

# PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN TEKS CERITA LEGENDA BERDASARKAN PENDEKATAN KONTEKSTUAL MELALUI MEDIA ADOBE FLASH PADA SISWA KELAS VII SMP SANTA THERESIA LANGGUR

**Elisabeth Reyaan**

Mahasiswa Magister Pendidikan Bahasa Indonesia Pascasarjana Unisma

**Claraelisabeth511@gmail.com**

**Abstrak:** Untuk memajukan bidang pendidikan di Indonesia salah satu cara adalah dengan melakukan penelitian pengembangan. Pengembangan dapat berupa proses, produk, dan rancangan. Selain itu, penggunaan media pembelajaran juga berguna untuk meningkatkan kompetensi belajar siswa, khususnya dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Ketepatan memilih media pembelajaran akan sangat memengaruhi pemahaman peserta didik terhadap kompetensi dasar yang sedang dipelajari oleh peserta didik. Hal ini akan meningkatkan kualitas pembelajaran terutama dalam pembelajaran khususnya pada materi teks cerita legenda. 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.

Dalam penelitian ini, model pengembangan produknya 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 masal. Media pembelajaran interaktif teks cerita legenda untuk siswa SMP kelas VII melalui media *adobe flash* yang telah dikembangkan sesuai dengan kompetensi dasar yang ditetapkan di sekolah untuk SMP kelas VII. Terdapat beberapa menu dalam media pembelajaran ini.

Media pembelajaran yang dikembangkan terdiri dari (1) intro, (2) menu depan, berisi kata pengantar, (3) petunjuk penggunaan media pembelajaran, (4) Materi, yang berisi tentang materi dan pembahasan tentang teks cerita legenda setempat, (5) evaluasi, (6) pembahasan, dan diakhiri dengan (7) profil dan foto identitas pengembang media pembelajaran.

Berdasarkan hasil validasi yang telah dilakukan oleh pengembang kepada ahli media rata-rata mendapat nilai 79% dan dikategorikan layak. Berdasarkan hasil validasi yang telah dilakukan oleh pengembang kepada ahli materi mendapat nilai 94% sehingga dikategorikan sangat layak. Berdasarkan hasil uji coba yang telah dilakukan oleh

pengembang kepada praktisi (guru) mengenai media pembelajaran, mendapat nilai 86,25% dan sangat layak untuk diimplementasikan di lapangan. Sedangkan hasil uji coba yang telah dilakukan oleh pengembang kepada siswa rata-rata mendapatkan respon dari siswa dengan nilai 81%-100% sehingga termasuk dalam kriteria interpretasi sangat sesuai untuk digunakan dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Kemudian, media pembelajaran teks cerita legenda untuk siswa SMP kelas VII diujicobakan dengan tujuan menguji keefektifan media pembelajaran teks cerita legenda terhadap hasil belajar siswa berupa kemampuan memahami isi teks cerita legenda. Berdasarkan nilai yang telah diperoleh, pengembang kemudian melakukan uji beda dua sampel berpasangan (*Paired Samples Tes*). Dari data yang diperoleh, diketahui nilai Sig. (2-tailed) sebesar  $0.000 < 0.05$ , karena nilai signifikan sebesar 0.000 lebih kecil 0.05, maka dapat disimpulkan bahwa *ada pengaruh yang signifikan dalam penggunaan media pembelajaran teks cerita legenda berdasarkan pendekatan kontekstual melalui media adobe flash terhadap kemampuan siswa kelas VII SMP Santa Theresia Langgur diterima.*

**Kata kunci:** Media pembelajaran, teks cerita legenda, pendekatan kontekstual, *adobe flash*

## PENDAHULUAN

Media pembelajaran berperan sebagai sarana untuk mencapai tujuan pembelajaran. Media pembelajaran harus dapat melibatkan siswa, baik dalam benak, mental maupun dalam bentuk aktivitas yang nyata. Media harus memuat materi yang dirancang secara lebih sistematis dan psikologis agar pembelajaran berjalan efektif. Disamping itu, media pembelajaran harus dapat memberikan pengalaman yang menyenangkan dan memenuhi kebutuhan setiap siswa yang memiliki kemampuan yang berbeda. Hamalik (dalam Arsyad, 2002:15) mengemukakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar siswa. Selain itu, penggunaan media pembelajaran juga berguna untuk meningkatkan kompetensi belajar siswa,

khususnya dalam pembelajaran bahasa Indonesia.

Komponen media dalam proses pembelajaran merupakan proses komunikasi yang berlangsung dalam suatu sistem. Oleh sebab itu media pembelajaran menempati posisi yang cukup penting sebagai salah satu komponen sistem pembelajaran. Salah satu unsur penting dalam komponen dan perencanaan pembelajaran adalah menentukan media pembelajaran yang akan digunakan dalam proses pembelajaran. Hal ini bertujuan supaya pemahaman tentang materi serta konsep dapat dipahami secara jelas oleh pesertadidik.

Ketepatan memilih media pembelajaran akan sangat memengaruhi pemahaman peserta didik terhadap kompetensi dasar yang sedang dipelajari oleh peserta didik. Hal ini akan meningkatkan kualitas pembelajaran terutama dalam pembelajaran cerita legenda. Media merupakan sarana pembelajaran yang

dapat digunakan untuk memfasilitasi berlangsungnya aktivitas belajar. Media dapat diartikan sebagai perantara yang menghubungkan antara guru dengan peserta didik. Media digunakan untuk membantu dan mendukung terciptanya proses pembelajaran yang efektif, efisien, dan menarik.

Cerita legenda merupakan jenis cerita rakyat yang mengangkat cerita asal-usul suatu daerah atau tempat. Legenda (bahasa Latin: *legere*) adalah cerita prosa rakyat yang dianggap oleh yang mempunyai cerita sebagai sesuatu yang benar-benar terjadi. Oleh karena itu, legenda sering kali dianggap sebagai "sejarah" kolektif (*folk history*). Walaupun demikian, karena tidak tertulis, maka kisah tersebut telah mengalami distorsi sehingga sering kali jauh berbeda dengan kisah aslinya. Oleh karena itu, jika legenda hendak dipergunakan sebagai bahan untuk merekonstruksi sejarah, maka legenda harus dibersihkan terlebih dahulu bagian-bagiannya dari yang mengandung sifat-sifat folklor.

Pengenalan tentang cerita legenda di sekolah dalam KD memahami isi cerita legenda umumnya hanya menggunakan media teks bacaan berisicerita legenda. Penggunaan media tersebut masih terasa monoton dan tidak terdapatnya variasi baru yang dapat menarik perhatian peserta didik untuk belajar. Kurikulum Nasional merupakan sebuah wacana yang sempat bergulir pada saat kurikulum 2013 mengalami proses revisi dan perubahan. Hal ini dikarenakan untuk pertama kalinya penerapan kurikulum 2013 ini banyak hal dan faktor yang bisa dikatakan menjadi permasalahan sehingga kurikulum ini tidak serentak dilaksanakan di seluruh Indonesia. Hanya ada beberapa sekolah saja yang

ditunjuk langsung dan menjadi percobaan penerapan kurikulum ini.

Permendikbud RI Nomor 024 Tahun 2016 tentang Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar Pelajaran Kurikulum 2013 pada Pendidikan Dasar dan Menengah, berisi tentang kompetensi inti pada kurikulum 2013 merupakan tingkat kemampuan untuk mencapai standar kompetensi lulusan yang harus dimiliki seorang peserta didik pada setiap tingkat kelas. Sementara yang dimaksud dengan kompetensi dasar adalah kemampuan dan materi pembelajaran minimal yang harus dicapai peserta didik untuk suatu mata pelajaran pada masing-masing satuan pendidikan yang mengacu pada kompetensi inti. Media yang dikembangkan, mencakup semua KD yang terdapat pada teks fabel/legenda yaitu KD 3.15 mengidentifikasi informasi tentang fabel/legenda daerah setempat yang dibaca dan didengar, KD 3.16 menelaah struktur dan kebahasaan fabel/legenda daerah setempat yang dibaca dan didengar, KD 4.15 menceritakan kembali isi fabel/legenda daerah setempat yang dibaca dan didengar, KD 4.16 memerankan isi fabel/legenda daerah setempat yang dibaca dan didengar.

Dalam pembelajaran bahasa Indonesia di Sekolah Menengah Pertama (SMP) Santa Theresia Langgur, masih ditemukan berbagai kendala dan hambatan. Hal ini berkaitan dengan ketepatan penggunaan media dan teknik dalam pembelajaran di kelas. Demikian pula dengan permasalahan yang timbul dalam proses pembelajaran siswa, selama ini masih kurang efektif. Pengembang menemukan beberapa permasalahan yang muncul. Hal ini diperoleh dari hasil penelitian pada kegiatan pembelajaran serta

berdasarkan hasil wawancara dengan guru mata pelajaran serta para siswa. Dalam pembelajaran di kelas guru hanya membacakan salah satu cerita legenda di depan kelas, dan siswa hanya mendengarkannya saja. Bahan Cerita yang diambil pun sangatlah membosankan karena hanya menceritakan tentang cerita Legenda dari daerah-daerah lain atau hanya berpatokan pada cerita-cerita yang ada di buku siswa (LKS) dan buku guru.

Selain itu ditemui guru mendominasi pembelajaran dengan menerapkan model-model konvensional dalam mengajar di kelas. Model konvensional ini cenderung diterapkan dengan metode ceramah. Guru belum menggunakan objek yang dekat dengan kehidupan siswa seperti cerita-cerita legenda yang lebih bersifat kontekstual. Perangkat pembelajaran di sekolah pada umumnya belum banyak yang memanfaatkan kehidupan sosial dan budaya siswa yang lebih bersifat kontekstual. Hal ini membuat nilai-nilai budaya terasa sangat jauh dengan pembelajaran bahasa Indonesia, secara tidak langsung akan membentuk pikiran siswa tentang jauhnya keterkaitan bahasa Indonesia dengan kehidupan sehari-hari. Masalah tersebut besar kemungkinan membuat bahasa Indonesia sulit untuk dipahami oleh siswa dalam proses pembelajaran di kelas dan akan berdampak pada belum optimalnya media pembelajaran di kelas. Akibatnya, siswa merasa jenuh, malas dan tidak ada perhatian terhadap apa yang mereka pelajari.

Salah satu media pembelajaran yang dapat mengatasi permasalahan-permasalahan di atas dan dapat memberikan pendidikan yang menyenangkan bagi siswa adalah media pembelajaran melalui Adobe Flash. Media pembelajaran melalui Adobe Flash

merupakan media yang disusun dengan bantuan teknologi komputer. Komputer menjadi populer sebagai media pengajaran karena memiliki keistimewaan yang tidak dimiliki oleh media dalam menyampaikan bahan pengajaran memungkinkan untuk melibatkan siswa secara aktif serta dapat memperoleh umpan balik secara cepat dan akurat.

Media pembelajaran melalui Adobe Flash ini memiliki beberapa elemen di dalamnya, yaitu teks, suara, grafik, animasi, dan aspek interaktif. Perpaduan elemen tersebut menghasilkan sebuah media yang menarik dan dapat menumbuhkan minat siswa untuk belajar. Media pembelajaran melalui Adobe Flash ini berisi tentang materi-materi cerita legenda berdasarkan pendekatan kontekstual yang ditampilkan secara terpisah-pisah dalam berbagai menu. Siswa memiliki kebebasan untuk memilih menu atau materi apa yang diinginkan. Bagian akhir media juga dilengkapi dengan evaluasi yang bertujuan memberikan penguatan dan apresiasi bagi siswa.

Selain itu, media ini juga memiliki beberapa kelebihan atau keunggulan dibandingkan dengan media lain. Kelebihan yang pertama adalah adanya unsur hubungan interaktif. Komputer menyebabkan terwujudnya hubungan antara stimulus dan respon, menumbuhkan inspirasi dan meningkatkan minat. Melalui media ini siswa dapat menumbuhkan minat dan semangatnya untuk belajar karena media pembelajaran cerita legenda melalui Adobe Flash ini melahirkan interaksi bagi siswa.

Kedua, pengulangan. Media pembelajaran melalui Adobe Flash sebagai sarana mempelajari cerita legenda berdasarkan pendekatan kontekstual ini

memberikan fasilitas bagi pengguna untuk mengulang materi yang diperlukan, memperkuat proses pembelajaran dan memperbaiki ingatan, serta memiliki kebebasan dalam memilih materi atau bahan yang ingin dipelajari. Melalui media ini siswa akan memperoleh kemudahan ketika ingin mengulang materi. Siswa hanya perlu mengklik bagian materi yang ingin diulang, maka materi yang diinginkan akan muncul. Inilah salah satu yang membedakan apabila siswa belajar tentang teks cerita legenda berbasis kontekstual dengan buku dan dengan media pembelajaran interaktif.

Ketiga, umpan balik dan penguatan. Media ini membantu siswa memperoleh umpan balik terhadap pembelajaran secara leluasa dan dapat memacu motivasi siswa dengan penguatan positif yang diberikan apabila siswa memberikan jawaban. Hal ini akan diperoleh siswa ketika siswa masuk pada menu evaluasi. Pada menu ini siswa akan diberi beberapa soal untuk dijawab kemudian di bagian akhir akan ada penguatan dengan cara pemberian nilai berdasarkan jumlah soal yang berhasil dijawab. Pada bagian inilah umpan balik dan penguatan terjadi.

Keempat, belajar mandiri. Kemandirian belajar itu merupakan keharusan dalam pembelajaran dewasa. Media pembelajaran teks cerita legenda berdasarkan pendekatan kontekstual melalui Adobe Flash ini dapat membimbing siswa untuk belajar mandiri. Artinya, pelaksanaannya dapat disesuaikan dengan kemampuan yang dimiliki oleh masing-masing siswa dengan materi yang mereka inginkan. Selain itu, media ini juga dapat digunakan siswa setiap saat tanpa bergantung pada keberadaan guru.

Berdasarkan analisis kebutuhan, dilakukan wawancara dengan guru dan

siswa kelas VII Sekolah Menengah Pertama (SMP) Santa Theresia Langgur. Dari analisis kebutuhan diketahui bahwa guru dan siswa yang ada di Sekolah Menengah Pertama (SMP) Santa Theresia Langgur belum pernah menggunakan media pembelajaran cerita legenda berdasarkan pendekatan kontekstual melalui media Adobe Flash. Tetapi sayangnya guru yang ada di SMP Santa Theresia Langgur belum pernah merancang atau mengembangkan cerita-cerita rakyat yang ada di Kepulauan Kei untuk dijadikan media pembelajaran.

Pembuatan media pembelajaran cerita legenda berdasarkan pendekatan kontekstual dengan menggunakan media Adobe Flash sebagai salah satu media pada pembelajaran bahasa Indonesia kelas VII perlu dirancang dan dikembangkan agar pembelajaran lebih menyenangkan. Melalui media pembelajaran ini sebagai salah satu alternatif, diharapkan proses pembelajaran akan lebih menarik perhatian peserta didik dan juga dapat menambah pengetahuan serta menumbuhkan nilai-nilai sosial siswa yang terkandung dalam cerita-cerita rakyat yang ada di Kepulauan Kei. Media pembelajaran akan dikemas semenarik dan seinovatif mungkin sehingga nantinya pembelajaran di dalam kelas dapat berjalan dengan baik dan efektif.

## **METODE PENELITIAN**

Pengembangan media pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi *Adobe Flash* ini bertujuan untuk memudahkan proses penyampaian materi pelajaran tentang teks cerita legenda berdasarkan kontekstual, sehingga dapat mengembangkan kompetensi pengetahuan siswa kelas VIII SMP Santa Theresia Langgur pada mata pelajaran Bahasa

Indonesia khususnya pada materi teks cerita fabel/legenda setempat. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model dari R&D Borg and Gall (dalam Sugiyono, 2015:409). Langkah-langkah penelitian *Research and Development* itu sendiri menurut Borg dan Gall (dalam Sugiyono 2009) meliputi beberapa tahap, diantaranya: (1) potensi masalah, (2) pengumpulan data, (3) desain produk, (4) validasi desain, (5) revisi desain, (6) uji coba produk, (7) revisi produk, (8) uji coba pemakaian, (9) revisi produk, (10) produksi awal.

Berdasarkan pendapat Borg dan Gall (dalam Sugiyono, 2015:409), pengembang merumuskan tahap penelitian yang sesuai dengan kebutuhan pengembang. Tahap yang ditempuh oleh peneliti hanya sampai pada tahap revisi produk yang dirumuskan kedalam enam tahapan. Ruang lingkup penelitian ini adalah pengembangan media pembelajaran cerita legenda berdasarkan kontekstual melalui media *Adobe Flash*. Berikut penjelasan dari enam tahapan yang akan dilaksanakan dalam penelitian ini.

1. Tahap I, survei pendahuluan, yang meliputi: a) kegiatan mendata dan menemukan sumber pustaka dan hasil penelitian yang relevan, b) menganalisis kebutuhan media pembelajaran teks cerita legenda berdasarkan kontekstual untuk siswa SMP.
2. Tahap II, awal pengembangan media pembelajaran, yaitu menentukan prinsip-prinsip pengembangan media berdasarkan angket kebutuhan guru dan siswa.
3. Tahap III, desain produk, yang meliputi: (1) kegiatan penyusunan rancangan isi atau materi, gambar, warna, dan huruf

yang sesuai dengan kebutuhansiswa dan guru; (2) merancang materi pembelajaran, latihan serta evaluasi untuk menyusun mediapembelajaran interaktif berbasis *Adobe Flash* untuk siswa SMP; dan (3) penyusunan media pembelajaran interaktif berbasis *Adobe Flash* untuk siswa SMP.

4. Tahap IV, validasi desain, yaitu penilaian media oleh ahli, guru dan siswa sehingga dapat diketahui kelemahan dan kelebihan dari media pembelajaran tersebut.
5. Tahap V, revisi atau perbaikan desain, merupakan kegiatan mengoreksikembali dan memperbaiki kesalahan-kesalahan setelah melakukan validasi produk pembelajaran.
6. Tahap VI, deskripsi hasil penelitian, yaitu mendeskripsikan mediapembelajaran interaktif berbasis *Adobe Flash* untuk siswa SMP yang dikembangkan oleh pengembang.

Agar dapat menghasilkan produk media pembelajaran interaktif yang tepat dan sesuai digunakan untuk pembelajaran, maka diperlukan desain penelitian dengan menggunakan metode yang tepat untuk pengembangan media pembelajaran interaktif ini. Sebagai media pembelajaran interaktif untuk kelas VIIIE SMP/MTs mata pelajaran Bahasa Indonesia dengan pokok bahasan teks cerita legenda berdasarkan pendekatan kontekstual, aplikasi yang digunakan untuk mendesain dan membuat media pembelajaran interaktif ini hingga menjadi sebuah media pembelajaran interaktif yang dapat digunakan untuk proses belajar mengajar di sekolah adalah *Adobe Flash*.

Subjek penelitian dalam pengembangan media pembelajaran cerita legenda berdasarkan kontekstual melalui media adobe flash ini adalah siswa kelas VII SMP Santa Theresia Langgur di Kabupaten Maluku Tenggara penelitian pengembangan ini ditujukan untuk pembelajaran di kelas VII.

Adapun kriteria dari masing-masing subjek uji coba, yaitu (1) ahli media yang berpendidikan minimal S2 dan berpengalaman dalam bidang perencanaan serta pengembangan suatu produk pembelajaran, (2) ahli materi yang berpendidikan minimal S2, memiliki latar belakang pendidikan dari jurusan Bahasa Indonesia, (3) praktisi (guru) yang berpendidikan minimal S1, mengajar bidang studi Bahasa Indonesia, dan masa kerja minimal 2 tahun, dan (4) siswa yang duduk di kelas VII SMP/MTs, minimal terdiri dari 12 siswa, dan sedang melakukan proses belajar dalam kelas. yang menjadi data dalam penelitian pengembangan media pembelajaran interaktif ini adalah: (1) berbagai informasi yang berkaitan dengan kebutuhan siswa dan guru terhadap media pembelajaran interaktif teks cerita legenda setempat, dan (2) data yang berkaitan dengan penilaian oleh ahli terhadap media pembelajaran interaktif teks cerita legenda kelas VII SMP Santa Theresia Langgur. Sumber data yang digunakan untuk memperoleh data kebutuhan media pembelajaran teks cerita legenda adalah guru dan siswa. Kualitas media pembelajaran teks legenda merupakan hal yang sangat penting, karena hasil akhir dari pengembangan media pembelajaran interaktif teks cerita legenda menggunakan aplikasi *AdobeFlash* ini adalah untuk mendapatkan media pembelajaran interaktif

yang memiliki kualitas baik dan layak untuk digunakan dalam proses belajar mengajar di kelas. Maka itu penilaian tentang kualitas media pembelajaran teks cerita legenda ini memerlukan ahli dan guru untuk menilainya. Dalam penilaian ini ahli dan guru juga akan memberikan saran agar media pembelajaran interaktif ini sesuai dengan fungsinya sebagai media pembelajaran interaktif untuk teks cerita legenda pada kelas VII.

Instrumen penelitian berguna untuk memperoleh data yang dibutuhkan sesuai tujuan penelitian. Instrumen penelitian tersebut berupa lembar saran dan komentar serta kuesioner. Kuesioner adalah sejumlah pertanyaan tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi dari responden dalam arti laporan tentang pribadinya atau hal-hal yang diketahui (Suharsimi Arikunto, 2006:151). Isi dari kuesioner meliputi form penilaian untuk ahli/pakar dan dan guru juga form penilaian untuk siswa. Instrumen kelayakan media pembelajaran menggunakan skala Likert dengan alternatif jawaban: sangat setuju, setuju, tidak setuju, dan sangat tidak setuju. Supaya diperoleh data kuantitatif maka alternatif jawaban diberi skor yakni sangat setuju = 4, setuju = 3, tidak setuju = 2, sangat tidak setuju = 1.

Menurut Sugiyono (2005:62), "Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling strategis dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data". Berdasarkan pemaparan di atas dapat disimpulkan bahwa pengumpulan data merupakan teknik yang digunakan oleh pengembang untuk mendapatkan data yang diperlukan dari narasumber dengan menggunakan banyak waktu. Pengumpulan data yang dilakukan oleh

pengembang sangat diperlukan dalam suatu penelitian ilmiah.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik observasi, teknik kuisioner atau angket, dan dokumentasi. Ketiga teknik pengumpulan data ini dipilih karena dengan menggunakan ketiga teknik ini sudah dirasa cukup untuk memperoleh berbagai data yang dibutuhkan oleh pengembang. Teknik analisis data mempunyai prinsip yaitu untuk mengolah data dan menganalisis data yang terkumpul menjadi data yang sistematis, teratur, terstruktur, dan mempunyai makna. Untuk menganalisis data yang terkumpul dari angket maka, akan digunakan analisis kuantitatif. Dari data angket akan dianalisis untuk mendapatkan gambaran tentang media pembelajaran yang dikembangkan.

Tahap analisis kebutuhan merupakan kegiatan pendahuluan sebelum menentukan konsep pembuatan media pembelajaran aplikasi *Adobe Flash*, karena dengan melakukan kegiatan ini maka akan diketahui berbagai informasi, agar media pembelajaran interaktif yang dibuat sesuai dengan penggunaannya yaitu guru dan siswa. Analisis kebutuhan ini dilakukan dengan melaksanakan observasi langsung di SMP Santa Theresia Langgur.

Media pembelajaran akan dievaluasi dan dinilai oleh beberapa tim ahli. Tahapan ini bertujuan untuk meneliti kelemahan dan kekurangan yang terdapat dalam media pembelajaran, yakni tentang materi program pembelajaran dan kualitas media pembelajaran.

Media pembelajaran interaktif teks cerita legenda untuk kelas VIIIE SMP Santa Theresia Langgur ini dikembangkan menggunakan aplikasi *Adobe Flash*. Media pembelajaran tersebut dibuat untuk

membantu siswa dalam mempelajari dan memahami teks cerita legenda. Media pembelajaran yang dikembangkan ini berisi tentang materi teks cerita legenda, contoh-contoh, dan soal latihan untuk menguji kompetensi siswa. Materi yang disajikan juga disesuaikan dengan kompetensi dasar pada kurikulum 2013, serta materi yang digunakan mengacu pada buku ajar Bahasa Indonesia revisi 2017. Untuk menumbuhkan minat belajar siswa media pembelajaran interaktif tersebut juga dilengkapi dengan gambar, efek suara, dan petunjuk penggunaan yang akan dapat menarik perhatian siswa untuk belajar teks cerita legendadan mempermudah siswa untuk menggunakan media tersebut, sehingga dapat meningkatkan kompetensi siswa pada materi yang disampaikan di dalam media pembelajaran. Hasil akhir dari pengembangan media pembelajaran teks cerita legendapada kelas VIIIE menggunakan *software Adobe Flash* adalah berupa file Aplikasi *Adobe Flash*.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan (*need assessment*) merupakan langkah awal yang harus dilakukan dalam kegiatan penelitian di bidang pengembangan. Dwiyo (2001:1) mengemukakan tiga hal penting yang harus dilaksanakan dalam kegiatan penelitian pengembangan yaitu analisis kebutuhan, mengembangkan produk, dan menguji coba produk. Analisis tersebut dimaksud untuk mengetahui kebutuhan apa saja yang diperlukan guna mengatasi masalah yang ditemui dalam kegiatan pendidikan/pembelajaran. Dengan demikian diharapkan produk yang dihasilkan benar-

benar produk yang sesuai dengan kebutuhan (*bases on need*).

Analisis kebutuhan dilakukan untuk menggali data/informasi mengenai kebutuhan-kebutuhan siswa terhadap media pembelajaran teks cerita legenda. Data ini diperlukan untuk memperoleh gambaran yang jelas tentang media pembelajaran teks cerita legenda yang dibutuhkan siswa SMP kelas VII.

Media pembelajaran teks cerita legenda berdasarkan kontekstual adalah sebuah media yang ditujukan penggunaannya untuk siswa kelas VIIIE di SMP Santa Theresia Langgur pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Agar pengembangan media pembelajaran ini dapat tepat guna ketika digunakan dalam pembelajaran yang dilaksanakan, maka perlu dilaksanakan analisis kebutuhan siswa dan guru terlebih dahulu. Analisis kebutuhan ini telah dilakukan melalui observasi langsung dan angket, untuk penyebaran angket dilaksanakan pada tanggal 28 Mei 2018 untuk mengetahui kondisi sekolah. Selain itu observasi juga ditujukan guna memahami kompetensi dari 30 siswa di kelas VII dan seorang guru Bahasa Indonesia berkaitan dengan teks cerita legenda berdasarkan pendekatan kontekstual.

### **Hasil Analisis Kebutuhan Siswa**

Siswa yang mengisi angket ini adalah siswa kelas VIIA SMP Santa Theresia Langgur sebanyak 30 siswa, dengan rincian 9 siswa laki-laki dan 21 siswa perempuan. Berikut uraian data hasil analisis kebutuhan siswa. *Pertama*, angket identifikasi kebutuhan siswa ini diisi oleh siswa kelas VIIIE yang berjumlah 30 siswa di SMP Santa Theresia Langgur. Angket kebutuhan siswa

ini memuat 20 pertanyaan yang bertujuan untuk mengetahui kebutuhan siswa tentang media pembelajaran teks cerita legenda berdasarkan pendekatan kontekstual melalui media *Adobe Flash*.

Angket untuk siswa ini, meliputi tiga aspek yang pertama aspek pembelajaran meliputi: (1) pemahaman tujuan pembelajaran oleh guru, (2) metode pembelajaran yang digunakan guru, (3) ketertarikan siswa terhadap teks cerita legenda, (4) kesulitan-kesulitan siswa terhadap teks cerita legenda, (5) evaluasi yang digunakan dalam media pembelajaran. Kemudian untuk aspek yang kedua yakni aspek media meliputi: (1) pemahaman siswa tentang bahan ajar, (2) bentuk media yang ingin digunakan dalam pembelajaran, (3) media ajar berbasis multimedia yang diperlukan, (4) pembelajaran interaktif dalam teks

cerita legenda, (5) isi dari media pembelajaran, (6) evaluasi dalam media pembelajaran. Selanjutnya aspek yang ketiga yaitu aspek kebudayaan lokal Kepulauan Kei meliputi: (1) hukum larvul ngabal, (2) pelestarian goa hawang, (3) pemahaman siswa tentang cerita legenda setempat, dan (4) kebudayaan lokal yang diterapkan dalam pembelajaran bahasa Indonesia.

Dari angket yang telah dikumpulkan, selanjutnya dilakukan pengolahan untuk setiap aspeknya dengan menghitung hasil presentase untuk setiap soal yang diberikan kemudian dilakukan penyimpulan hasil penyebaran angket tersebut.

### **Hasil Analisis Kebutuhan Guru**

Guru Bahasa Indonesia pada kelas VII SMP Santa Theresia berjumlah satu orang, oleh sebab itu isian angket kebutuhan guru

tersebut yang dijadikan dasar pembuatan media pembelajaran interaktif.

### **Pengembangan Produk Melalui Media *Adobe Flash***

Berdasarkan pendapat Borg dan Gall (dalam Sugiyono, 2015:409), pengembang merumuskan tahap penelitian yang sesuai dengan kebutuhan. Tahap yang ditempuh oleh pengembang hanya sampai pada tahap revisi produk yang dirumuskan kedalam enam tahapan. Ruang lingkup penelitian ini adalah pengembangan media pembelajaran cerita legenda berdasarkan kontekstual melalui media *Adobe Flash*.

### **Identifikasi Masalah**

Pada tahap ini, kegiatan yang dilakukan oleh pengembang yaitu mencermati kurikulum dan mencermati jenis media yang cocok untuk pembelajaran teks legenda. Mencermati kurikulum atau analisis kompetensi yaitu mencoba memahami dan mengukur tingkat kompetensi yang dituntut oleh kurikulum. Berdasarkan analisis kurikulum, dapat diketahui penjabaran kompetensi inti (KI), kompetensi dasar (KD), indikator, dan materi pembelajaran. Media pembelajaran yang akan dikembangkan, disesuaikan dengan karakter siswa kelas VII SMP, sehingga siswa dapat mengikuti pelajaran dengan antusias.

Adapun media yang dikembangkan, mencakup semua KD yang terdapat pada teks fabel/legenda yaitu KD 3.15 mengidentifikasi informasi tentang fabel/legenda daerah setempat yang dibaca dan didengar, KD 3.16 menelaah struktur dan kebahasaan fabel/legenda daerah setempat yang dibaca dan didengar, KD 4.15 menceritakan kembali isi fabel/legenda daerah setempat yang dibaca dan didengar,

KD 4.16 memerankan isi fabel/legenda daerah setempat yang dibaca dan didengar.

### **Desain Produk**

Media pembelajaran interaktif ini dibuat untuk memenuhi kebutuhan dari guru dan siswa pada materi teks cerita legenda, maka media pembelajaran ini dirancang dengan menyesuainya pengguna dan tujuan pembuatannya. Sesuai dengan materinya yakni teks cerita legenda berdasarkan kontekstual, jadi media ini dibuat dengan menggunakan tema kebudayaan untuk tampilan dan suara dari medianya.

Tahapan desain pada media pembelajaran interaktif ini berguna agar media pembelajaran interaktif yang dikembangkan memuat materi yang sesuai dan juga memiliki tampilan yang mudah digunakan untuk guru Bahasa Indonesia serta siswa kelas VII SMP Santa Theresia Langgur. Produk yang dihasilkan dalam pengembangan ini adalah media pembelajaran interaktif teks cerita legenda berdasarkan kontekstual melalui *adobe flash* dimasukkan ke dalam bentuk CD (*Compact Disk*) dan dioperasikan melalui perangkat komputer dalam bentuk program aplikasi. Software media pembelajaran berbasis komputer ini dirancang sesuai dengan kompetensi dasar yang ditetapkan di sekolah untuk SMP kelas VII. Media pembelajaran yang dikembangkan terdiri dari (1) intro, (2) menu depan, (3) petunjuk penggunaan media pembelajaran, (4) Materi, (5) evaluasi, (6) pembahasan, dan diakhiri dengan (7) profil.

### **Validasi Desain**

Karena media ini diperuntukkan dalam suatu pembelajaran, maka hal yang

terpenting dalam pengembangan media pembelajaran interaktif ini adalah nilai kelayakan dari media tersebut, nilai kelayakan ini diperoleh dari ahli media yang menguasai tentang TIK dan ahli materi mata pelajaran Bahasa Indonesia.

### **Analisis Data Hasil Validasi Ahli Media**

Ahli media yang memberikan penilaian terhadap media ini merupakan dosen produktif yang ahli dalam bidang TIK pada Universitas Islam Malang, yaitu Dr. Sri Wahyuni, M.Pd pada tanggal 2 Mei 2018.

Hasil data yang diperoleh dari validasi ahli media dalam aspek kemenarikan dan kemudahan memahami media pembelajaran mendapatkan nilai 80%. Aspek kelayakan penyajian pembelajaran mendapatkan nilai 80%. Aspek kualitas fisik media mendapatkan nilai 75%. Kemudian, aspek yang terakhir adalah aspek penggunaan media pembelajaran mendapatkan nilai 83%. Jadi, rata-rata dari seluruh hasil validasi ahli media mendapat nilai 79%. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran teks cerita legenda berdasarkan kontekstual untuk siswa kelas VII SMP Santa Theresia Langgur melalui media *Adobe Flash* layak digunakan dan dapat diimplementasikan di lapangan dengan beberapa revisi berdasarkan saran yang telah diberikan oleh ahli media.

### **Nilai Validasi Kelayakan Media Pembelajaran Interaktif dari Ahli Materi**

Materi dalam media pembelajaran interaktif ini juga harus mendapatkan kategori kelayakan yang baik, jadi materi dalam media pembelajaran ini akan divalidasi tingkat kelayakannya oleh ahli materi, yang menjadi ahli materi untuk

pengembangan media pembelajaran ini adalah Doktor program studi Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan dari Universitas Islam Malang yakni bapak Dr. Nur Fajar Arief, M.Pd pada tanggal 2 Mei 2018. Ahli materi ini dipilih karena telah memiliki pengalaman tentang bidang bahasa Indonesia serta sesuai linier dengan gelar akademik yang dimilikinya.

Hasil data yang diperoleh dari validasi ahli materi dalam aspek kesesuaian tujuan dengan tingkat perkembangan peserta didik mendapat nilai 100%. Aspek konsep/uraian materi pembelajaran mendapat nilai 87,5%. Aspek soal latihan mendapat nilai 100%. Aspek daftar rujukan mendapat nilai 100%. Aspek penggunaan kaidah kebahasaan mendapat nilai 92%. Jadi, rata-rata dari seluruh hasil validasi ahli materi mendapat nilai 94%. Hal ini menunjukkan bahwa materi yang ada di dalam media pembelajaran teks cerita legenda berdasarkan kontekstual untuk siswa kelas VII SMP Santa Theresia Langgur melalui media *Adobe Flash* sangat layak digunakan dan dapat diimplementasikan di lapangan tanpa ada revisi.

### **Nilai Kualitas Media Pembelajaran Teks Cerita Legenda oleh Guru**

Guru sebagai pengguna langsung memahami bagaimana kualitas media pembelajaran interaktif ini, maka guru dijadikan penilai kualitas dari media pembelajaran interaktif ini. Guru yang memberikan penilaian ini adalah satu orang guru Bahasa Indonesia kelas VII di SMP Santa Theresia Langgur yakni Magdalena Maria Renyaan, S.Pd.

Hasil data yang diperoleh dari validasi oleh guru mata pelajaran dalam aspek kesesuaian dengan perkembangan peserta didik mendapat nilai 75%. Aspek kesatuan gagasan mendapat nilai 87,5%. Aspek kelayakan teknik penyajian mendapat nilai 83%. Aspek kelayakan penyajian pembelajaran mendapat nilai 87,5%. Aspek kelayakan dan kelengkapan penyajian mendapat nilai 87,5%. Aspek tampilan media mendapat nilai 90%. Jadi, rata-rata dari seluruh hasil validasi guru mata pelajaran mendapat nilai 86,25%. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran teks cerita legenda berdasarkan kontekstual untuk siswa kelas VII SMP Santa Theresia Langgur melalui media *Adobe Flash* **sangat layak** digunakan dan dapat diimplementasikan di lapangan tanpa ada revisi.

### **Penilaian Respon Siswa Terhadap Media Pembelajaran Teks Cerita Legenda**

Siswa yang memberikan respon terhadap media pembelajaran teks cerita legendasarkan kontekstual ini yaitu seluruh siswa pada kelas VII SMP Santa Theresia Langgur sebanyak 30 siswa dengan rincian 9 siswa laki-laki dan 21 siswa perempuan. Sebagai pengguna langsung 30 siswa ini dipilih untuk memberikan penilaian terhadap media pembelajaran interaktif teks cerita legenda berdasarkan kontekstual. Dari hasil perhitungan persentase penilaian kualitas media oleh siswa tersebut, karena minimal pernyataan mendapat kriteria **Sangat Sesuai**, karena persentase untuk keseluruhan soal mencapai 81%-100%, maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran teks cerita legenda berdasarkan kontekstual melalui media *Adobe Flash*, **Sangat Sesuai** untuk

digunakan dalam pembelajaran bahasa Indonesia.

### **Perbaikan atau Revisi Desain**

Hasil perbaikan media pembelajaran interaktif teks cerita legenda berdasarkan kontekstual dilakukan setelah melakukan penilaian atau uji validasi produk terhadap media pembelajaran tersebut. Berdasarkan penilaian atau uji validasi produk oleh ahli media, ahli materi, guru dan siswa diperoleh hasil dan masukan sebagai dasar dalam melakukan perbaikan terhadap media pembelajaran teks cerita legenda. Namun, tidak semua saran masukan yang diperoleh dijadikan sebagai dasar perbaikan karena peneliti mempunyai konsep dan pertimbangan sendiri dalam melakukan revisi atau perbaikan terhadap media pembelajaran. Dengan demikian, media pembelajaran yang dihasilkan memiliki karakteristik tersendiri.

### **Revisi Ahli Media**

Revisi produk dilakukan oleh pengembang berdasarkan kritik dan saran dari ahli materi, ahli media, praktisi (guru) dan siswa sebagai uji coba. Revisi dilakukan dengan tujuan agar memperoleh hasil media pembelajaran interaktif yang lebih baik lagi.

Kritik dan saran dari ahli media yaitu (1) huruf kurang besar (harusnya ada menu zoom), (2) tambahkan undo, (3) ada menu yang dobel contohnya baca cerita tapi ada juga di no tiga, (4) video tidak bisa dibuka, (5) pembahasan tidak bisa dibuka, (6) kurang interaktif (harus ada umpan balik), dan (7) tombol sound on/off, tidak berfungsi dengan baik.

## **Efektivitas Produk Media Pembelajaran Teks Cerita Legenda Berdasarkan Pendekatan Kontekstual**

Sugiyono (2010:407) mengemukakan bahwa penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keektifan produk tersebut.

Untuk menghasilkan produk tertentu digunakan penelitian yang bersifat analisis kebutuhan dan untuk menguji keefektifan produk tersebut supaya dapat berfungsi di masyarakat luas, maka diperlukan penelitian untuk menguji keefektifan produk tersebut.

Media pembelajaran interaktif ini dibuat dengan tujuan untuk digunakan dalam pembelajaran teks cerita legenda berdasarkan kontekstual, diharapkan dengan menggunakan media pembelajaran ini dapat diperoleh manfaat. Untuk memahami tingkat efektivitas media pembelajaran tersebut maka dilakukan dua tes yaitu pretest dan postes. Tes yang diberikan kepada siswa adalah soal pilihan ganda berjumlah 20 pertanyaan dengan 4 opsi jawaban yang terdapat dalam media pembelajaran interaktif. Pretes dikerjakan siswa sebelum menggunakan media pembelajaran interaktif, dan postes dikerjakan siswa setelah menggunakan media pembelajaran interaktif. Perbandingan nilai tersebut digunakan untuk memahami tentang keefektifan media pembelajaran interaktif teks cerita legenda berdasarkan kontekstual dalam pembelajaran pada kelas VIIIE SMP Santa Theresia Langgur.

### **Hasil Nilai Pretes dan Pascates siswa Kelas VIIIE SMP Santa Theresia Langgur**

Nilai Pretes dan Pascates ini dibutuhkan untuk mengetahui tingkat efektivitas dari media pembelajaran interaktif teks cerita

legenda. Dari kedua nilai tersebut akan dianalisa apakah nilai yang diperoleh siswa akan lebih baik atau lebih buruk.

perbandingan hasil nilai siswa sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran interaktif. Setelah menggunakan media pembelajaran interaktif hampir tiap siswa mengalami kenaikan nilai antara 5 sampai 35 point dengan persentase antara 7% sampai 44,4%. Dari jumlah siswa 30 orang semuanya memperoleh kenaikan nilai yang signifikan. Hasil rata-rata kelas pun juga secara otomatis meningkat yang sebelum menggunakan nilai rata-rata kelas adalah 66,5 dan setelah menggunakan nilai rata-rata kelas naik menjadi 80,2 yakni mengalami kenaikan 14,5%. Kriteria

Ketuntasan Minimal (KKM) pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di kelas VIIIE SMP Santa Theresia Langgur adalah 75. Pada pretes siswa yang nilainya dibawah KKM sebanyak 21 siswa, setelah memanfaatkan media pembelajaran kemudian dilakukan postes, hasilnya jumlah siswa yang nilainya masih belum mencapai KKM berkurang menjadi 4 siswa, jadi hanya 4 siswa yang belum mencapai KKM. Selain itu rata-rata kelas yang sebelumnya di bawah KKM 66,5 telah menjadi di atas KKM 80,2. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif mampu mengembangkan kemampuan siswa pada materi teks cerita legenda berdasarkan pendekatan kontekstual.

### **Pengujian Keefektivitasan Media dengan Pairing T Tes**

Uji Paired T tes adalah uji beda parametrik pada dua data yang berpasangan. Uji ini diperuntukkan pada uji beda atau uji komparatif. Artinya akan membandingkan apakah ada perbedaan mean atau rata-rata

dua kelompok yang berpasangan. Berpasangan artinya adalah sumber data berasal dari subjek yang sama.

Diketahui bahwa nilai Sig. (2-tailed) sebesar  $0.000 < 0.05$ , karena nilai signifikan sebesar 0.000 lebih kecil 0.05, maka dapat disimpulkan bahwa *ada pengaruh yang signifikan dalam penggunaan media pembelajaran teks cerita legenda berdasarkan pendekatan kontekstual melalui media adobe flash terhadap kemampuan siswa kelas VII SMP Santa Theresia Langgur diterima*.

## SIMPULAN DAN SARAN

### Kajian Produk

Media pembelajaran teks cerita legenda berdasarkan pendekatan kontekstual pada siswa kelas VII SMP Santa Theresia Langgur melalui media *adobe flash* yang telah dikembangkan sesuai dengan kompetensi dasar yang ditetapkan di sekolah untuk SMP kelas VII. Terdapat beberapa menu dalam media pembelajaran ini, Media pembelajaran yang dikembangkan terdiri dari (1) intro, yang berisi tentang cover pembelajaran teks cerita legenda yang bertemakan kebudayaan lokal Kepulauan Kei, (2) menu depan, berisi kata pengantar, di dalamnya menjelaskan gambaran tentang media pembelajaran tersebut, (3) 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, (4) Materi, dalam menu ini memuat bahan ajar tentang teks cerita legenda dengan tema-tema wisata sejarah alam nusantara yang didalamnya mencakup empat kompetensi dasar. Selain materi yang disajikan secara

lengkap, terdapat banyak latihan variatif yang dapat dikerjakan siswa secara mandiri, dalam pembelajaran ini evaluasi ditujukan untuk mengukur tingkat pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran teks cerita 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.

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 Djunaedi (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 cerita legenda berdasarkan pendekatan kontekstual pada siswa kelas VII SMP Santa Theresia Langgur melalui media *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.

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).

### **Saran Pemanfaatan**

Berdasarkan hasil dari analisis data dan hasil revisi pengembangan media pembelajaran teks cerita legenda berdasarkan pendekatan kontekstual pada siswa kelas VII SMP Santa Theresia Langgur melalui media *adobe flash* ini, dapat diuraikan pemanfaatannya antara lain sebagai berikut.

- 1) Bagi guru. Media pembelajaran teks cerita legenda berdasarkan pendekatan kontekstual pada siswa kelas VII SMP Santa Theresia Langgur melalui media *adobe flash* ini dapat digunakan oleh guru sebagai inovasi baru dalam pembelajaran bahasa Indonesia khususnya pada materi pembelajaran teks cerita legenda dan juga dapat digunakan sebagai sarana untuk membantu siswa dalam mempelajari teks cerita legenda dan memotivasi siswa agar lebih tertarik untuk mempelajarinya.
- 2) Bagi siswa. Sebelum menggunakan media pembelajaran teks cerita legenda berdasarkan pendekatan kontekstual

pada siswa kelas VII SMP Santa Theresia Langgur melalui media *adobe flash*, siswa disarankan untuk membaca petunjuk penggunaannya terlebih dahulu. Jika dirasa musik yang ada di dalam media ini mengganggu konsentrasi, siswa dapat mematakannya dengan cara *klik* tombol *on/off* musik yang ada di pojok kiri atas.

### **Saran Diseminasi**

Untuk kemajuan pendidikan, media pembelajaran teks cerita legenda berdasarkan pendekatan kontekstual pada siswa kelas VII SMP Santa Theresia Langgur melalui media *adobe flash* ini perlu disebarluaskan, dengan cara sebagai berikut.

*Pertama*, melakukan sosialisasi yang dilakukan di tiap-tiap sekolah agar guru Bahasa Indonesia dan siswa dapat memanfaatkan media pembelajaran teks cerita legenda berdasarkan pendekatan kontekstual pada siswa kelas VII SMP Santa Theresia Langgur melalui media *adobe flash* ini.

*Kedua*, menyebarluaskan dengan cara *upload* melalui dunia maya seperti *youtube/blog* agar masing-masing siswa dapat *download* secara langsung. *Ketiga*, melakukan sosialisasi melalui MGMP Bahasa Indonesia. Forum MGMP ini merupakan wadah yang tepat untuk menyebarluaskan hasil pengembangan media. Forum ini dianggap tepat karena forum ini merupakan ajang pertemuan guru-guru mata pelajaran Bahasa Indonesia. Dengan demikian guru-guru yang berkumpul di forum ini dapat memperoleh informasi baru tentang media pembelajaran. Selain itu guru juga dapat memanfaatkan media pembelajaran teks cerita legenda

berdasarkan pendekatan kontekstual pada siswa kelas VII SMP melalui media *adobe flash* untuk kepentingan pembelajaran.

### **Saran Pengembangan Lebih Lanjut**

Dalam mengembangkan penelitian ini ke arah lebih lanjut, pengembang mempunyai beberapa saran, sebagai berikut.

- 1) Bagi Guru. Media pembelajaran teks cerita legenda berdasarkan pendekatan kontekstual pada siswa kelas VII SMP Santa Theresia Langgur melalui media *adobe flash* ini tidak hanya berhenti sampai disini, sebagai guru Bahasa Indonesia seharusnya bisa memanfaatkan media ini dengan baik. Bahkan jika memungkinkan dapat diterapkan pada materi lain yang dirasa relevan dengan media ini.
- 2) Bagi Pengembang Selanjutnya. Hendaknya mempertimbangkan teks lain untuk membuat media yang lebih baik dan bermanfaat. Selain itu juga perlu diadakan penelitian lebih lanjut untuk menguji efektivitas penggunaan media pembelajaran teks cerita legenda berdasarkan kontekstual melalui media *Adobe Flash* untuk siswa kelas VII dalam meningkatkan pembelajaran di kelas. Pengujian yang lebih lanjut ini akan menghasilkan saran dan perbaikan yang dapat dimanfaatkan untuk memperbaiki kualitas produk agar lebih sempurna.

### **DAFTAR RUJUKAN**

- Alwi, Hasan. 2010. *Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi Ketiga*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Amri, S dan Ahmadi. 2010. *Proses Pembelajaran Kreatif dan Inovatif dalam kelas*. Jakarta: PT. Prestasi Pustaka karya.
- Angkowo, R dan A. Kosasih. 2007. *Optimalisasi Media Pembelajaran*. Jakarta: Grasindo.
- Anonim. 2009. *Seri Panduan Lengkap Adobe Flash CS4 Profesional*. Yogyakarta: Andi, Madiun: Madcoms.
- Arsyad, Azhar. 2003. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Arsyad, Azhar. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan (Edisi Revisi)*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur penelitian suatu pendekatan praktek*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Danandjaya, James. 1991. *Folklor Indonesia*. Jakarta: PT Pustaka Utama Grafiti.
- Depdiknas. 2002. *Pendekatan Kontekstual (Contextual Teaching and Learning)*. Jakarta: Direktorat Pendidikan Lanjutan Pertama, Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar Menengah.
- Dwiyoga, Wasis D. 2004. *Konsep Penelitian dan Pengembangan. Pusat Kajian Kebijakan Olahraga*. Malang: LEMLIT UM

- Emzir. 2011. *Metodologi Penelitian Kualitatif Analisis Data*. Jakarta: Rajawali Perss.
- Hanafiah Nanang dan Suhana Cucu. 2009. *Konsep Strategi Pembelajaran*. Bandung: PT Refika Aditama.
- Jamaluddin, Awal A. 2017. *Metode Penelitian Pengembangan (Makalah)*. Malang: Program Pascasarjana Universitas Negeri Malang.
- Juwita, A. 2018. *Pengembangan Bahan Ajar Sastra Berbasis Cerita Rakyat Asal Usul Way Linti dan Asal Usul Kuto Bumi untuk Pembelajaran Nilai-Nilai Karakter Siswa Kelas VII (Tesis)*. Bandarlampung: Fakultas Pascasarjana Universitas Lampung.
- Komalasari, Kokom. 2011. *Pembelajaran Kontekstual Konsep dan Aplikasi*. Bandung: Refika Aditama.
- Megawati, C. 2014. *Pengembangan Media Pembelajaran BIPA Tingkat Menengah melalui E-Book Interaktif di Program Incountry Universitas Negeri Malang (Tesis)*. Malang: Fakultas Pascasarjana Universitas Islam Malang.
- Nurgiyantoro, Burhan. 2005. *Sastra Anak: Pengantar Pemahaman Dunia Anak*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Putri, Akbari. K. M. 2018. *Pengembangan Media Pembelajaran Teks Fabel/ Legenda dengan Aplikasi Adobe Flash untuk Siswa Smp Kelas VII (Tesis)*. Malang: Program Pascasarjana Universitas Islam Malang.
- Rohani, Ahmad. 2014. *Media Instructional Edukatif*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sadiman, Arif S., dkk. 2010. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Saptanti, Sari Nur. 2008. *Pengembangan Model Pembelajaran Menyimak Fabel dengan Pembelajaran Produktif dan Multimedia Komputer*. Tesis. FBS: Universitas Negeri Semarang.
- Setyosari, Punaji. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*. Jakarta: Kencana.
- Sudjana, Nana dan Ahmad Rivai. 2002. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru
- Sudjana, Nana dan Ahmad Rivai. 2009. *Media Pengajaran (Penggunaan dan Pembuatan)*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Wagiran, dkk. 2009. *Pengembangan Media Pembelajaran*. Semarang: UNNES.

<https://www.slideshare.net/AwalAkbarJamal>

[uddin/metode-melakukan-analisis-](#)

[kebutuhan-dalam-penelitian-](#)

[pengembangan](#) diakses tanggal 25

November 2018.

<https://id.wikipedia.org/wiki/Legenda>, 23

Maret 2018.

Menengah Pertama. *Jurnal BASASTRA Penelitian Bahasa, Sastra Indonesia dan Pengajarannya*, (Online), 2 (1):1-14, ([http://jurnal.fkip.uns.ac.id/index.php/bhs\\_indonesia/article/view/2146/1561](http://jurnal.fkip.uns.ac.id/index.php/bhs_indonesia/article/view/2146/1561)), diakses 11 Juni 2015.