

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MACROMEDIA FLASH UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENYIMAK INTENSIF

Nana Ronawan Rambe¹, Wa Mirna², Asrul³, Rudi Purwana⁴
Institut Agama Islam Negeri Ambon^{1,2}, Institut Kesehatan Helvetia^{3,4}
¹nanarambe41@gmail.com

Abstrak : Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran melalui software program Macromedia Flash untuk meningkatkan kemampuan menyimak intensif pada materi cerita fantasi di kelas VII SMP Negeri 4 Maluku Tengah. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas VII SMP Negeri 4 Maluku Tengah yang berjumlah 28 orang. Penelitian ini menggunakan metode pengembangan yang diadaptasi dari model pengembangan Borg dan Gall. Media yang dihasilkan terdiri atas tiga bagian, yaitu pembuka (meliputi SK, KD, dan petunjuk penggunaan media), isi (meliputi menu materi, latihan, dan kuis), dan penutup (meliputi video motivasi dan biodata penulis). Media pembelajaran macromedia flash tersebut diuji cobakan kepada (1) ahli media pembelajaran dan (2) ahli materi, (3) praktisi, dan (4) siswa. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket Ahli materi, angket Ahli media, praktisi dan angket respon Siswa, dan instrumen indikator menyimak intensif. Metode yang digunakan dalam pengumpulan data adalah observasi, wawancara, angket. Tahapan yang dilakukan dalam penelitian ini antara lain: (1) Tahap desain, pembuatan media menggunakan aplikasi Macromedia Flash dengan bantuan aplikasi Ms. Power Point, dan (2) validasi desain, (3) revisi produk, dan (4) uji coba produk pada siswa SMP Negeri 4 Maluku Tengah di kelas VII. Berdasarkan hasil uji coba yang diperoleh dari angket uji ahli menunjukkan bahwa macromedia flash layak dan siap diimplementasikan.

Kata Kunci: macromedia flash, menyimak intensif, siswa SMP Kelas VII

Abstract : This study aims to produce learning media through the Macromedia Flash software program to improve the ability to listen to incentives on fantasy story material in class VII SMP Negeri 4 Maluku Tengah. The subjects of this study were the seventh grade students of SMP Negeri 4 Central Maluku, totaling 28 people. This study uses a development method adapted from the Borg and Gall development model. The resulting media consists of three parts, namely the opening (covering SK, KD, and instructions for using media), content (covering material menus, exercises, and quizzes), and closing (covering motivational videos and author biodata). The macromedia flash learning media was tested on (1) learning media experts and (2) material experts, (3) practitioners, and (4) students. The instruments used in this research are material expert questionnaires, media expert questionnaires, practitioner and student response questionnaires, and intensive listening indicator instruments. The method used in data collection is observation, interviews, and questionnaires. The stages carried out in this research include: (1) Design stage, making media using Macromedia Flash application with the help of Ms. Power Point, and (2) design validation, (3) product revision, and (4) product testing on students of SMP Negeri 4 Central Maluku in class VII and ready to be implemented.

Keywords: macromedia flash, intensive listening, class VII junior high school students

PENDAHULUAN

Pengembangan media pembelajaran tidak terlepas dari perkembangan dunia teknologi komputer. Perkembangan tersebut memberi peluang bagi pendidik untuk mengembangkan pembelajaran di kelas. Salah satunya adalah mengembangkan media pembelajaran macromedia flash pada siswa kelas VII SMP Negeri 4 Maluku Tengah. Macromedia flash adalah sebuah program multimedia dan animasi interaktif dengan pemrograman pada flash (action Script) yang dikemas secara inovatif dan

menarik sehingga siswa mampu menyimak dengan baik.

Penggunaan media dalam proses pembelajaran dapat memberikan pengalaman yang bermakna bagi siswa. Kehadiran media dalam pembelajaran akan menguatkan proses komunikasi antara guru dengan siswa. Penggunaan media dalam pembelajaran dapat membantu siswa dalam menerima dan memahami materi pelajaran dengan optimal. Media pembelajaran berbasis multimedia menghadirkan suasana baru dalam proses

pembelajaran (Nasirudin, 2017). Yudhiantoro (2006) juga mengatakan bahwa multimedia merupakan kombinasi teks, seni, suara, animasi, dan video yang disampaikan kepada audiens dengan komputer atau peralatan manipulasi elektronik dan digital yang lain. Melalui gabungan media-media ini pengalaman belajar menjadi interaktif yang mencerminkan suatu pengalaman dalam kehidupan sehari-hari.

Pengembangan multimedia dalam pembelajaran berbasis komputer atau lebih dikenal dengan Computer Assistance Instruction (CAI) dapat membantu guru dalam mengajar dan membantu siswa dalam belajar. Aktualisasi bentuk abstrak menjadi konkret dapat diwujudkan dengan aplikasi flash. Animasi flash adalah animasi yang berupa file movie. File movie yang dihasilkan dapat berupa grafik atau teks. Selain itu, flash juga memiliki kemampuan untuk mengimpor file suara, video, maupun file gambar dari aplikasi lain (Abdulloh, 2017: 441).

Macromediaflash merupakan media audiovisual yang membantu guru dalam memberikan inovasi dalam pembelajaran. Media Audio visual adalah media instruksional modern yang sesuai dengan perkembangan kemajuan IPTEK, meliputi media yang dapat dilihat dan didengar (Rohani, 2007: 97-98). Media audio visual merupakan media perantara atau penggunaan materi dan penyerapannya melalui pandangan dan pendengaran sehingga membangun kondisi yang dapat membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap sehingga media ini sangat relevan bila diterapkan pada pembelajaran keterampilan berbahasa di sekolah menengah pertama.

Ranukadevi (2014) mengatakan bahwa menyimak sebagai keterampilan bahasa yang sangat mendasar secara konsisten saling terkait dengan kemampuan bahasa lainnya, yaitu berbicara, membaca, dan menulis. Keterampilan menyimak dengan keterampilan bahasa yang lain juga saling mempengaruhi. Contohnya, seorang anak memperoleh bahasa dan dapat berbicara dengan cara menyimak perkataan orang lain.

Keterampilan menyimak meliputi kemampuan memahami bunyi bahasa, perintah, dongeng, drama, petunjuk, denah, pengumuman, dan konsep materi pelajaran. Keterampilan berbicara meliputi kemampuan menggunakan

pikiran, perasaan, dan informasi secara lisan mengenai pengenalan, tegur sapa, dan diskusi. Keterampilan membaca meliputi keterampilan memahami teks bacaan melalui membaca intensif dan sekilas. Keterampilan menulis meliputi kemampuan menulis permulaan, dikte, mendeskripsikan benda, mengarang, menulis surat undangan, dan ringkasan paragraf (Nindy, 2018: 4).

Berdasarkan keempat aspek berbahasa tersebut, fokus penelitian ini hanya terdapat pada keterampilan menyimak. Hal ini dikarenakan secara berurutan pemerolehan keterampilan bahasa pada umumnya dimulai dari keterampilan menyimak baru diikuti keterampilan berbicara, membaca dan menulis. Keterampilan menyimak merupakan suatu proses kegiatan mendengarkan Saddhono dan Slamet (2012) 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).

Tyagi (2013) menjabarkan keterampilan menyimak terdiri dari lima aspek yaitu mendengar, memahami, mengingat, mengevaluasi dan merespon. Namun, untuk melihat kemampuan menyimak intensif siswa, peneliti hanya menggunakan dua aspek menyimak yang dikemukakan oleh Tyagi yakni *memahami dan mengingat* yang kemudian dikembangkan menjadi tiga indikator penilaian yaitu *menjawab pertanyaan sesuai isi cerita, memperagakan atau menirukan gerakan yang terdapat dalam cerita dan menceritakan kembali cerita* yang mengacu pada Pemandikbud N0.146.tahun 2014.

Keberhasilan seseorang dalam menyimak dapat diketahui dari bagaimana penyimak memahami dan menyampaikan informasi dari simakan secara lisan atau tertulis. Hal ini menunjukkan bahwa keterampilan menyimak cukup kompleks jika penyimak ingin menangkap makna yang sesungguhnya dari simakan yang mungkin tidak seutuhnya tersurat, sehingga penyimak harus berusaha mengungkapkan hal-hal yang tersirat (Nurhayani, 2010: 54). Hal ini dapat dilihat dari peranan keterampilan menyimak terhadap keterampilan berbahasa. Sriyono (2009) mengatakan peranan menyimak

sebagai berikut : (1) keterampilan menyimak merupakan dasar yang cukup penting untuk keterampilan berbicara, karena apa yang akan kita ucapkan dalam berbicara merupakan hasil simakan dari pembicaraan orang lain; (2) keterampilan menyimak juga merupakan dasar bagi keterampilan membaca atau menulis. Ini berarti bahwa informasi yang kita peroleh dari menyimak sebagai bekal kita untuk bisa memahami apa yang dituliskan orang lain lewat tulisan. Informasi yang kita peroleh dari menyimak juga sebagai bekal kita dalam melakukan kegiatan menulis, karena apa yang kita tulis itu bisa bersumber dari informasi yang telah kita simak; (3) penguasaan kosakata pada saat menyimak akan membantu kelancaran membaca dan menulis.

Walaupun kegiatan menyimak merupakan kegiatan yang dominan dan memiliki peran yang sangat besar, namun pembelajaran menyimak di sekolah sampai sekarang kurang mendapat perhatian dan terkesan kurang penting karena tidak diujikan dalam Ujian Akhir Nasional (Denok, 2007:3-5). Lebih lanjut dijelaskan bahwa guru-guru pada umumnya berasumsi bahwa keterampilan menyimak dengan sendirinya dapat berkembang dari belajar berbicara. Kegiatan pembelajaran keterampilan menyimak masih sering diabaikan karena banyak orang yang menganggap bahwa menyimak merupakan kemampuan yang sudah dimiliki manusia sejak lahir. Bahkan dalam kenyataan kehidupan sehari-hari, tidak semua orang mampu menyimak dengan baik. Hal itu mengindikasikan bahwa selama ini keterampilan menyimak kurang mendapatkan perhatian.

Berdasarkan observasi awal, para siswa kelas VII di SMP Negeri 4 Maluku Tengah Provinsi Maluku, memiliki kemampuan menyimak siswa yang rendah atau masih belum memenuhi standar yang diinginkan yaitu 65 sedangkan kriteria yang ditentukan adalah 75. Hal ini dikarenakan pada saat pembelajaran menyimak berlangsung siswa lebih tertarik untuk mengobrol dengan teman sebangkunya dibandingkan dengan memperhatikan pembelajaran yang sedang disampaikan oleh guru. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru bahasa Indonesia, Ibu Hadianty Alkatiri, mengungkapkan bahwa siswa kelas VII di SMP Negeri 4 Maluku Tengah yang menjadi

penyebab utama kemampuan menyimak siswa rendah adalah 1) siswa kurang berminat pada pembelajaran menyimak, 2) guru mengalami kesulitan untuk membangkitkan minat siswa dalam pembelajaran menyimak, dan c) guru kurang tepat memilih metode pembelajaran. Maka untuk mengatasi masalah tersebut, peneliti berkolaborasi dengan Ibu Hadianty agar kemampuan menyimak siswa meningkat yaitu dengan cara penggunaan metode yang tepat. Salah satu metode yang dapat diterapkan dalam pembelajaran keterampilan menyimak yaitu menggunakan *macromediaflash* yang telah dikembangkan oleh peneliti. Di dalam *macromediaflash* siswa dituntun untuk menyimak gambar animasi yang memiliki suara dan karakter unik sehingga siswa merasa senang dan termotivasi untuk menyimak petunjuk yang terdapat pada *macromedia* tersebut.

Berdasarkan pemaparan di atas, penelitian ini penting untuk dilakukan. Penelitian ini penting dilakukan karena pengembangan *macromediaflash* dalam pembelajaran menyimak masih sangat minim, walaupun sarana dan fasilitas sekolah mendukung. Kondisi ini disebabkan kemampuan guru dalam pembuatan multimedia masih belum optimal. Oleh karena itu, peneliti merasa tertarik untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis *macromediaflash* pada pembelajaran menyimak. Dengan demikian, *macromedia flash* dirancang agar lebih efektif dalam mata pelajaran bahasa Indonesia untuk meningkatkan menyimak intensif bagi siswa kelas VII SMP Negeri 2 Masohi Kabupaten Maluku Tengah.

Pada proses pembelajaran, seorang pendidik pasti memahami apa itu media pembelajaran yang akan digunakan ketika akan menyampaikan materi pembelajaran pada peserta didik. Tentunya pengetahuan guru harus didukung oleh pemanfaatan media pembelajaran yang relevan dengan materi yang akan diajarkan. Menurut Laila, dkk (2016:3) pemanfaatan media pembelajaran yang relevan dapat mengoptimalkan proses pembelajaran. Media pembelajaran tersebut dapat digunakan dalam pembelajaran, yang meliputi alat bantu guru dalam mengajar serta sarana pembawa pesan dari sumber belajar ke penerima pesan belajar yakni siswa. Hal serupa, menurut Daryanto (2010:4) media pembelajaran merupakan sarana

perantara dalam proses pembelajaran yang perlu dikembangkan oleh guru. Dengan demikian, media pembelajaran adalah sarana perantara yang dikembangkan guru untuk menyampaikan pesan baik dalam bentuk visual maupun audiovisual yang mampu merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan siswa sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditentukan. Tujuan pembelajaran yang dimaksud dalam penelitian ini yakni kemampuan menyimak siswa terhadap materi yang dikemas dalam macromedia flash.

Seperti kita ketahui bahwa menyimak menduduki taraf tertinggi dalam dunia pengajaran. Dalam peristiwa menyimak sudah ada faktor kesengajaan dan faktor pemahaman. Faktor pemahaman merupakan unsur utama dalam setiap peristiwa menyimak. Bila mendengar sudah tercakup dalam mendengarkan maka baik mendengar maupun mendengarkan sudah tercakup dalam menyimak.

Peristiwa menyimak selalu diawali dengan mendengarkan bunyi bahasa baik secara langsung ataupun melalui rekaman, radio, televisi, dan media pembelajaran. Bunyi bahasa yang ditangkap oleh telinga diidentifikasi bunyinya. Pengelompokannya menjadi suku kata, kata, frasa dan klausa, kalimat dan wacana. Oleh sebab itu, begitu pentingnya menyimak dalam pengajaran, guru dianjurkan untuk melakukan inovasi dalam pembelajaran menyimak.

Pengembangan media pembelajaran, yakni *macromedia flash* harus didukung oleh sarana yang memadai dan kemampuan guru dalam pengelolaan media tersebut. Pengembangan *macromediaflash* memberikan dampak positif, diantaranya. animasi lebih jelas, simulasi dapat dikembangkan, dan media lebih bersifat interaktif (Muhtarom, 2017:148). Kejelasan animasi yang telah dikembangkan dapat memotivasi siswa untuk menyimak secara intensif.

Menyimak intensif adalah kegiatan menyimak dengan penuh perhatian, ketuntasan dan ketelitian sehingga penyimak memahami secara mendalam. Dengan cara menyimak yang intensif, penyimak melakukan penyimak dengan penuh perhatian, ketelitian, dan ketekunan, sehingga penyimak memahami

secara luas bahan simakannya (Tri Ayu, 2019: 114).

Menurut Tarigan (2008:50-51) model pelajaran menyimak yang diterapkan untuk siswa SMP sebagai berikut, (1) menyimak dengar, (2) menyimak dengar/tanya (MDTA), (3) menyimak dengar cerita (MDC), (4) menyimak dengar suruh (MDS), (5) menyimak dengar teriak (MDT), (6) menyimak dengar bisik berantai (MDBBB), (7) menyimak dengar rangkum (MDR), (8) menyimak dengar lakukan (MDL), (9) menyimak dengar simpati (MDS), dan (10) menyimak dengar kata simon (MDKS).

Berdasarkan pemaparan kesepuluh model pelajaran menyimak maka untuk meningkatkan kemampuan menyimak insentif siswa, peneliti hanya memilih lima pelajaran menyimak berdasarkan kebutuhan di kelas VII SMP Negeri 4 Maluku Tengah. Kelima pelajaran menyimak tersebut adalah (1) *MDTA*, (2) *MDC*, (3) *MDR*, (4) *MDS*, dan (5) *MDL*. Kelima pelajaran menyimak ini kemudian dikaitkan dengan Standar Isi (KI) dan Kompetensi Dasar K.D 4.3 menceritakan kembali isi teks narasi (cerita fantasi) yang didengar. Melalui Kompetensi Dasar tersebut, peneliti kemudian mengemas pelajaran menyimak yang diintegrasikan dengan bahasa asing, yakni bahasa Inggris sehingga kemampuan menyimak insentif siswa kelas VII dapat diteliti dengan baik. Alasan memadukan bahasa Inggris dalam pelajaran menyimak Bahasa Indonesia bertujuan untuk membantu siswa memahami informasi yang diberikan melalui gambar dan kata – kata yang terdapat dalam *macromedia flash*. Dengan adanya *macromediaflash*, siswa akan merasa tertarik dan senang dalam mengikuti kegiatan pembelajaran di kelas (Astari, dkk 2016: 24).

METODE

Penelitian ini menggunakan metode penelitian pengembangan. Metode penelitian ini diadaptasi dari model pengembangan pembelajaran Borg and Gall (2003:569). Metode R & D adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Produk dimaksud adalah macromedia flash untuk siswa SMP kelas VII. Berdasarkan model tersebut terdapat empat tahapan prosedur penelitian pengembangan, (1) tahap prapengembangan

yang dilakukan dengan observasi awal, mengumpulkan informasi berkaitan dengan pengembangan media, dan membuat desain pengembangan produk, (2) tahap pengembangan yang dilakukan dengan mulai mengembangkan produk secara utuh, (3) tahap uji coba yang dilakukan dengan menguji cobakan produk ke ahli (ahli media dan ahli materi pembelajaran, praktisi (guru), dan siswa, dan (4) tahap revisi produk.

Instrumen prapengembangan dan uji coba berupa pedoman wawancara dan angket. Pedoman wawancara digunakan saat observasi awal untuk analisis kebutuhan kepada guru bahasa Indonesia. Angket penilaian berisi aspek penilaian untuk diberikan kepada subjek uji ahli (ahli media, dan ahli materi pembelajaran) dan subjek uji coba, yaitu ibu Hadianti Alkatiri S.Pd (guru bahasa Indonesia SMP Negeri 4 Maluku Tengah) dan siswa kelas VII-3 SMP Negeri 4 Maluku Tengah yang berjumlah 28 orang. Hasil penilaian subjek ahli dan uji coba digunakan sebagai sumber data numeral dan data verbal (komentar dan saran perbaikan). Melalui angket, dapat diketahui kelayakan serta hal-hal yang perlu direvisi dari produk yang dihasilkan pada penelitian ini.

Data pada penelitian pengembangan ini berupa data verbal dan data numeral. Data verbal berupa saran serta pendapat tertulis yang didapat dari lembar instrumen penilaian. Selain itu, data verbal juga didapat secara lisan ketika melakukan diskusi dengan para ahli dan praktisi. Untuk data numeral didapat dari angket yang diberikan kepada para ahli, praktisi, dan siswa SMP kelas VII yang menjadi subjek uji coba.

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian dan pengembangan ini meliputi teknik deskriptif kualitatif dan deskriptif kuantitatif. Analisis data untuk data kualitatif (verbal) didapatkan dari kegiatan wawancara dan komentar yang tertulis di dalam angket validasi yang dilakukan dengan cara mencatat poin-poin dari hasil kegiatan wawancara dan komentar yang terdapat dalam angket. Setelah itu, mengevaluasi poin-poin penting tersebut dan dijadikan sebagai acuan untuk merevisi produk. Selanjutnya, untuk data kuantitatif (numeral) digunakan analisis kuantitatif pada data yang diperoleh dari angket validasi ahli, praktisi, angket uji coba, analisis tes menyimak intensif,

dan hasil uji efektivitas media/produk (media). Jadi, terdapat tiga model analisis untuk data kuantitatif (numeral) di dalam penelitian dan pengembangan ini, yaitu (1) analisis kuantifikasi angket validasi (ahli dan praktisi) dan uji coba, dan (2) analisis menyimak intensif siswa.

1. Analisis kuantifikasi angket validasi dan uji coba produk

Data yang didapatkan dari angket (validasi dan uji coba) dianalisis dengan rumus dan konversi tingkat skala 4 (empat) yang dirumuskan Arikunto (1996:244).

Seperti tampak pada rumus dan tabel berikut.

a. Pengolahan data angkat per item

$$\rho = \frac{x}{xi} \times 100$$

Keterangan :

- ρ = Presentase yang dicari
- x = Jawaban responden dalam 1 item
- xi = Jumlah jawaban responden dalam 1 item
- 100% = Bilangan konstanta

b. Pengolahan data angket keseluruhan

$$\rho = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100$$

Keterangan :

- ρ = Presentase yang dicari
- $\sum x$ = Total jawaban responden dalam 1 item
- $\sum xi$ = Jumlah jawaban ideal dalam 1 item
- 100% = Bilangan konstanta

Berdasarkan rumus di atas, maka untuk menentukan kesimpulan yang telah dicapai, ditetapkan kriteria kelayakan bahan ajar sebagai berikut.

Tabel 1. Kriteria Kelayakan media/Produk

Kategori Skor	Hasil Uji (HU)		Tindak Lanjut (TLJ)
	Persentase	Kualifikasi	
4	85% - 100%	Sangat Layak	Implementasi
3	75% - 84%	Layak	Implementasi
2	55% - 74%	Cukup Layak	Revisi
1	≤55%	Kurang Layak	Diganti

Sumber : Sugiyono (2008:417-421)

Keterangan :

1. Apabila uji kelayakan produk mencapai tingkat persentase 85%-100% bahan ajar tergolong sangat layak dan siap diimplementasikan.
2. Apabila uji kelayakan produk mencapai tingkat persentase 75% - 84% bahan ajar tergolong layak dan siap diimplementasikan.
3. Apabila uji kelayakan produk mencapai tingkat persentase 55% - 74% bahan ajar tergolong cukup layak dan perlu direvisi.
4. Apabila uji kelayakan produk mencapai tingkat persentase $\leq 55\%$ bahan ajar tergolong tidak layak dan harus diganti.

Berdasarkan pedoman tersebut, apabila skor uji ahli mencapai $\geq 75\%$ maka produk yang akan dikembangkan dalam penelitian ini dapat diimplementasikan dalam pembelajaran. Kode data untuk skor $\geq 75\%$ adalah "I" yang berarti implementasi. Sebaliknya, jika skor hasil uji coba mencapai $\leq 74\%$ maka produk harus direvisi agar memenuhi syarat kriteria kelayakan. Kode data untuk skor $\leq 74\%$ adalah "R" yang berarti revisi.

2. Analisis Menyimak Intensif siswa

Uji kemampuan menyimak intensif siswa menggunakan indikator penilaian menyimak menurut Tyagi (2013).

Tabel 2. Indikator Penilaian Keterampilan Menyimak

Aspek yang Diukur	Capaian Indikator	Kriteria keberhasilan Menyimak intensif	Cara Mengukur
Memahami isi cerita	Menjawab pertanyaan sesuai isi cerita	75%	Diamati dari kesesuaian jawaban dengan isi cerita
	Memperagakan atau menirukan gerakan yang terdapat dalam cerita	75%	Diamati dari kesesuaian gerakan dengan alur cerita
Mengingat isi cerita	Menceritakan kembali isi cerita	75%	Diamati dari kelancaran anak menceritakan kembali cerita

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil

Hasil penelitian ini yaitu menghasilkan pengembangan media pembelajaran *Macromedia Flash* pada materi menyimak cerita fantasi. Hasil pengembangan produk macromedia flash bertujuan untuk meningkatkan kemampuan menyimak intensif siswa kelas VII SMP Negeri 4 Maluku Tengah yang terdiri atas empat bagian, yaitu (1) deskripsi media, (2) revisi media, dan (3) penyajian data hasil uji kelayakan media. Ketiga hasil tersebut dapat dipaparkan sebagai berikut.

Deskripsi Media Pembelajaran Macromedia Flash

Berdasarkan struktur penyajiannya, macromedia flash ini dibagi menjadi tiga bagian, yaitu tampilan pembuka, isi, dan penutup. Bagian pembuka Tampilan pembuka memuat informasi tentang judul dan instansi penyusun. Bagian isi berupa menu utama yang berisi tampilan isi SK, KD, dan materi cerita fantasi

yang dikemas dengan tombol navigasi memuat materi, kuis, dan tes menyimak intensif. Di bagian isi juga terdapat petunjuk penggunaan media sehingga membantu guru dalam penyampaian materi ajar. Pada bagian penutup dikemas dengan motivasi, profil penyusun, dan video pendek untuk merangsang siswa tentang pentingnya menyimak secara insentif.

Revisi Produk

Revisi produk dilakukan untuk beberapa bagian antara lain (1) penggunaan bahasa; bahasa yang tidak sesuai dengan kaidah penulisa diganti dan diperbaiki, (2) warna gambar dan tulisan harus diganti dengan warna yang lebih cerah agar mudah dibaca, (3) petunjuk penggunaan media perlu disederhanakan atau dirapikan, (6) sistematika penulisan; mengganti struktur penulisan pada teks cerita fantasi dengan menyederhanakan kalimat yaitu mengganti dan menambahkan kata dan kalimat yang tepat sesuai dengan tingkat kognitif siswa SMP Kelas VII.

Penyajian Data Hasil Uji Kelayakan Macromedia Flash

Pengujian media pembelajaran macromedia flash oleh ahli media sebesar 80%, dinyatakan layak untuk diimplementasikan. Pengujian media oleh ahli materi sebesar 77%, dinyatakan layak untuk diimplementasikan. Pengujian media ajar oleh ahli praktisi sebesar 98%, dinyatakan layak untuk diimplementasikan. Uji lapangan oleh siswa sebesar 97% dinyatakan layak untuk dipublikasikan.

Pengujian media pembelajaran macromedia flash pada siswa SMP Kelas VII sudah memenuhi Kriteria keberhasilan menyimak insentif, yakni aspek memahami isi cerita pada indikator menjawab pertanyaan sesuai isi cerita 72% dan indikator memperagakan isi cerita 70% dan pada aspek mengingat isi cerita dengan indikator menceritakan kembali isi cerita adalah 70%. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran macromedia flash dapat menstimulasi perkembangan menyimak pada siswa SMP kelas VII. Media ini memiliki peranan sehingga siswa dapat memenuhi indikator kinerja penilaian menyimak intensif yaitu dengan kriteria keberhasilan 75%.

Pembahasan

Pengembangan media pembelajaran berbasis macromedia flash dikemas sesuai kurikulum 2013 pada mata pelajaran bahasa Indonesia yang mencakup teks cerita fantasi. Media yang dikembangkan oleh peneliti menggunakan prosedur penelitian Borg and Gall yang dimodifikasi oleh Sugiyono sampai pada tahap uji coba pemakaian media untuk siswa SMP Negeri 4 Maluku Tengah di Kelas VII. Media yang dikembangkan berbentuk aplikasi yang dikemas dalam perangkat komputer yang terdiri dari pembuka, bagian isi dan penutup. Pada bagian awal media berisi identitas penulis, asal universitas penulis, apersepsi, cara menggunakan media, menu materi, menu kuis dan menu tes. Bagian isi terdapat materi, contoh soal dan beberapa penerapan materi dengan kehidupan sehari-hari. Terakhir penutup berisi video motivasi menyimak intensif dan profil penulis dan diakhiri dengan menekan tombol (X) diujung kiri media untuk keluar dari media pembelajaran.

Pengembangan macromedia flash ini ditekankan pada pencapaian menyimak intensif siswa kelas VII SMP Negeri 4 Maluku Tengah pada **Kompetensi Dasar 4.3** menceritakan kembali isi teks narasi (cerita fantasi) yang didengar. Oleh karena itu, isi macromedia flash yang dikembangkan lebih banyak membahas tentang bagaimana siswa mengenal cara menyimak secara insentif pada teks cerita fantasi yang diperdengarkan melalui rekaman suara yang terdapat pada media pembelajaran macromedia flashserta sehingga siswa dapat berlatih untuk memahami dan mengingat isi teks. Dengan demikian, siswa mampu menceritakan kembali teks cerita fantasi sesuai dengan bahasa mereka sendiri.

Penggunaan bahasa yang digunakan dalam macromedia flash sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia yang baik dan benar. Media ini juga menggunakan bahasa yang efektif dan efisien (jelas dan singkat) sehingga mudah dipahami oleh siswa. Media yang dikembangkan juga memperhatikan aturan PUEBI agar siswa dapat diberi contoh bagaimana menggunakan PUEBI dengan baik dan benar. Meskipun demikian, pada saat uji coba produk ditemui kekeliruan saat siswa menceritakan kembali isi cerita fantasi.

Hasil dari wawancara dan penyebaran angket diperoleh pengembangan media menggunakan aplikasi Macromedia Flash sangat dibutuhkan oleh siswa dalam proses pembelajaran. Hal ini berdampak pada kemudahan siswa dalam memahami masalah materi cerita fantasi. Penyusunan desain dalam pembuatan media pembelajaran berbasis Macromedia Flash peneliti melakukan uji kevalidan dengan beberapa ahli media dan ahli materi serta rekan sejawat untuk mendapat masukan dan saran.

Pengembangan media berbasis Macromedia Flash ini telah melawati tahap validasi oleh para ahli materi dan ahli media dan perbaikan - perbaikan berdasarkan masukan para ahli materi dan media. Hasil dari validasi media pembelajaran mendapatkan hasil akhir dengan kriteria baik sehingga media pembelajaran yang dikembangkan layak diuji coba dan digunakan dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh dari uji lapangan yang diuji cobakan pada siswa

kelas VII SMP Negeri 4 Maluku Tengah, media yang telah dikembangkan memperoleh tanggapan yang sangat menarik pada saat uji coba. Kemeranian media dipengaruhi oleh aplikasi Macromedia Flash dimana aplikasi ini membuat media menjadi menarik dengan adanya audio dan animasi yang bisa mengatasi rasa bosan siswa. Sedangkan keefektifan media terhadap siswa dapat dilihat dari mudahnya siswa membawa dan menggunakan media, serta dapat membantu penalaran siswa sehingga siswa dapat belajar secara mandiri. Dengan adanya media ini siswa diharapkan dapat mengetahui salah satu kegunaan teknologi bagi pembelajaran dan secara mandiri mengaplikasikan media tersebut berdasarkan petunjuk yang telah disediakan.

PENUTUP

Penelitian dan pengembangan ini menghasilkan produk berupa media pembelajaran berbasis Macromedia Flash pada pokok materi cerita fantasi di kelas VII SMP Negeri 4 Maluku Tengah. Langkah-langkah untuk menghasilkan media pembelajaran berbasis Macromedia Flash yaitu: (1) observasi awal, (2) mengumpulkan informasi, (3) desain produk, (4) validasi desain, (5) perbaikan desain, (6) uji coba produk, (7) revisi produk dan (8) uji coba pemakaian produk. Media pembelajaran berbasis Macromedia Flash yang telah diuji mendapatkan respon yang sangat baik dari siswa dilihat dari hasil uji coba. Berdasarkan hasil uji coba yang diperoleh dari angket uji ahli dan indikator kemampuan menyimak insentif siswa menunjukkan bahwa media pembelajaran *macromedia flash* layak dan siap diimplementasikan.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdulloh Muwaffaq dan Lilik Mawartiningsih. 2017. *Pengembangan Media pembelajaran macromedia flash 8 berbasis pendekatan konsep*. Proceeding Biology Education Conference Volume 14, (1) : Hal. 441-447.
- Ahmad Rohani. 2004. *Pengelolaan Pengajaran*. Jakarta. PT. Rineka Cipta
- Arikunto, Suharsimi. 1996. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*, Edisi ke-3. Jakarta: Rineka Cipta
- Astari N.L.P.M., Pudjawan K., & Atar P.A. 2016. *Pemanfaatan Media BIG BOOK untuk kemampuan berbahasa Anak Kelompok B2 dalam Kegiatan Ekstrakurikuler*. E-journal Pendidikan Anak Usia Dini. Vol.4.No.2
- Borg, W. R. & Gall, M. D. 2003. *Educational Research*. Boston: Pearson Education, Inc.
- Daryanto. 2010. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media
- Departemen Pendidikan dan Kebudayaan. 2014. *Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 146 tahun 2014*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Isma Nurhayani. 2010. *Pengaruh penggunaan metode bercerita Terhadap kemampuan menyimak siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. (Deskriptif Analisis di SDN Cimurah I Kecamatan Karangpawitan)*. Jurnal Pendidikan Universitas Garut. Vol. 04; No. 01; 2010; 54-59.
- Laila, Alfi dan Sutrisno Sahari. 2016. *Peningkatan Kreativitas Mahasiswa Dalam Pemanfaatan Barang-Barang Bekas Pada Mata Kuliah Media Pembelajaran*. JPDN, (ONLINE), 1 (2) : 1-15, tersedia: <http://efektor.unpkediri.ac.id>, di unduh 03 Februari 2022.
- Muhtarom. 2017. *Penerapan Media Audio visual Macromedia Flash dan Power point untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Sekolah Dasar*. Jurnal Widyagogik. Vol.4.No.2.
- Nasirudin, f. 2017. *Pengembangan media pembelajaran IPA berbasis macromedia flash 8 materi pencemaran lingkungan untuk siswa smp kelas VII*
- Nindy Septa Rahayu. 2018. *Pengembangan Media Flash Card Plus Berbasis Know-want to know Learned (KWL) untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Intensif Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas III SDN Kencong 1 tahun ajaran 2017/2018*. Artikel Skripsi. Universitas PGRI Kediri
- Rambe, Nana Ronawan. (2015). *Pengembangan Media Pembelajaran Tenses Bahasa Inggris Berbasis Multimedia Interaktif Pada Siswa*

- Sekolah Dasar. Unimed
[https://scholar.google.com/scholar?oi=bibs
&cluster=10446632622655743099&btnI=1
&hl=id](https://scholar.google.com/scholar?oi=bibs&cluster=10446632622655743099&btnI=1&hl=id)
- Ranukadevi, D. (2014). The Role of Listening in Language Acquisition; the Challenges & Strategies in Teaching Listening. *International Journal of Education and Information Studies*. 4(1).59–63.
https://www.ripublication.com/ijeisv1n1/ijeisv4n1_13.pdf.
Diperoleh pada 8 Februari 2022.
- Saddono, K. & Slamet, ST. Y. 2012. *Meningkatkan Keterampilan Berbahasa*
- Tyagi. B. (2013) Listening : An Important Skill and Its Various Aspects. *An International Journal in English*, (12), 1-8.
<http://www.thecriterion.com/V4/n1/Babita.pdf>. Diperoleh pada 11 Februari 2022
- Indonesia (Teori dan Aplikasi)*. Bandung : Karya Putra Darwati
- Sriyono. 2009. *Teknik Belajar Mengajar dalam CBSA*. Jakarta: Rineka Cipta
- Sugiyono. 2008. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Tarigan, Henry Guntur. 2008. *Menyimak Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa
- Tri Ayu Supartini. 2019. *Mengembangkan Keterampilan Menyimak melalui Kegiatan Bercerita dengan BIG BOOK pada anak usia 5-6 Tahun*. Jurnal Kumara Cemdekia. Vol.7.No.2
- Wijayanti, Denok. 2007. *Peningkatan Keterampilan Bercerita Menggunakan Media Boneka*
- Skripsi Online. Unnes.
- Yudhiantoro, D. 2006. *Membuat Animasi Web dengan Macromedia Flash Professional 8*. Yogyakarta: Penerbit Andi Offset