih menarik. Salah satu, solusi yang dapat diberika yaitu dengan memanfaatkan media pembelajaran.

Kata media adalah bentuk jamak dari medium yang berasal dari bahasa latin medius, yang berarti ”tengah”. Dalam bahasa Indonesia, kata ”medium” dapat diartikan sebagai antara atau selang. Pengertian media mengarah pada sesuatu yang mengantar meneruskan informasi (pesan) antara sumber (pemberi pesan) dan penerima pesan (Sidik & Susilowati, 2013). Istilah media sebagai perantara yang mengantar informasi antara sumber dan penerima (Arsyad, 2015). Media merupakan

suatu alat yang digunakan oleh guru untuk menyampaikan pesan agar dapat tersampaikan dengan baik dan mudah dipahami oleh siswa (Nur, 2018).

Media pembelajaran yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran dapat mempengaruhi efektivitas pembelajaran (Rusdy, 2010). Pertimbangan yang perlu dilakukan oleh guru untuk memilih media yaitu; a. pertimbangan siswa, b. pertimbangan tujuan pembelajaran, c. pertimbangan strategi pembelajaran, d. pertimbangan kemampuan dalam merancang dan menggunakan media pembelajaran, e. pertimbangan biaya, f. pertimbangan sarana dan prasarana, dan g. Pertimbangan efisiensi dan efektifitas (Mahnun, 2012).

Menurut Fransiska (2013), manfaat media pembelajaran sangat besar terhadap pendidikan para siswa, mengingat dengan kehadiran media tersebut akan membantu kekurangan guru dalam hal menyampaikan dan menjelaskan suatu bahan pembelajaran, terutama bahan simakan dalam pembelajaran menyimak. Dengan demikian, penggunaan media pembelajaran dapat diharapkan memberikan kontribusi yang maksimal terhadap proses sampai hasil pembelajaran melalui upaya guru dalam melakukan pemilihan, penggunaan, penilaian dan pengelolaan media pembelajaran yang sesuai di kelas. Hal ini sejalan dengan pendapat (Agustiningsih, 2015), yang menyatakan bahwa kehadiran media dalam pembelajaran juga dikatakan dapat membantu peningkatan pemahaman siswa, penyajian informasi lebih menarik dan terpecah, memudahkan penafsiran data, dan memadatkan informasi. Jadi dalam hal ini di katakan bahwa fungsi media teknologi adalah sebagai sarana bantu dalam proses penranferan ilmu pengetahuan ataupun informasi dalam pembelajaran

Model desain sistem pembelajaran terdiri dari 8 tahap, yaitu analisis lingkungan belajar, analisis karakteristik siswa, analisis tugas pembelajaran, menulis butir tes, menentukan strategi pembelajaran, memproduksi program pembelajaran, melaksanakan evaluasi formatif, dan merevisi program pembelajaran (Pribadi, 2011). Pembuatan media dalam penelitian ini menggunakan aplikasi flash. Pemanfaatan media flash memiliki kelebihan, yaitu program ini bisa digunakan untuk membuat animasi, game dan juga perangkat ajar atau media pembelajaran. *Adobe Flash* (dahulu bernama *Macromedia Flash*) adalah salah satu perangkat lunak komputer yang merupakan produk unggulan *Adobe System* (Heru, 2015).

*Adobe Flash* merupakan software yang memiliki kemampuan menggambar sekaligus menganimasikannya, serta mudah dipelajari (Giri, 2016). Makromedia flash memberikan kesempatan pada anak untuk mengembangkan kemampuan emosional, fisik, sosial dan nalar siswa (Mardhatillah, 2018). Pemanfaatan media flash memiliki kelebihan, yaitu program ini bisa digunakan untuk membuat animasi, game dan juga perangkat ajar atau media pembelajaran (Fujiastuti, 2016), (Farida & Farid, 2016). Di dalam flash dilengkapi oleh *action script* (perintah tindakan) sehingga membuat presentasi atau perangkat ajar menjadi lebih bervariasi dan tentunya akan lebih menarik jika dibandingkan dengan program presentasi lainnya (Fujiastuti, 2018).

Pengembangan media pembelajaran menyimak cerita rakyat berbasis komik dengan aplikasi flash ini agar menarik perhatian siswa dan dapat memotivasi siswa. Oleh karena itu, peneliti akan

mengubah cerita rakyat menjadi komik. Siswa akan lebih tertarik jika membaca komik daripada membaca cerita rakyat secara langsung. Kelebihan komik yaitu anak yang membaca komik lebih banyak. Misalnya dalam sebulan minimal satu buah buku komik maka sama dengan membaca buku-buku pelajaran dalam setiap tahunnya, hal ini berdampak pada kemampuan membaca siswa dan penguasaan kosa kata jauh lebih banyak dari siswa yang tidak menyukai komik. Selain itu, penyajian mengandung unsur visual dan cerita yang kuat. Ekspresi yang divisualisasikan membuat pembaca terlibat secara emosional sehingga membuat pembaca untuk terus membacanya hingga selesai. Hal inilah yang juga menginspirasi komik yang isinya materi-materi pelajaran. Kecenderungan yang ada siswa tidak begitu menyukai buku-buku teks apalagi yang tidak disertai gambar dan ilustrasi yang menarik. Padahal secara empirik siswa cenderung lebih menyukai buku yang bergambar, yang penuh warna dan divisualisasikan dalam bentuk realities maupun kartun. Komik pembelajaran diharapkan mampu meningkatkan minat siswa untuk membaca sehingga pada akhirnya mampu meningkatkan hasil belajar (Daryanto, 2013).

Tujuan penelitian ini yaitu mengembangkan dan mengetahui kelayakan media flash berbasis komik dalam pembelajaran Cerita Rakyat. Penelitian ini diharapkan dapat menambah alternatif bahan ajar yang dipergunakan oleh guru, meningkatkan pembelajaran yang lebih baik dan mengoptimalkan pemahaman siswa mengenai materi menyimak cerita rakyat, membantu siswa belajar untuk mandiri dan dapat meningkatkan motivasi, kreatifitas, dan rasa ingin tahu siswa, meningkatkan kemampuan dan pemahaman mengenai materi menyimak cerita rakyat, sebagai bahan pertimbangan dalam melaksanakan pengembangan media pembelajaran terutama pada mata pelajaran menyimak, dan sebagai bahan informasi tentang media pembelajaran.

## METODE

Pengembangan media pembelajaran dalam penelitian ini menggunakan metode *Research and Develompent (R&D)* dengan menggunakan model 4D. Model pengembangan 4D terdiri atas 4 tahap utama yaitu: (1) *Define* (pendefinisian); (2) *Design* (perancangan); (3) *Develop* (pengembangan); (4) *Disseminate* (penyebaran). Uji coba produk yaitu ahli media dan materi, dan uji coba pengguna yaitu siswa. Langkah-langkah dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut:



Gambar 1. Langkah – langkah Penelitian

Teknik pengumpulan data menggunakan angket. Dipandang dari cara menjawab angket/kuesioner dapat dibedakan menjadi 2 macam yaitu angket/kuesioner secara terbuka dan angket /kuesioner tertutup (Arikunto, 2006). Instrumen penelitian yang digunakan yaitu angket. Validasi instrumen menggunakan construct validity. Menurut (Sugiyono, 2015), untuk menguji validitas suatu instrumen dilakukan dengan kontruksi yaitu dengan dikonsultasikan kepada para ahli, dalam hal ini dosen ahli materi dan ahli media, selanjutnya dilakukan uji coba pada sampel dimana populasi tersebut diambil. Sesuai dengan jenis penelitian yang digunakan, maka untuk mengetahui validitas instrumen ini adalah dengan menggunakan validitas konstruksi. Reliabilitas instrumen menggunakan reliabilitas internal. Reliabilitas internal diperoleh dengan cara menganalisis data dari satu kali pengtesan (Arikunto, 2006). Teknik analisis data yaitu analisis deskriptif. Tahap akhir dari penelitian dan pengembangan ini adalah uji kelayakan dan efektifitas. Hasil untuk uji kelayakan dapat dilihat melalui angket yang diisi oleh siswa.

## **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

Langkah mengembangkan media flash berbasis komik pada pembelajaran menyimak Cerita Rakyat yaitu melakukan *define* (analisis kebutuhan yaitu mengkaji kurikulum dan konsultasi dengan guru), *design* (media pembelajaran menyimak cerita rakyat), *develop* (Pengembangan media pembelajaran menyimak Cerita Rakyat) terdiri dari validasi ahli materi dan media, serta validasi peserta didik sebagai pengguna, dan *disseminate* (penyebaran).

Secara lengkap proses pembuatan media Flash Berbasis Komik pada Pembelajaran Menyimak Cerita Rakyat adalah sebagai berikut.

### 1. *Define* (Analisis Kebutuhan) Media Flash Berbasis Komik pada Pembelajaran Menyimak Cerita Rakyat.

Hasil angket dari tahap analisis kebutuhan siswa menunjukkan bahwa pemahaman awal siswa mengenai materi menyimak cerita rakyat sangat kurang, yaitu berada pada tingkatan pencapaian rata-rata persentasi subjek 60%. Oleh karena itu, perlu adanya media flash berbasis komik dalam pembelajaran menyimak cerita rakyat. Proses pembuatan media flash ini juga dilakukan dengan cara mengkaji kurikulum dan konsultasi dengan guru. Mengkaji kurikulum berdasarkan SILABUS dan RPP kurikulum 2013 revisi 2016 yang ada supaya media yang dihasilkan tidak menyimpang dari tujuan pembelajaran di SMP dan dapat dicapai sesuai yang diharapkan. Konsultasi dengan guru dilakukan untuk mengetahui materi mana saja yang membutuhkan bantuan media pembelajaran supaya dapat menarik perhatian siswa sehingga media yang sudah di buat dapat meningkatkan hasil belajarnya.

### 2. *Design* (Perancangan) Media pembelajaran Menyimak Cerita Rakyat

Pada tahap ini peneliti membuat rancangan media yang akan dibuat. Rancangan media tersebut dibuat untuk memudahkan peneliti dalam menentukan dan merumuskan isi media agar

mudah di pahami oleh siswa. Peneliti menentukan materi apa saja yang akan dimasukkan dalam media flash berbasis komik pada pembelajaran menyimak Cerita Rakyat. Selain itu, peneliti juga menentukan komponen yang akan dimasukkan dalam media tersebut.

Tahap ini media pembelajaran cerita rakyat sudah mulai di susun berdasarkan rancangan media yang sudah di tentukan sebelumnya. Media Flash Berbasis Komik pada Pembelajaran Menyimak Cerita Rakyat terdiri dari 4 pertemuan yang bisa digunakan sebagai pembelajaran di kelas. Setiap pertemuan akan membahas satu bab materi. Penentuan materi ini sudah disesuaikan dengan SILABUS dan RPP yang telah ditentukan.

### 3. *Develop* (Pengembangan) Media pembelajaran Menyimak Cerita Rakyat

Tahap ini terdiri dari validasi ahli materi dan media, serta validasi peserta didik sebagai pengguna. Setelah media selesai dibuat, peneliti melakukan validasi terhadap media tersebut ke ahli materi yaitu guru Bahasa Indonesia dan ahli media yaitu dosen pengajaran. Data yang didapat menunjukkan tingkat validitas kelayakan media sebagai sumber belajar. Saran yang terdapat dalam instrumen digunakan sebagai bahan pertimbangan untuk perbaikan media lebih lanjut. Apabila terdapat kekurangan menurut para ahli maka akan dilakukan revisi terlebih dahulu sebelum diuji cobakan kepada siswa. Setelah dilakukan validasi dan evaluasi oleh para ahli dan perbaikan-perbaikan berdasarkan saran yang diberikan oleh para ahli, maka media pembelajaran tersebut siap dilakukan uji kelayakan media kepada peserta didik/siswa.

#### a. Ahli media

Ahli media memberikan saran dari bagian-bagian yang terdapat dalam media pembelajaran. Setelah ahli media melakukan penilaian, maka diketahui hal-hal yang harus direvisi. Berdasarkan perhitungan data pada 1 dosen dengan jumlah butir soal sebanyak 20 butir soal. Identifikasi kecenderungan tinggi rendahnya skor ditetapkan pada kriteria ideal berdasarkan skor data penelitian dengan skala likert dengan rentang data 1 sampai dengan 4. Maka didapatkan skor ideal yang berkisar antara 20 sampai dengan 80 sehingga diperoleh nilai rerata ideal (Mi) sebesar 50,0 dan standar deviasi (SDi) sebesar 10,00. Berdasarkan perhitungan bahwa tingkat kelayakan media pembelajaran Cerita rakyat menurut ahli media termasuk pada kategori layak. Lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel 1.

Tabel 1. Hasil perhitungann pada ahli media

Interval skor	Kategori	Frekuensi	Persentase
$X \geq 61,50$	Sangat Layak	1	100 %
$50,00 \leq X < 61,50$	Layak	0	0
$38,50 \leq X < 50,00$	Tidak Layak	0	0
$X < 38,50$	Sangat Tidak Layak	0	0
Jumlah		1	100 %

Berdasarkan tabel 1 dapat diartikan bahwa kelayakan media pembelajaran pembelajaran ditinjau dari aspek media termasuk dalam kategori sangat layak sebesar 100,00 %. Hal ini

menunjukkan bahwa media pembelajaran menyimak cerita rakyat telah memenuhi kriteria sangat layak untuk dilanjutkan pada tahap selanjutnya yaitu uji coba produk media pembelajaran menyimak cerita rakyat.

b. Ahli Materi

Ahli materi memberikan saran dari bagian-bagian yang terdapat dalam media pembelajaran. Setelah ahli materi melakukan penilaian, maka diketahui hal-hal yang harus direvisi. Berdasarkan perhitungan data pada 1 guru dengan jumlah butir soal sebanyak 15 butir soal. Identifikasi kecenderungan tinggi rendahnya skor ditetapkan pada kriteria ideal berdasarkan skor data penelitian dengan skala likert dengan rentang data 1 sampai dengan 4. Maka didapatkan skor ideal yang berkisar antara 15 sampai dengan 60 sehingga diperoleh nilai rerata ideal (Mi) sebesar 37,5 dan standar deviasi (SDi) sebesar 7,5. Berdasarkan perhitungan bahwa tingkat kelayakan media pembelajaran menyimak Cerita Rakyat menurut ahli materi termasuk pada kategori sangat layak. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel 2.

Tabel 2. Hasil Perhitungan pada Ahli Materi

Interval skor	Kategori	Frekuensi	Persentase
$X \geq 46,50$	Sangat Layak	1	100 %
$37,50 \leq X < 46,50$	Layak	0	0
$28,50 \leq X < 37,50$	Tidak Layak	0	0
$X < 28,50$	Sangat Tidak Layak	0	0
Jumlah		1	100 %

Berdasarkan tabel 2 dapat diartikan bahwa kelayakan media pembelajaran ditinjau dari aspek materi termasuk dalam kategori sangat layak sebesar 100,00 %. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran Cerita rakyat telah memenuhi kriteria layak untuk dilanjutkan pada tahap selanjutnya yaitu uji coba produk media pembelajaran menyimak cerita rakyat.

c. Revisi Media pembelajaran Cerita rakyat

Berikut saran yang disampaikan oleh para ahli, dirangkum pada tabel 3 di bawah ini:

Tabel 3. Saran Para Ahli

No.	Saran	Tindak lanjut
1.	Media pembelajaran cerita rakyat perlu dilengkapi dengan kata-kata isyarat	Diperbaiki mengikuti saran para ahli
2.	Bentuk tulisan media pembelajaran masih perlu diperbaiki	Diperbaiki mengikuti saran para ahli
3.	Ada satu gambar dalam media pembelajaran yang kurang tepat	Diperbaiki mengikuti saran para ahli
4.	Beberapa materi dijelaskan lebih rinci	Diperbaiki mengikuti saran para ahli
5.	Lebih didetailkan lagi untuk uraian tiap materi	Diperbaiki mengikuti saran para ahli

Berdasarkan tabel 3 diketahui bahwa mayoritas saran dari para Ahli berkaitan dengan materi dan format media pembelajaran. Saran yang diberikan diterima dengan baik oleh penulis dan dilakukan revisi sesuai dengan saran yang diberikan oleh para Ahli.

d. Uji Validasi Peserta Didik

Uji validasi peserta didik media pembelajaran Cerita Rakyat dilakukan berdasarkan penilaian siswa dilihat dari 3 aspek yaitu materi, dan media pembelajaran, dan penilaian media pembelajaran secara keseluruhan. Penentuan kelayakan media pembelajaran Cerita Rakyat diukur berdasarkan penilaian dari para siswa kelas A dan B. Data yang didapat menunjukkan tingkat validitas kelayakan media pembelajaran sebagai sumber belajar. Berikut ini hasil pengujian siswa.

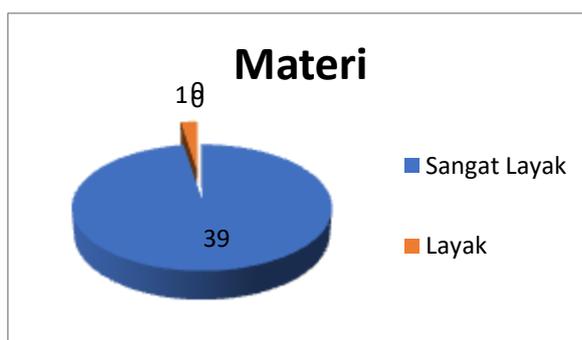
1) Aspek Kesesuaian Materi

Berdasarkan perhitungan data pada 40 siswa dengan jumlah butir soal sebanyak 8 butir soal. Identifikasi kecenderungan tinggi rendahnya skor ditetapkan pada kriteria ideal berdasarkan skor data penelitian dengan skala likert dengan rentang data 1 sampai dengan 4. Maka didapatkan skor ideal yang berkisar antara 8 sampai dengan 32 sehingga diperoleh nilai rerata ideal (Mi) sebesar 20,0 dan standar deviasi (SDi) sebesar 4,0. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel 4.

Tabel 4. Hasil Perhitungan pada Aspek Relevansi Kesesuaian Materi

Interval skor	Kategori	Frekuensi	Persentase
$X \geq 26,00$	Sangat Layak	39	97,5 %
$20,00 \leq X < 26,00$	Layak	1	2,5 %
$14,00 \leq X < 20,00$	Tidak Layak	0	0
$X < 14,00$	Sangat Tidak Layak	0	0
Jumlah		40	100 %

Untuk lebih jelasnya hasil kelayakan media pembelajaran Cerita Rakyat pada aspek kesesuaian materi dapat dilihat pada gambar 2.



Gambar 2. Pie Chart Aspek Kesesuaian Materi

Berdasarkan tabel 4 dan gambar 2 dapat diartikan bahwa kelayakan media pembelajaran ditinjau dari aspek kesesuaian materi termasuk dalam kategori sangat layak sebesar 39 atau 97,5% dan kategori layak sebesar 1 atau 2,5%. Hal ini menunjukkan bahwa kesesuaian materi pada media pembelajaran telah memenuhi kriteria sangat layak untuk dilanjutkan pada tahap selanjutnya yaitu uji coba produk media pembelajaran menyimak cerita rakyat.

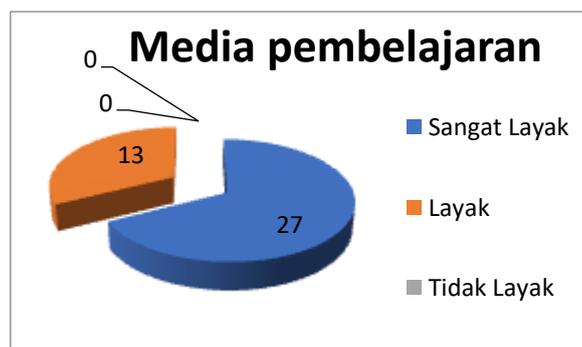
## 2) Aspek Media pembelajaran

Berdasarkan perhitungan data pada 40 siswa dengan jumlah butir soal sebanyak 4 soal. Identifikasi kecenderungan tinggi rendahnya skor ditetapkan pada kriteria ideal berdasarkan skor data penelitian pada skala likert dengan rentang data 1 sampai dengan 4. Maka didapatkan skor ideal yang berkisar antara 4 sampai 16 sehingga diperoleh nilai rerata ideal (Mi) sebesar 10 dan standar deviasi (SDi) sebesar 2. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel 5.

Tabel 5. Hasil Perhitungan pada Aspek Media Pembelajaran

Interval Skor	Kategori	Frekuensi	Persentase
$X \geq 13,5$	Sangat Layak	27	67,5 %
$10,00 \leq X < 13,5$	Layak	13	32,5 %
$6,50 \leq X < 10,00$	Tidak Layak	0	0 %
$X < 6,50$	Sangat Tidak Layak	0	0 %
Jumlah		40	100 %

Untuk lebih jelasnya hasil kelayakan media pembelajaran Cerita rakyat pada aspek Media pembelajaran dapat dilihat pada gambar 3.



Gambar 3. Pie Chart Aspek Media Pembelajaran

Berdasarkan tabel 5 dan gambar 3 dapat diartikan bahwa kelayakan media pembelajaran pembelajaran ditinjau dari aspek media pembelajaran termasuk dalam kategori sangat layak sebesar 27 atau 67,5% dan kategori layak sebesar 13 atau 32,5%. Hal ini menunjukkan bahwa pada aspek media pembelajaran pada media pembelajaran telah memenuhi kriteria sangat layak untuk dilanjutkan pada tahap selanjutnya yaitu uji coba produk media pembelajaran menyimak cerita rakyat.

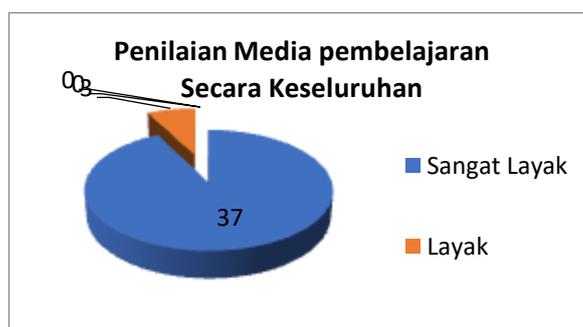
## 3) Aspek Penilaian Media pembelajaran Secara Keseluruhan

Berdasarkan perhitungan data pada 40 siswa dengan jumlah butir soal sebanyak 12 butir soal. Identifikasi kecenderungan tinggi rendahnya skor ditetapkan pada kriteria ideal berdasarkan skor data penelitian pada skala likert dengan rentang data 1 sampai dengan 4. Maka didapatkan skor ideal yang berkisar antara 12 sampai 48 sehingga diperoleh nilai rerata ideal (Mi) sebesar 30,0 dan standar deviasi (SDi) sebesar 6,0. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel 6.

Tabel 6. Hasil Perhitungan pada Aspek Pemilihan Media Pembelajaran Secara Keseluruhan

Interval Skor	Kategori	Frekuensi	Persentase
$X \geq 37,50$	Sangat Layak	37	92,5%
$30,00 \leq X < 37,50$	Layak	3	7,5 %
$22,50 \leq X < 30,00$	Kurang Layak	0	0%
$X < 22,50$	Tidak Layak	0	0 %
Jumlah		40	100 %

Lebih jelasnya hasil kelayakan media pembelajaran Cerita rakyat pada aspek penilaian media pembelajaran secara keseluruhan dapat dilihat pada gambar 4.



Gambar 4. Pie Chart Aspek Penilaian Media Pembelajaran Secara Keseluruhan

Berdasarkan tabel 6 dan gambar 3 dapat diartikan bahwa kelayakan media pembelajaran ditinjau dari aspek penilaian media pembelajaran secara keseluruhan termasuk dalam kategori sangat layak sebesar 37 atau 92,5%, dan kategori layak sebesar 3 atau 7,5%. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran secara keseluruhan telah memenuhi kriteria sangat layak untuk dilanjutkan pada tahap selanjutnya yaitu uji coba produk media pembelajaran menyimak cerita rakyat.

#### 4. Disseminate (penyebaran) Media Flash Berbasis Komik pada Pembelajaran Menyimak Cerita Rakyat

Setelah dilakukan tahap *define* (analisis kebutuhan yaitu mengkaji kurikulum dan konsultasi dengan guru), *design* (pemedi pembelajaran menyimak cerita rakyat), dan *develop* (Pengembangan media pembelajaran menyimak Cerita Rakyat) yang terdiri dari validasi ahli materi dan media, serta validasi peserta didik sebagai pengguna, dan didapatkan hasil yang valid dan sangat layak. Oleh karena itu, media flash berbasis komik dalam pembelajaran menyimak Cerita Rakyat ini dapat dilakukan pada tahap *disseminate* (penyebaran). Media ini bisa digunakan oleh guru sebagai pegangan dalam mengajar dan siswa sebagai sumber dalam belajar.

Berdasarkan hasil penelitian, dapat diketahui bahwa media pembelajaran menyimak Cerita Rakyat sangat layak dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran baik bagi guru maupun siswa. Hal ini dapat diketahui bahwa penilaian tingkat kelayakan media flash berbasis komik dalam pembelajaran menyimak Cerita Rakyat secara keseluruhan diperoleh hasil yang valid dan sangat layak.

Kelayakan media pembelajaran ditinjau dari aspek media dan materi termasuk dalam kategori sangat layak sebesar 100,00%. Penilaian peserta didik didapatkan penilaian yang sangat layak dengan persentase skor setiap aspek antara lain a) aspek materi termasuk dalam kategori sangat layak sebesar 39 atau 97,5% dan kategori layak sebesar 1 atau 2,5% b) aspek media termasuk dalam kategori sangat layak sebesar 27 atau 67,5% dan kategori layak sebesar 13 atau 32,5% serta c) aspek penilaian media pembelajaran secara keseluruhan sebesar 37 atau 92,5%, dan kategori layak sebesar 3 atau 7,5%.

Penelitian mengenai pengembangan media pembelajaran Cerita Rakyat berbasis komik juga pernah dilakukan oleh Bachtiar Rahmat Perdana. Penelitian yang dilakukan oleh Bachtiar berjudul “Pengembangan Media Komik Pembelajaran pada Tema Hidup Rukun dalam Indikator Bahasa Indonesia Siswa Kelas V SDN Dukuh Tunggal Lamongan”. Studi pendahuluan dalam penelitian yang dilakukan oleh Bachtiar yaitu yang terjadi pada tema Hidup rukun indikator bahasa Indonesia. Akan tetapi, media pembelajaran yang dibuat oleh Bachtiar masih memiliki kekurangan, yaitu media pembelajaran yang dibuat hanya berbentuk komik cetak. Bachtiar hanya membuat media pembelajaran komik yang hanya bisa dibaca saja sehingga hanya menekankan pada aspek keterampilan membaca sehingga siswa tidak bisa menggunakan media tersebut dengan cara menyimak. Hal ini kurang menarik karena dengan adanya kemajuan teknologi harus dimanfaatkan sebaik-baiknya. Guru juga harus bisa membuat media pembelajaran menggunakan teknologi. Salah satu cara memanfaatkan teknologi dalam media pembelajaran yaitu menggunakan aplikasi flash. Oleh karena itu, penelitian ini memberikan pembaharuan dari penelitian yang dilakukan oleh Bachtiar karena penelitian ini memanfaatkan media flash.

Pemanfaatan media flash memiliki kelebihan, yaitu program ini bisa digunakan untuk membuat animasi, game dan juga perangkat ajar atau media pembelajaran. Di dalam flash dilengkapi oleh action script (perintah tindakan) sehingga membuat presentasi atau perangkat ajar menjadi lebih bervariasi dan tentunya akan lebih menarik jika dibandingkan dengan program presentasi lainnya. Dalam penelitian ini memanfaatkan media flash dalam pembelajaran menyimak cerita rakyat berbasis komik. Pengembangan media pembelajaran menyimak cerita rakyat berbasis komik dengan aplikasi flash ini agar menarik perhatian siswa dan dapat memotivasi siswa. Siswa akan lebih tertarik jika membaca komik daripada membaca cerita rakyat secara langsung.

Penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan oleh Bachtiar memiliki persamaan dan perbedaan. Persamaannya yaitu sama-sama membuat media pembelajaran cerita rakyat berbasis komik yang digunakan pada proses pembelajaran. Selain itu, persamaannya terletak pada hasil penelitian. Menurut (Bachtiar, 2014), dari hasil keseluruhan penelitian pengembangan media komik pembelajaran dapat disimpulkan bahwa hasil data yang diperoleh dan tahap uji coba media komik pembelajaran tema hidup rukun pada indikator bahasa Indonesia untuk siswa kelas V SDN Dukuh Tunggal Lamongan, secara umum baik. Hasil yang diperoleh dalam penelitian ini juga menunjukkan hasil yang valid dan sangat layak sehingga hasil yang diperoleh sama-sama berada pada kualifikasi sangat baik atau sangat layak sehingga dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Perbedaan yaitu

penelitian yang dilakukan oleh Bachtiar hanya membuat media pembelajaran cerita rakyat berbasis komik dalam bentuk cetak. Akan tetapi, dalam penelitian ini menggunakan media flash dalam menyimak cerita rakyat berbasis komik sehingga siswa tidak hanya menggunakan keterampilan membaca dan menyimak.

## **KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka dapat disimpulkan bahwa hasil evaluasi ditinjau dari aspek media dan materi termasuk dalam kategori sangat layak sebesar 100,00 %. Penilaian peserta didik didapatkan penilaian yang sangat layak dengan persentase skor setiap aspek antara lain a) aspek materi termasuk dalam kategori sangat layak sebesar 39 atau 97,5% dan kategori layak sebesar 1 atau 2,5% b) aspek media termasuk dalam kategori sangat layak sebesar 27 atau 67,5% dan kategori layak sebesar 13 atau 32,5% serta c) aspek penilaian media pembelajaran secara keseluruhan sebesar 37 atau 92,5%, dan kategori layak sebesar 3 atau 7,5%. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa media flash berbasis komik dalam pembelajaran menyimak Cerita Rakyat dapat digunakan sebagai media pembelajaran oleh guru sebagai pegangan dalam mengajar maupun bagi siswa dalam belajar.

Penggunaan media pembelajaran flash dalam proses pembelajaran membutuhkan prasarana pendukung seperti laptop, proyektor, LCD. Prasarana ini disarankan untuk dipersiapkan sebelum proses pembelajaran dilakukan oleh guru. Selain itu, penerapan media pembelajaran flash secara luas dengan menggunakan banyak subjek penelitian diberbagai daerah untuk membuktikan efektifitas media flash dalam meningkatkan prestasi belajar siswa perlu untuk dilakukan dikemudian hari oleh peneliti selanjutnya.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Agustiningsih. (2015). Pengembangan Desain E-Komik Tematik Berbasis Pada Pendidikan Lingkungan Hidup Dengan Aplikasi Macromedia-Flash Untuk Kelas Permulaan Sekolah Dasar. *Pancaran*, 4(4), 177–194.
- Anjarsari, D. R., Kurniati, E., & Utami, E. B. (2016). Pembelajaran cerita rakyat dengan media film animasi melalui pendekatan terpadu pada SD Negeri MAOS KIDUL 03 Kabupaten Cilacap. *LINGUA*, XII(2), 152–159.
- Arikunto, S. (2006). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Arsyad, A. (2015). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Bachtiar, R. P. (2014). Pengembangan Media Komik Pembelajaran pada Tema Hidup Rukun dalam Indikator Bahasa Indonesia Siswa Kelas V SDN Dukuh Tunggal Lamongan. *Jurnal Mahasiswa Teknologi*, 5(3), 1–12.
- Daryanto. (2013). *Inovasi Pembelajaran Efektif*. Bandung: Yrma Widya.
- Farida Hasan Rahmaibu, Farid Ahmadi, F. D. P. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan adobe flash untuk meningkatkan hasil belajar PKn. *Jurnal Kreatif*, 1–10.

- Fransiska, C. (2013). Peningkatan Kemampuan Menyimak Isi Cerita dengan Menggunakan Media Audio Storytelling Terekam di Kelas V SDN 3 Panarung Palangka Raya. *Jurnal Pendidikan Humaniora*, 1(3), 289–297.
- Fujiastuti, A. (2016). *Pemanfaatan teknologi informasi dengan aplikasi flash pada pembelajaran menyimak dalam kurikulum 2013*. 271–360.
- Fujiastuti, A. (2018). Pendidikan karakter profetik dalam pembelajaran menyimak puisi. *Prosiding*, 413, 413–420.
- Giri Prasetyo, L. D. P. (2016). Pengembangan adobe flash pada pembelajaran tematik-integratif berbasis scientific approach subtema indahny peninggalan sejarah. *Jurnal Prima Edukasia*, 4(1), 54–66.
- Heru Supriyono, Endah Sudarmilah, Umi Fadilah, Endah Tri Rahayu, A. P. (2015). Rancang bangun media pembelajaran bahasa dan huruf Jawa berbasis adobe flash CS6. *The 2nd University Research Coloquium*, 1–9. Retrieved from <https://publikasiilmiah.ums.ac.id/xmlui/handle/11617/6851>
- Mahnun, O. N. (2012). MEDIA PEMBELAJARAN ( Kajian terhadap Langkah-langkah Pemilihan Media dan Implementasinya dalam Pembelajaran ). *Jurnal Pendidikan Islam*, 37(1), 27–35.
- Mardhatillah, E. T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Pengembangan media pembelajara berbasis macromedia flash untuk meningkatkan kemampuan membaca siswa di SD kelas II Negeri Paya Peunaga kecamatan Meurebo. *Bina Gogik*, 5(1), 91–102.
- Nur Lailiyah, W. S. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Flash Untuk Pembelajaran Keterampilan Menuliskan Kembali Cerita Siswa Kelas Iv Sd. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 6(7), 1150–1159.
- Pribadi, B. (2011). *Model Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Dian Rakyat.
- Rusdy A Siroj, R. I. I. P. (2010). Bahan Ajar Kesebangunan Dan Simetri Berbasis Contextual Teaching and Learning (Ctl) Menggunakan Macromedia Flash Di Kelas 5 Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 4(1), 45–52. <https://doi.org/10.22342/jpm.4.1.310>.
- Sidik, & Susilowati. (2013). Desain Media Edukasi Animasi Interaktif Cara Pemanfaatan Limbah Sampah Berbasis Macromedia Flash 8. *Jurnal Techno Nusa Mandiri*, X(No.1. September), 195–206.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian dan Pengembangan (Research and Development/R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Tarigan, Henry Guntur. (2008). *Menyimak Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.