



PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF MENYIMAK DONGENG BAHASA JAWA SEBAGAI PENGUAT NILAI DIDAKTIS DAN CINTA TANAH AIR UNTUK SMP KELAS VII

Marista Dwi Rahmayantis, Encil Puspitoningrum

Universitas Nusantara PGRI Kediri
maristadwiraahmayantis@gmail.com, licne@yahoo.com

Abstrak

Pembelajaran menyimak pada mata pelajaran Bahasa Jawa salah satunya adalah menyimak dongeng yang berada di kelas VII. Saat ini di Jawa Timur Bahasa Jawa merupakan salah satu mata pelajaran muatan lokal yang diajarkan di sekolah-sekolah dari tingkat SD hingga SMA. Pembelajaran menyimak dongeng yang seharusnya masuk dalam ranah menyimak acapkali masuk dalam ranah membaca. Dalam pembelajaran menyimak Bahasa Jawa, khususnya menyimak dongeng pada saat ini membutuhkan media yang dapat membantu memaksimalkan peran siswa pada saat pembelajaran berlangsung. Selaras dengan tujuan menyimak yaitu meresepsi pemahaman dari materi yang disimak. Untuk kepentingan tersebut materi menyimak harus didesain menarik agar indikator pembelajaran yang diinginkan tercapai dan siswa tertarik mempelajarinya. Saat ini penggunaan media yang tepat dapat menimbulkan suasana pembelajaran menyimak dongeng bahasa Jawa yang menyenangkan di dalam kelas. Salah satu tujuan pengembangan media pembelajaran berbasis audio visual adalah untuk membantu guru-guru Bahasa Jawa yang kurang memiliki kemampuan untuk bercerita. Kekurangan itu dapat berupa vokal kurang keras, artikulasi kurang jelas, intonasi tidak tepat. Dalam penelitian ini dikembangkan suatu media untuk pembelajaran menyimak Bahasa Jawa. Pembelajaran menyimak bahasa Jawa ini difokuskan pada pembelajaran menyimak dongeng bahasa Jawa pada siswa kelas VII SMP. Media yang dikembangkan bersifat interaktif, sehingga siswa dapat mengoperasikan sendiri media tersebut sesuai dengan petunjuk yang tertera dalam media. Dalam penelitian ini penulis menggunakan metode penelitian dan pengembangan atau dalam bahasa Inggrisnya *Research and Development* (R&D). Menurut Sugiyono (2010: 297) metode penelitian *Research and Development* yang selanjutnya disingkat menjadi R&D adalah penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan untuk mengkaji keefektifan produk tersebut. Produk tersebut tidak selalu berbentuk benda atau perangkat keras (*hardware*) seperti buku, alat tulis, dan alat pembelajaran lainnya. Akan tetapi dapat pula dalam bentuk perangkat lunak (*software*). prosedur pengembangan atau langkah-langkah pengembangan dalam penelitian ini terdiri atas sepuluh tahap, yaitu (1) potensi dan 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, dan (10) produksi awal.

Keywords: Materials Development media interaktif menyimak dongeng bahasa Jawa

PENDAHULUAN

Menyimak merupakan keterampilan berbahasa awal yang dikuasai oleh manusia. Keterampilan menyimak merupakan aspek terpenting karena keterampilan ini merupakan dasar untuk menguasai sesuatu bahasa (Soedjatno, 1992:3). Suatu komunikasi lisan tidak mungkin terjadi tanpa keterampilan menyimak. Hampir sebagian besar dalam kegiatan

kita sehari-hari dipenuhi oleh kegiatan menyimak. Salah satunya adalah kegiatan belajar mengajar didominasi oleh kegiatan menyimak baik secara langsung maupun tidak. Fakta membuktikan bahwa keterampilan menyimak sangat bermakna dalam aspek-aspek kehidupan, baik lingkup pendidikan maupun sosial. Siswa sebagai peserta didik hendaknya menguasai keterampilan ini sebelum beranjak ke keterampilan lainnya. Pembelajaran keterampilan menyimak harus dilakukan secara tepat agar tujuannya tercapai, misalnya dengan penggunaan media atau teknik pembelajaran yang sesuai.

Pembelajaran menyimak pada mata pelajaran Bahasa Jawa salah satunya adalah menyimak dongeng yang berada di kelas VII. Saat ini di Jawa Timur Bahasa Jawa merupakan salah satu mata pelajaran muatan lokal yang diajarkan di sekolah-sekolah dari tingkat SD hingga SMA. Gubernur Jawa Timur telah menetapkan sebuah peraturan. Peraturan Gubernur Jawa Timur No. 19 Tahun 2014 tentang pembelajaran muatan lokal bahasa daerah (Jawa dan Madura) tidak hanya di tingkat SD dan SMP tetapi juga tingkat SMA atau SMK.

Pembelajaran muatan lokal bahasa daerah (Bahasa Jawa) diberikan bertujuan agar siswa sebagai peserta didik memiliki kemampuan dan keterampilan berkomunikasi menggunakan bahasa tersebut dengan baik dan benar. Serta menumbuhkembangkan apresiasi terhadap kearifan lokal yang terkandung di dalamnya. Oleh karena itu pembelajaran muatan lokal bahasa daerah perlu dikembangkan dan diajarkan kepada siswa tidak hanya di SD namun sampai dengan tingkat SMA.

Pembelajaran Bahasa Jawa seperti juga pembelajaran bahasa Indonesia dibagi menjadi 4 aspek, yaitu membaca, menulis, menyimak, dan berbicara. Dalam pembelajaran menyimak Bahasa Jawa, khususnya menyimak dongeng pada saat ini membutuhkan media yang dapat membantu memaksimalkan peran siswa pada saat pembelajaran berlangsung. Selaras dengan tujuan menyimak yaitu meresepsi pemahaman dari materi yang disimak. Untuk kepentingan tersebut materi menyimak harus didesain menarik agar indikator pembelajaran yang diinginkan tercapai dan siswa tertarik mempelajarinya. Saat ini penggunaan media yang tepat dapat menimbulkan suasana pembelajaran menyimak dongeng bahasa Jawa yang menyenangkan di dalam kelas.

Pembelajaran menyimak dongeng yang seharusnya masuk dalam ranah menyimak acapkali masuk dalam ranah membaca karena guru tidak mempunyai kemampuan untuk bercerita. Salah satu tujuan pengembangan media pembelajaran berbasis audio visual adalah untuk membantu guru-guru Bahasa Jawa yang kurang memiliki kemampuan untuk bercerita. Kekurangan itu dapat berupa vokal kurang keras, artikulasi kurang jelas, intonasi tidak tepat. Dalam penelitian ini dikembangkan suatu media untuk pembelajaran menyimak Bahasa Jawa. Pembelajaran menyimak bahasa Jawa ini difokuskan pada pembelajaran menyimak dongeng bahasa Jawa pada siswa kelas VII SMP. Media yang dikembangkan bersifat interaktif, sehingga siswa dapat mengoperasikan sendiri media tersebut sesuai dengan petunjuk yang tertera dalam media.

Dongeng adalah salah satu jenis karya sastra lama yang berkembang di Indonesia. Menurut Danandjaja (1994:83) menjelaskan bahwa dongeng merupakan cerita prosa rakyat yang tidak dianggap benar-benar terjadi yang melukiskan kebenaran, ajaran moral, atau bahkan sebuah sindiran. Jadi, dongeng adalah karya sastra lisan yang mempunyai nilai-nilai kehidupan yang tinggi. Dongeng juga selalu mempunyai nilai manfaat yang terkandung di

dalamnya. Nilai manfaat itu mengandung pesan-pesan dan amanat bagi semua orang yang membacanya dan bisa membantu dalam pembinaan akhlak bagi setiap orang yang membacanya. Menurut Endraswara (2003:265) dongeng adalah makanan lezat bagi otak. Maksudnya, apabila kita berhasil memahami dongeng atau mendongeng, secara langsung kita telah memberi vitamin kepada kita dan orang lain karena mendongeng bisa dilakukan dan disampaikan oleh siapa saja.

Berdasarkan pendapat beberapa ahli di atas, maka dapat disimpulkan bahwa dongeng adalah cerita prosa rakyat yang dianggap benar-benar terjadi di masyarakat dan berisikan pesan dan manfaat kehidupan yang dapat membangun akhlak pembacanya. Oleh karena itu, dongeng sangat bermanfaat untuk kita. Dongeng dalam kesusastraan Indonesia adalah bagian kesusastraan lama dalam bentuk cerita (prosa). Jenis prosa lama terdiri dari dongeng, cerita pelipur lara, hikayat, sejarah, epos, kitab-kitab Thomson (Danandjaja 2002 : 86) membagi jenis dongeng menjadi empat yaitu dongeng binatang, dongeng biasa, anekdot dan lelucon, dan dongeng berumus. Pada dasarnya, dongeng merupakan bagian dari prosa fiksi sendiri

(Santoso, 1996:86). Sebuah prosa fiksi tentu tidak lepas dari unsur-unsur pembangunnya. Adapun unsur-unsur pembangun dongeng meliputi unsur intrinsik. Namun, menurut Pratiwi (1991:46), pada genre cerita pendek tidak semua unsur dikembangkan secara seimbang, biasanya cerpen lebih mementingkan pengembangan salah satu unsur, misalnya pengembangan alur cerita atau pengembangan karakternya saja, sedangkan unsur-unsur yang lain tidak mendapatkan porsi pengembangan yang sangat besar.

Tokoh adalah pelaku yang melakukan peristiwa dalam cerpen. Adapun cara pengarang menampilkan tokoh disebut penokohan. Tokoh dalam cerpen selalu mempunyai sifat, sikap, tingkah laku atau watak tertentu (Wahyudi dan Roekhan, 1992:72). Pemberian watak pada tokoh yang dilakukan oleh pengarang dinamakan. Jadi, kedua hal ini mempunyai keterkaitan yang erat yaitu teknik penyampaian pengarang dan cara pengarang dalam menampilkan watak dari tokoh dalam sebuah dongeng. Latar atau setting adalah penggambaran situasi tempat dan waktu serta suasana terjadinya peristiwa dan latar berfungsi sebagai pendukung alur dan perwatakan (Suroto, 1989:94). Jadi, latar atau setting menggambarkan bagaimana situasi atau keadaan saat itu, dimana tempat kejadian saat itu. Alur atau plot salah satu jalan cerita yang berupa peristiwa-peristiwa yang disusun satu persatu dan saling berkaitan menurut hukum sebab akibat dari awal sampai akhir cerita. Peristiwa yang satu akan menimbulkan peristiwa yang lain, dan peristiwa yang lain akan menimbulkan peristiwa yang lain lagi (Suroto, 1989:89). Jadi, setiap dongeng memiliki plot atau alur yang berhubungan dari peristiwa yang satu ke peristiwa yang lainnya.

Kemampuan menyimak sebagai salah satu keterampilan berbahasa memiliki beberapa aspek. Materi pokok berupa wacana lisan atau pembacaan dongeng yang ditujukan untuk mencapai kompetensi komunikatif. Sebuah wacana lisan berupa pembacaan dongeng yang di dalamnya terdapat keestetikan dongeng yang harus mampu dikuasai siswa. Penguasaan itu dapat dilakukan dengan cara siswa mampu menemukan hal-hal menarik yang terdapat dalam suatu pembacaan dongeng. Tahap terakhir dalam menyimak adalah mengingat. Dalam hal ini penyimak tidak hanya mengumpulkan dan menyimpan pesan tersebut, namun juga mengelompokkan, membandingkan, dan mengaitkannya dengan pengetahuan sebelumnya (Zahro dan Sulistyorini, 2010:27). Kemampuan mengingat unsur-unsur menarik sebagai pembentuk dongeng merupakan

salah satu kemampuan yang perlu ditingkatkan agar siswa mampu mengapresiasi dongeng secara baik. Unsur-unsur menarik pembentuk dongeng meliputi penokohan atau perwatakan, latar atau setting, dan plot atau alur.

Untuk menciptakan suatu komunikasi interaktif dari sebuah informasi, maka teknologi multimedia mengintegrasikan teks, grafik, suara, animasi, dan video yang mampu memengaruhi sebanyak mungkin indera yang dimiliki oleh manusia seperti penglihatan, pendengaran, dan perasaan (Oetomo, 2002:110). Hal ini diterapkan oleh para ahli tidak hanya dalam bidang nonkependidikan, tetapi juga dalam bidang pendidikan sebagai sebuah inovasi baru agar pembelajaran dapat berlangsung menarik, menyenangkan, dan sempurna. Multimedia berasal dari kata 'multi' dan 'media'. Multi berarti banyak, dan media berarti tempat, sarana, atau alat yang digunakan untuk menyimpan informasi. Jadi, multimedia dapat diasumsikan sebagai wadah atau penyatuan beberapa media yang kemudian didefinisikan sebagai elemen-elemen pembentukan multimedia. Elemen-elemen tersebut berupa teks, gambar, suara, animasi, dan video (m-edukasi, 2012).

Setiyono (2008:13) juga menjelaskan pengertian multimedia interaktif sebagai media yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna. Interaktif dalam hal ini memiliki pengertian bahwa terjadi komunikasi dua arah atau lebih dari komponen-komponen komunikasi. Komponen komunikasi dalam multimedia interaktif adalah hubungan antara manusia (sebagai *user* atau pengguna produk) dan komputer (*software*, aplikasi, atau produk dalam format *file*). Pengertian interaktif juga dipahami sebagai suatu proses pemberdayaan pebelajar untuk mengendalikan lingkungan belajar (Riley, 2011:8). Dengan memanfaatkan komputer, pebelajar dapat memberikan respon terhadap stimulus yang ditampilkan pada layar monitor komputer. Dari penjelasan tersebut, disimpulkan bahwa multimedia interaktif, khususnya dalam bidang pendidikan, memiliki makna suatu tampilan multimedia yang dirancang agar memenuhi fungsi menginformasikan pesan dan bersifat interaktif dengan penggunaannya (pengguna dapat mengoperasikan media dengan alat pengontrol yang telah diatur).

Susilana (2007: 126—129) menjabarkan beberapa karakteristik multimedia interaktif secara umum sebagai berikut.

- (1) *Self-instructional*. Melalui produk multimedia pembelajaran interaktif, seseorang dapat belajar secara mandiri.
- (2) *Self-contained*. Seluruh materi pembelajaran yang dipelajari terdapat dalam satu produk yang utuh.
- (3) *Stand alone*. Produk multimedia yang dikembangkan tidak selalu bergantung pada bahan ajar yang lain atau tidak harus digunakan bersama-sama dengan bahan ajar yang lain.
- (4) Adaptif. Produk yang dihasilkan memiliki daya adaptif yang tinggi terhadap perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, yakni multimedia tersebut dapat menyesuaikan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, serta fleksibel digunakan di berbagai tempat.
- (5) *User friendly*. Multimedia interaktif sebaiknya bersahabat dengan penggunaannya. Setiap instruksi dan informasi yang tampil bersifat membantu, sehingga dapat memudahkan pengguna dalam merespon dan mengakses sesuai dengan keinginan pebelajar.

- (6) Representasi isi. Hal ini berkaitan dengan tingkat inovasi yang dihasilkan oleh pengembang yang berkaitan dengan materi atau isi yang akan dimuat dalam multimedia.
- (7) Visualisasi dengan multimedia (video, animasi, suara, teks, dan gambar).
- (8) Menggunakan variasi yang menarik dengan kualitas resolusi yang tinggi.
- (9) Respon pembelajaran dan penguatan. Dalam hal ini, respon berkaitan dengan stimulus yang diberikan oleh seseorang pada saat mengoperasikan program. Selain itu, respon juga dapat berbentuk penguatan (*reinforcement*) secara otomatis yang telah terprogram. *Reinforcement* diberikan untuk meningkatkan motivasi dan ketertarikan seseorang dengan program.
- (10) Dapat digunakan secara klasikal dan individual.

Media pembelajaran berbasis multimedia interaktif memiliki kelebihan dan kelemahan. Hal tersebut dijelaskan oleh Smaldino (2005:148), Susilana (2007:129—130), dan Wahyono (2008:4) sebagai berikut.

1) Kelebihan

- a) *Learner participation*. Multimedia interaktif dapat meningkatkan partisipasi pebelajar dalam proses belajar mengajar.
- b) *Multiple media*. Media pembelajaran berbasis multimedia interaktif dapat menggabungkan teks, audio, grafik, gambar, dan animasi dalam satu program yang dapat memudahkan penggunaan.
- c) *Individualization*. Media pembelajaran berbasis multimedia interaktif dapat meningkatkan kemandirian pebelajar.
- d) *Flexibility*. Materi yang akan dipelajari dalam media pembelajaran berbasis multimedia interaktif dapat dipilih secara fleksibel.
- e) *Simulation*. Penggunaan multimedia interaktif lebih diasumsikan dapat mengefisiensi kegiatan pembelajaran melalui penyediaan informasi yang sederhana dan akurat.
- f) Dapat menumbuhkan kreativitas pebelajar.
- g) Dapat meningkatkan motivasi belajar.
- h) Dapat memunculkan stimulus dan respon antara media dengan *user* atau pengguna.

2) Kelemahan

- a) *Cost*. Pembuatan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif membutuhkan dana banyak.
- b) *Production expense*. Terdapat kemungkinan bahwa produk yang telah dikembangkan tidak dapat digunakan karena tidak sesuai dengan kebutuhan yang ada.
- c) *Rigidity*. Produk yang dikembangkan tidak dapat diedit, sehingga tidak selalu sesuai dengan perkembangan teknologi. Oleh karena itu, perlu adanya analisis yang tepat sebelum mengembangkan produk.

METODE

Dalam penelitian ini penulis menggunakan metode penelitian dan pengembangan atau dalam bahasa Inggrisnya *Research and Development* (R&D). Menurut Sugiyono (2010: 297) metode penelitian *Research and Development* yang selanjutnya disingkat menjadi R&D adalah penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan untuk

mengkaji keefektifan produk tersebut. Produk tersebut tidak selalu berbentuk benda atau perangkat keras (hardware) seperti buku, alat tulis, dan alat pembelajaran lainnya. Akan tetapi dapat pula dalam bentuk perangkat lunak (software).

Menurut Sugiyono (2010: 298) langkah-langkah penelitian dan pengembangan adalah sebagai berikut:

(1) Potensi dan Masalah

R&D dapat berangkat dari adanya potensi dan masalah. Pada langkah pertama ini peneliti melakukan observasi ke SMPN II Besuki sebagai tempat penelitian.

(2) Mengumpulkan Data

Dalam langkah ini peneliti mengumpulkan data-data yang terkumpul, yang kemudian dapat digunakan sebagai bahan perencanaan.

(3) Desain Produk

Dalam hal ini peneliti mulai membuat media pembelajaran bahan ajar. Sebelum pembuatan adapun persiapan yang dilakukan adalah membuat spesifikasi produk yang dilengkapi dengan spesifik sajian bahan ajar.

(4) Validasi Desain

Setelah bahan ajar dibuat, peneliti melakukan penelitian sebagai cara untuk memvalidasi bahan ajar apakah layak atau tidaknya bahan ajar yang digunakan, dilihat dari aspek materi dan desain, yang dilakukan oleh ahli.

(5) Perbaikan/ Revisi Desain

Setelah dilakukan penilaian dari ahli, kemudian bahan ajar tersebut diperbaiki atau direvisi.

(6) Uji Coba Produk

Dalam hal ini peneliti menguji coba produk pada subjek penelitian yaitu siswa SMPN II Besuki kelas VII. Pada langkah ini digunakan angket sebagai pengumpulan data tentang bahan ajar yang dikembangkan. Uji coba ini dilakukan untuk mengetahui kelemahan dan kekurangan pada bahan ajar.

(7) Revisi Produk

Ini dilakukan setelah dilakukan uji coba produk, dan analisis data yang terkumpul kemudian bahan ajar diperbaiki.

(8) Uji Coba Pemakaian

Pada pengujian bahan ajar digunakan dalam pembelajaran menyimak dongeng bahasa Jawa untuk kelas VII SMPN II Besuki.

(9) Revisi Produk

Pada revisi ini apabila terdapat kekurangan pada bahan ajar, maka bahan ajar direvisi kembali agar lebih baik lagi.

(10) Pembuatan Secara Massal

Hasil akhir dari bahan ajar yang dikembangkan berdasarkan dari validasi, revisi dan uji produk kemudian dipublikasi. Namun pada penelitian kali ini, peneliti tidak akan mempublikasikan produk bahan ajar yang telah dibuat.

Prosedur pengembangan merupakan langkah-langkah prosedural yang ditempuh oleh peneliti dalam mengembangkan suatu produk. Berdasarkan sepuluh langkah penelitian pengembangan sugiyono tersebut, prosedur pengembangan atau langkah-langkah penelitian dalam penelitian ini terdiri atas sepuluh tahap, yaitu (1) potensi dan 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, dan (10) produksi masal.

Namun dalam penelitian dan penelitian dan pengembangan bahan ajar Berpidato ini hanya dilakukan tujuh langkah awal yaitu: potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain, uji coba produk, dan revisi produk. Mengenai uji coba pemakaian, revisi produk, dan produksi masal dapat dilakukan melalui penelitian lebih lanjut.

Penelitian ini menggunakan data primer dan sekunder yang dikumpulkan melalui beberapa teknik di antaranya wawancara, observasi, angket, analisis isi dan diskusi. Kegiatan uji coba merupakan salah satu kesatuan langkah kegiatan pengembangan dengan menggunakan penelitian dan pengembangan. Uji coba produk perlu dilakukan untuk mengumpulkan data yang dapat digunakan sebagai dasar menetapkan tingkat keefektifan dan daya tarik produk. Uji coba produk bertujuan untuk memperoleh umpan balik yang digunakan sebagai dasar perbaikan produk yang telah dikembangkan. Umpan balik itu bisa berupa kritik, komentar, dan saran.

Uji ahli dan uji praktisi berguna untuk menyempurnakan produk hingga mencapai produk akhir. Setelah produk siap untuk diujicobakan, produk dimintakan validasi kepada tim ahli. Pada uji coba ahli ini akan mendapatkan komentar, kritik, dan saran terkait kelayakan produk. Tanggapan dan penilaian terhadap produk tersebut dijadikan dasar untuk perbaikan produk hingga mencapai produk akhir.

Uji coba pada calon pengguna ini dilakukan kepada siswa kelas VII. Siswa diminta untuk menggunakan bahan ajar. Setelah itu siswa diminta memberikan komentar, kritik, dan saran terkait dengan produk. Komentar dan saran tersebut merupakan masukan untuk perbaikan produk.

Analisis data pada penelitian ini adalah menggunakan teknik analisis deskriptif kualitatif yang memaparkan hasil pengembangan produk yang berupa media pembelajaran dengan bentuk bahan ajar untuk diimplementasikan pada mata pelajaran bahasa Indonesia tepatnya materi pidato. Data yang diperoleh melalui instrumen penilaian pada saat uji coba dianalisis dengan menggunakan statistik deskriptif kualitatif. Dengan cara ini diharapkan dapat mempermudah memahami data untuk proses selanjutnya. Hasil analisis data digunakan sebagai dasar untuk merevisi produk media yang dikembangkan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Deskripsi Produk

Produk yang dihasilkan dalam penelitian ini adalah media pembelajaran keterampilan menyimak untuk kelas VII SMP berupa program (*software*) dalam bentuk multimedia interaktif. Media pembelajaran ini dihasilkan dalam bentuk *software* dengan menggunakan program *Macromedia Flash Player 8.0* sebagai program utama. Program *Adobe Photoshop CS 3 Extended*, *Photoscape*, *Video Converter*, *Adobe Audition*, dan program-program lain digunakan dalam menyusun produk ini sebagai program pendukung. Media pembelajaran ini dikemas dalam keping *compact disk (CD-R) GT-PRO plus multi-speed 52x, 80min/700MB*.

Produk yang dikembangkan adalah media pembelajaran untuk keterampilan menyimak siswa kelas VII SMP. Keterampilan menyimak tersebut dikhususkan pada menyimak dongeng.

Media pembelajaran ini dikembangkan dari segi isi, penyajian, dan kelayakan bahasa. Dari segi isi, materi yang digunakan dalam mengembangkan media pembelajaran ini diperoleh dari berbagai sumber yang telah disesuaikan dengan standar kompetensi, kompetensi dasar, kebutuhan siswa, tingkat perkembangan intelektual. Materi tersebut memberikan kesempatan kepada siswa untuk melakukan eksplorasi pengetahuan, keterampilan, dan sikap melalui berbagai kegiatan belajar agar memudahkan siswa belajar mandiri dan berkelompok dalam mencapai kompetensi dasar yang diinginkan. Media pembelajaran ini juga memuat pesan-pesan penting yang secara tidak langsung tersampaikan kepada siswa. Pesan-pesan penting tersebut termuat dalam tahapan-tahapan kegiatan belajar yang dilakukan oleh siswa melalui media pembelajaran ini.

Pengembangan media dari segi penyajian memiliki beberapa indikator. Indikator tersebut meliputi kevariasian materi, ketersediaan pembangkit motivasi yang dibagi lagi ke dalam dua kriteria. Indikator berikutnya adalah keruntutan dan konsistensi konsep, keotentikan materi, keaktualan contoh-contoh dalam media, kesesuaian sajian media pembelajaran dengan alur berpikir induktif, dan ketersediaan bahan pendukung. Dari segi penyajian, media pembelajaran ini dirancang menarik dengan pewarnaan yang disesuaikan dengan tingkat berpikir siswa. Penyajian kegiatan dalam media ini juga disusun sesuai dengan pola berpikir siswa, dari yang sederhana ke yang sulit, dari yang konkret ke yang abstrak. Sesuai dengan hal tersebut, maka pola berpikir induktif digunakan dalam penyusunan penyajian media pembelajaran ini.

Dari segi kelayakan bahasa dalam media pembelajaran, indikator yang diberikan adalah kesesuaian penggunaan bahasa yang terbagi ke dalam dua kriteria, yaitu kesesuaian penggunaan bahasa dengan tingkat perkembangan intelektual siswa dan kesesuaian penggunaan bahasa dengan tingkat emosional siswa. Indikator berikutnya adalah bentuk bahasa yang terdiri atas dua kriteria, yaitu, ketepatan penggunaan ejaan dan tanda baca dan kesesuaian pilihan kata dengan kaidah bahasa Indonesia yang benar. Indikator selanjutnya adalah kekomunikatifan bahasa yang terdiri atas kriteria mengenai penyajian bahasa yang komunikatif dan grafika yang ditampilkan dalam media pembelajaran. Indikator terakhir adalah kemudahan penyampaian pesan kepada siswa.

Bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran ini layak diimplementasikan karena memiliki susunan kata, bentukan kata, dan kalimat yang sesuai dengan perkembangan berpikir siswa. Selain itu, ejaan, tanda baca, dan aspek-aspek mekanik lainnya digunakan secara tepat. Bahasa yang digunakan dalam setiap tahapan kegiatan dalam media pembelajaran ini sangat komunikatif, sehingga pengguna produk dapat segera memahami maksud perintah-perintah yang terdapat dalam media pembelajaran.

Penyajian Data dari Segi Isi

Media pembelajaran yang dikembangkan telah divalidasi dengan materi yang mengacu pada standar kompetensi yang sesuai dengan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan dan disajikan secara bertahap untuk memudahkan siswa. Pengembangan materi yang terdapat dalam media pembelajaran ini adalah sebagai berikut.

1) Materi yang disajikan adalah sebagai berikut:

- a) Dongeng,
- b) pangerten dongeng,
- c) jenis dongeng

- d) latihan nyimak dongeng, disediakan 3 dongeng (merak lan kancil, wedhus ireng, si sahetapi)
- e) menu Latihan, *gladen*.

Media pembelajaran ini dikembangkan bertumpu pada standar kompetensi menyimak dongeng. Pada bagian ini terdapat empat poin penting, yaitu (1) materi tentang dongeng, (2) latihan menyimak dongeng, (3) *gladen*, dan (4) kuis.

Materi yang disajikan dalam media pembelajaran disertai dengan ilustrasi yang sesuai dengan isi pembelajaran. Media pembelajaran disajikan dengan warna yang menarik dengan tujuan menarik perhatian siswa agar lebih bersemangat dalam pembelajaran dan merespon aktif pembelajaran berbicara melalui media pembelajaran keterampilan menyimak bahasa Indonesia yang dikembangkan.

Penyajian Data dari Segi Penyajian

Materi dan tuntutan kepada siswa dalam media pembelajaran ini didesain bervariasi dan tidak monoton agar siswa dapat melakukan kegiatan-kegiatan yang bermanfaat dan dapat meningkatkan minat belajar siswa, serta membuat siswa tidak bosan. Tuntutan menyimak dalam media pembelajaran ini divariasikan dalam beberapa bentuk latihan dan tugas individu. Dalam media pembelajaran ini, disediakan pembangkit motivasi agar siswa dapat lebih bersemangat dalam belajar. Pembangkit motivasi yang berupa ilustrasi, gambar, animasi, dan warna-warna disesuaikan dengan siswa kelas VII SMP agar minat siswa dalam mempelajari media pembelajaran ini dapat meningkat.

Media pembelajaran ini juga disusun dengan konsep yang runtut dan konsisten. Sistematika penyajian dalam bagian pendahulu memuat materi prasyarat untuk memahami media pembelajaran utama yang disajikan, yaitu praktik menyimak. Pola urutan kegiatan dan komponen sajian disusun secara konsisten dalam semua unit. Hal ini berhubungan dengan kesesuaian sajian media pembelajaran dengan alur berpikir induktif, sehingga siswa melaksanakan kegiatan berbicara mulai dari hal yang mudah ke sukar, dari yang sederhana ke hal yang lebih rumit.

Penyajian Data dari Segi Kelayakan Bahasa

Bahasa dalam media pembelajaran ini dikembangkan sesuai dengan tingkat perkembangan intelektual dan emosional kelas VII SMP. Bahasa-bahasa yang telah disesuaikan tersebut bertujuan agar siswa dengan mudah memahami setiap kegiatan dalam media pembelajaran. Selain itu, terdapat pesan-pesan yang disampaikan kepada siswa. Pesan-pesan tersebut juga menggunakan bahasa yang menarik, jelas, dan tidak menimbulkan makna ganda, sehingga siswa dapat memahami pesan-pesan tersebut.

Dalam media pembelajaran ini, bentuk bahasa, seperti pilihan kata dan bentukan kata, disesuaikan dengan kaidah bahasa Indonesia yang baik dan benar. Kalimat dalam paragraf-paragraf juga disesuaikan dengan tingkat pemahaman siswa, sehingga tetap terkesan komunikatif dan tidak bertele-tele agar siswa lebih termotivasi untuk tetap mempelajari media pembelajaran ini. Grafika yang ditampilkan dalam media pembelajaran juga telah disesuaikan agar siswa dapat lebih tertarik untuk belajar dan mempelajari media pembelajaran ini.

Data yang diperoleh dari kegiatan validasi atau telaah ahli dan uji coba lapangan disajikan dalam bentuk tabel untuk dianalisis sebagai dasar pemantapan produk. Kritik dan saran yang bersifat membangun dari para penelaah dan subjek coba lapangan dijadikan

dasar untuk merevisi komponen-komponen yang terdapat dalam media pembelajaran ini. Data yang *tidak direvisi* diberi kode TR dan data yang *direvisi* diberi kode R.

Data temuan hasil validasi atau telaah ahli dan guru ditunjukkan pada Tabel 1.1.

Tabel 1.1 Hasil Validasi Ahli dan Guru dari Segi Isi

Indikator	Kriteria	Validasi Ahli		
		Ahli 1	Guru	Rata-rata
1. Kesesuaian media pembelajar-an dengan materi	Isi media pembelajaran berbicara dirancang untuk mengondisikan siswa melakukan eksplorasi pengetahuan, keterampilan, dan sikap melalui berbagai kegiatan	2	4	3
2. Kemudah-an isi media pembelajar-an	Media pembelajaran berbicara dirancang untuk mengondisikan siswa agar dapat belajar secara mandiri dan berkelompok	3	4	3,5
3. Kesesuaian isi media pembelajar-an berbicara dengan KD-KD dalam standar isi	Materi yang dikembangkan dalam media pembelajaran ini dapat diintegrasikan ke dalam kesatuan tema umum yang familiar tentang hubungan manusia dengan manusia untuk memenuhi ketercapaian SK dan KD	4	4	4
4. Kesesuaian isi media pembelajar-an berbicara	Media pembelajaran berbicara yang dirancang disesuaikan dengan tingkat perkembangan intelektual dan emosional siswa (pemilihan materi yang disesuaikan dengan cara berpikir, pengetahuan, dan ketertarikan siswa)	3	3	3
5. Keaktualan isi media pembelajar-an berbicara dilihat dari kebutuhan siswa	Materi yang terdapat dalam media pembelajaran bersumber dari kehidupan sehari-hari siswa, sehingga siswa tidak kesulitan dalam memahami materi yang terdapat dalam media	4	3	3,5
6. Kejelasan petunjuk yang menyertai media	Media pembelajaran ini memiliki panduan atau petunjuk yang digunakan oleh guru dan siswa dalam mengoperasikan media, sehingga media dapat dimanfaatkan secara maksimal	4	4	4
7. Kemanfa-atan media pembelajar-an	Setiap kegiatan dalam media pembelajaran ini difokuskan pada keterampilan menyimak dan disertai dengan keterampilan lainnya	4	4	4

sebagai pendukung. Media ini memiliki manfaat utama, yaitu siswa dapat berbicara (menjelaskan petunjuk penggunaan alat dan menjelaskan denah) dengan baik dan benar.

Rata-rata Total (%)	90,25
----------------------------	-------

Keterangan:

4 = penilaian sangat baik 2 = penilaian cukup
 3 = penilaian baik 1 = penilaian kurang

Pada pernyataan bahwa media ini memudahkan siswa untuk belajar sendiri, 9 siswa menyatakan tidak sepakat. Hal tersebut menunjukkan bahwa terdapat 45% dari siswa tidak sepakat dan terdapat beberapa bagian dari media pada aspek ini yang harus direvisi. Selain itu, hanya terdapat 5 siswa atau 25% siswa tidak mengenal setiap kegiatan yang terdapat dalam media pembelajaran. Hal tersebut menunjukkan bahwa ada beberapa bagian dari aspek ini yang harus direvisi. Pada pernyataan lain, terdapat 2 siswa atau 10% siswa menyatakan bahwa latihan dalam media ini tidak mudah untuk dipelajari. Rata-rata total jawaban “ya” yang diperoleh dari seluruh siswa adalah 90%. Oleh sebab itu, media pembelajaran ini layak untuk diimplementasikan. Data temuan dari hasil uji coba siswa ditunjukkan pada Tabel 4.2.

Tabel 1.2 Hasil Uji Coba Siswa dari Segi Isi

Kriteria	Penilaian			
	Ya		Tidak	
	Jumlah	(%)	Jumlah	(%)
a. Apakah materi menyimak dongeng ini menambah pengetahuan dan keterampilanmu?	20	100	-	0
b. Apakah media ini memudahkanmu untuk belajar sendiri?	11	55	9	45
c. Apakah dengan media ini kamu dapat bekerja sama dengan teman-temanmu?	20	100	-	0
d. Apakah kamu mengenal setiap kegiatan yang terdapat dalam media ini?	15	75	5	25
e. Apakah dengan media ini kamu dapat dengan mudah memahami pembelajaran menyimak?	19	95	1	5
f. Apakah latihan dalam media mudah untuk kalian pelajari?	18	90	2	10
g. Apakah kalian dapat menyimak dengan baik setelah mempelajari media ini?	19	95	1	5
h. Apakah kalian dapat menjelaskan petunjuk penggunaan alat kepada orang lain dengan baik setelah mempelajari media ini?	20	100	-	0
Rata-rata Total	18	90	2	10

Selain penilaian atau telaah berupa angka, para ahli, guru, dan siswa juga memberikan saran, catatan, komentar, masukan, dan alasan langsung berupa data verbal. Saran, catatan, masukan, dan komentar tersebut juga menjadi dasar dilakukannya perbaikan atas produk yang telah dikembangkan. Catatan atau masukan dari para ahli dan guru adalah (1) ada beberapa materi yang tidak dekat dengan kehidupan siswa, terutama siswa SD di Sukosari Madiun, serta (2) media seharusnya disesuaikan dengan usia, perkembangan kognitif dan emosional anak kelas VII SMP. Catatan dari siswa di antaranya (1) masih banyak siswa yang kesulitan dalam mengoperasikan media, (2) tidak semua siswa dengan mudah dapat memahami isi dalam media, dan (3) tidak semua hal dalam media dikenali oleh siswa.

Dari keseluruhan data yang diperoleh, dibuktikan bahwa pengembangan media pembelajaran berbicara dari segi isi terdapat kekurangan. Kekurangan tersebut antara lain belum sempurnanya materi tentang petunjuk berbicara yang baik dan benar. Selain itu, materi belum cukup untuk keterampilan menyimak. Dalam media pembelajaran yang dikembangkan, masih terdapat beberapa materi yang tidak dekat dengan kehidupan sehari-hari siswa. Selain itu, materi dalam media belum seluruhnya sesuai dengan tingkat perkembangan intelektual dan emosional siswa (cara berpikir, pengetahuan, dan ketertarikan siswa). Analisis hasil validasi ahli dan guru, serta uji siswa ditunjukkan pada Tabel 1.3 dan Tabel 1.4.

Tabel 1.3 Analisis Hasil Validasi dari Segi Isi dan penyajian Media Pembelajaran oleh Ahli dan Guru

Indikator	Kriteria	Validasi Ahli dan Guru	TR/R
1. Kesesuaian media pembelajaran dengan materi	Isi media pembelajaran berbicara dirancang untuk mengondisikan siswa melakukan eksplorasi pengetahuan, keterampilan, dan sikap melalui berbagai kegiatan	-	TR
2. Kemudahan isi media pembelajaran	Media pembelajaran berbicara dirancang untuk mengondisikan siswa agar dapat belajar secara mandiri dan berkelompok	Aspek berbicara memerlukan petunjuk tentang mimik, pantomimik, intonasi, pelafalan, dll.	R
3. Kesesuaian isi media pembelajaran berbicara dengan KD-KD dalam standar isi	Materi yang dikembangkan dalam media pembelajaran ini dapat diintegrasikan ke dalam kesatuan tema umum yang familiar tentang hubungan manusia dengan manusia untuk memenuhi ketercapaian SK dan KD	-	TR
4. Kesesuaian isi media pembelajaran berbicara	Media pembelajaran berbicara yang dirancang disesuaikan dengan tingkat perkembangan intelektual dan emosional siswa (pemilihan materi yang disesuaikan dengan cara berpikir, pengetahuan, dan ketertarikan siswa)	Usia dan perkembangan kognitif dan emosional anak kelas VII SMP SD	R

5. Keaktualan isi media pembelajaran berbicara dilihat dari kebutuhan siswa	Materi yang terdapat dalam media pembelajaran bersumber dari kehidupan sehari-hari siswa, sehingga siswa tidak kesulitan dalam memahami materi yang terdapat dalam media	Ada beberapa materi yang tidak dekat dengan kehidupan siswa, terutama siswa SD di Sukosari	R
6. Kejelasan petunjuk yang menyertai media	Media pembelajaran ini memiliki panduan atau petunjuk yang digunakan oleh guru dan siswa dalam mengoperasikan media, sehingga media dapat dimanfaatkan secara maksimal	-	TR
7. Kemanfaatan media pembelajaran	Setiap kegiatan dalam media pembelajaran ini difokuskan pada keterampilan menyimak dan disertai dengan keterampilan lainnya sebagai pendukung. Media ini memiliki manfaat utama, yaitu siswa dapat berbicara (menjelaskan petunjuk penggunaan alat dan menjelaskan denah) dengan baik dan benar.	Mimik, pantomimik, intonasi tampaknya diperlukan untuk keterampilan menyimak	R

Tabel 1.4 Analisis Hasil Uji Coba dari Segi Isi Media Pembelajaran oleh Siswa

No.	Kriteria	Uji Siswa	TR/R
a.	Apakah materi berbicara bahasa Indonesia ini menambah pengetahuan dan keterampilanmu?		TR
b.	Apakah media ini memudahkanmu untuk belajar sendiri?	Banyak siswa kesulitan belajar sendiri dengan media ini	R
c.	Apakah dengan media ini kamu dapat bekerja sama dengan teman-temanmu?		TR
d.	Apakah kamu mengenal setiap kegiatan yang terdapat dalam media ini?	Tidak semua siswa mengenal setiap kegiatan yang terdapat dalam media pembelajaran	R
e.	Apakah dengan media ini kamu dapat dengan mudah memahami pembelajaran berbicara?		TR
f.	Apakah latihan dalam media mudah untuk kalian pelajari?	Tidak semua siswa dengan mudah memahami latihan untuk berlatih berbicara	R
g.	Apakah kalian dapat menjelaskan denah dengan baik setelah mempelajari media ini?		TR
h.	Apakah kalian dapat menjelaskan petunjuk penggunaan alat kepada orang lain dengan baik setelah mempelajari media ini?		TR

Analisis data pengembangan dari segi isi media pembelajaran menunjukkan bahwa materi yang dikembangkan dalam media pembelajaran keterampilan menyimak berbasis multimedia

interaktif ada yang harus direvisi. Revisi penyajian media pembelajaran dilakukan agar media pembelajaran mengalami perbaikan.

PENUTUP

Media interaktif menyimak dongeng bahasa Jawa digunakan dalam pembelajaran menyimak bahasa Jawa untuk membantu siswa dan guru dalam pembelajaran dan memudahkan siswa dan guru untuk mengasah kemampuan menyimak bahasa Jawa. Dalam penelitian ini dikembangkan media interaktif menyimak dongeng berbahasa Jawa untuk siswa SMP kelas VII.

Isi, bahasa, dan penyajian dalam media interaktif menyimak dongeng dalam bahasa Jawa ini disesuaikan dengan cara berpikir siswa kelas VII. Dalam proses pembelajaran agar keterampilan menyimak tidak beralih tujuan menjadi keterampilan membaca diperlukan media yang dapat membantu dalam pembelajaran. Sajian media interaktif menyimak dongeng ini dilengkapi animasi gambar dan pilihan menu-menu utama. Media interaktif menyimak dongeng bahasa Jawa ini dikemas dalam keping CD yang dapat digandakan dengan mudah.

Bagian media pembelajaran ada dua bagian penting, bagian awal dan bagian inti. Bagian inti terdiri dari 9 menu utama. Selain 9 menu utama ada tampilan tentang *purwakaning media* atau dalam bahasa Indonesia biasa disebut kata pembuka atau kata pengantar. Kesembilan menu utama terdiri dari menu *Purwakaning Media, Pembuka, Pangerten lan Jenis Dongeng, Nyemak Dongeng, Kamus Cilik, Kapustakaan, Gladen, Profil, Panutup*. Pada masing-masing menu ada tampilan selanjutnya yang bisa dilihat.

Media interaktif menyimak dongeng berbahasa Jawa ini sudah melalui proses penelitian sederhana, media ini dapat digunakan secara layak bagi guru. Guru dapat mengembangkan media pembelajaran secara lebih mandiri dan lebih kreatif. Media pembelajaran ini hanya sebagai alternatif dan bukan satu-satunya bahan pembelajaran yang dapat digunakan sehingga guru bahasa Jawa disarankan dapat memadukan bahan ajar dengan media belajar yang lain sehingga siswa termotivasi dalam mempelajari bahasa Jawa dan meningkatkan keterampilan menyimak bahasa Jawa.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Danandjaja, James. 1994. *Foklor Indonesia; Ilmu Gosip, Dongeng, dll*. Jakarta: Pustaka Utama Grafiti
- Endraswara, Suwardi. 2003. *Membaca, Menulis, mengajarkan Sastra*. Yogyakarta: Penerbit Kota Kembang.
- m-edukasi. 2012. *Fungsi Media Pembelajaran*, (Online), (www.m-edukasi.we.id/2012/04/fungsi-media-pembelajaran), diakses 24 Maret 2013.
- Oetomo, Budi S. D. 2002. *e-Education: Konsep, Teknologi, dan Aplikasi Internet Pendidikan*. Yogyakarta: Penerbit Andi.
- Pratiwi, Yuni. 1991. *Memahami Tujuan dan Materi Pelajaran Apresiasi Sastra: Buku Penunjang Perkuliahan*. Malang: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan IKIP Malang.

- Riley, Philip. 2011. *Attachment Theory and the Teacher-Student Relationship*. London: Roulledge.
- Santoso, Puji. 1996. *Pengetahuan dan Apresiasi Kesusasteraan dalam Tanya Jawab*. Flores: Nusa Indah.
- Setiyono. 2008. *Pengembangan Pembelajaran dengan Menggunakan Multimedia Interaktif untuk Pembelajaran yang Berkualitas*. Karya Tulis Ilmiah tidak diterbitkan. Madiun: SMP Negeri 1 Dagangan.
- Smaldino, Sharon E. dkk. 2005. *Instructional Technology and Multimedia for Learning* (8th Edition). New Jersey: Columbus Person Education.
- Soedjiatno. 1992. *Keterampilan Menyimak dan pengajarannya I*. Malang: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan IKIP Malang.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian dan Pengembangan Research and Development*. Bandung: Alfabeta.
- Suroto. 1989. *Apresiasi Sastra Indonesia: untuk SMU*. Jakarta: Erlangga.
- Susilana, Rudi. 2007. *Media Pembelajaran: Hakikat, Pengembangan, Penilaian, dan Pemanfaatan*. Bandung: CV. Wacana Prima.
- Tarigan, Henry Guntur. 1986. *Menyimak Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa
- Wahyono, S. 2008. *Perancangan Animasi Tiga Dimensi dan Multimedia Interaktif Pendukung Promosi Perumahan Griya Candirejo Asri*. Yogyakarta: Politehnik Seni.
- Wahyudi & Roekhan. 1992. *Teori Kesusasteraan*. Malang: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan IKIP Malang.
- Zahro, Azizatul & Sulistyorini, Dwi. 2010. *Strategi Kooperatif dalam Pembelajaran Menyimak dan Berbicara*. Malang: Asis Asah Asuh.