

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MENULIS TEKS FABEL DENGAN *MACROMEDIA FLASH* BAGI SISWA SMP

Ida Sari Rahmawati, Roekhan, Nurchasanah
Pendidikan Bahasa Indonesia Pascasarjana-Universitas Negeri Malang
Jalan Semarang 5 Malang. E-mail: idasari4sasindo@gmail.com

Abstract: This research aims to develop media for learning of fable story writing for junior high school students that contain materials, examples, and exercises to achieve the indicators and learning objectives and to describe the feasibility of media for learning gained from expert judgement and field testing. Media for learning developed using *macromedia flash* program. The development model used was adapted from Borg and Gall development model. Aspect of the assessment in the media for learning is in terms of (1) content, (2) language, and (3) the display. From the results of the expert judgement and field testing, the overall product of learning media has been feasible to be implemented after going through revision stages.

Keywords: development of media for learning, fable story writing, *macromedia flash*

Abstrak: Penelitian ini bertujuan mengembangkan media pembelajaran menulis teks fabel bagi siswa SMP yang berisi materi, contoh, dan latihan untuk mencapai indikator dan tujuan pembelajaran serta mendeskripsikan kelayakan media pembelajaran menulis teks fabel bagi siswa SMP yang diperoleh dari uji ahli dan uji lapangan. Media pembelajaran yang dikembangkan menggunakan program *macromedia flash*. Model pengembangan yang digunakan diadaptasi dari model pengembangan Borg dan Gall. Aspek yang menjadi penilaian dalam pengembangan produk media pembelajaran adalah dari segi (1) isi materi, (2) bahasa, dan (3) tampilan. Dari hasil validasi dan uji lapangan, secara keseluruhan produk media pembelajaran yang dikembangkan telah layak untuk diimplementasikan setelah melalui tahap revisi.

Kata kunci: pengembangan media pembelajaran, menulis teks fabel, *macromedia flash*

Fabel adalah salah satu bentuk teks narasi yang mengisahkan tentang kehidupan binatang yang berperilaku menyerupai manusia (Knapp & Watkins, 2005:26). Cerita fabel sering disebut juga dengan cerita moral karena pesan yang ada di dalam cerita fabel berkaitan erat dengan moral. Oleh karena itu, bagian akhir dari cerita fabel berisi pernyataan yang menunjukkan amanat dari penulis kepada pembaca. Berbeda halnya dengan cerpen atau novel yang penyampaian amanatnya dilakukan secara tersurat, dalam fabel pembaca langsung bisa menemukan amanat atau nilai moral pada bagian akhir atau kesimpulan cerita. Secara umum, teks fabel memiliki struktur yang terdiri atas orientasi, komplikasi, resolusi, dan koda. Ciri yang paling menonjol dalam teks fabel adalah adanya pesan moral yang disampaikan melalui tokoh-tokoh binatang dalam teks fabel.

Menulis merupakan salah satu keterampilan berbahasa yang diajarkan dalam Kurikulum 2013. Walaupun tidak secara eksplisit dijelaskan, kompetensi dasar dalam Kurikulum 2013 tetap mengacu pada empat keterampilan berbahasa yang terintegrasi dan diwujudkan dalam bentuk teks baik lisan maupun tulisan. Menurut Tarigan (1995:3), menulis adalah salah satu keterampilan berbahasa yang produktif dan ekspresif yang digunakan untuk berkomunikasi tidak langsung dengan pihak lain. Menulis teks fabel merupakan salah satu bentuk keterampilan menulis kreatif yang berbeda dengan keterampilan menulis pada umumnya. Dalam menulis kreatif teks fabel, siswa harus diajarkan bagaimana cara memunculkan ide kemudian mengembangkan ide tersebut menjadi cerita fabel yang utuh hingga menyempurnakan hasil tulisannya.

Tujuan dari pembelajaran menulis teks fabel ini adalah mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan kreatif siswa melalui kegiatan mengembangkan ide-ide menjadi sebuah cerita yang bermuatan moral. Karena teks fabel ini merupakan salah satu jenis teks naratif dengan tokoh-tokoh hewan yang memiliki sifat seperti manusia di dalamnya, siswa harus dapat memahami dengan baik bagaimana struktur teks fabel dan bagaimana cara menyusun teks fabel yang memiliki muatan nilai moral di dalamnya. Tahapan pendekatan ilmiah yang meliputi kegiatan mengamati struktur dan unsur kebahasaan teks fabel, menanya, menalar, mencoba menyusun teks fabel dan menyajikan teks fabel yang telah dibuat diharapkan mampu mengasah keterampilan berpikir kritis dan kreatif siswa melalui tahapan yang sistematis dan terstruktur.

Selama ini, penerapan Kurikulum 2013 masih mengalami banyak kendala. Salah satu kendala yang dihadapi oleh guru di lapangan adalah masih belum tersedianya media pembelajaran yang bisa digunakan guru untuk menyampaikan materi dan mengajarkan keterampilan tertentu kepada siswa. Guru juga masih belum sepenuhnya memahami maksud dari setiap KD yang ditentukan dalam kurikulum. Oleh sebab itu, guru juga masih kesulitan dalam merancang media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan belajar siswa untuk mencapai kompetensi dan meraih hasil belajar yang optimal.

Ada dua hal yang harus diperhatikan oleh guru agar kegiatan pembelajaran berlangsung dengan baik sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran. Pertama adalah guru harus mampu menyediakan bahan ajar yang sesuai dengan kebutuhan siswa. Kedua, guru harus mampu merancang media pembelajaran yang dapat membantu guru menyampaikan materi tentang topik dan keterampilan yang akan diajarkan kepada siswa. Media dan bahan ajar yang digunakan oleh guru harus memerhatikan aspek kebutuhan siswa, karakteristik dan gaya belajar siswa, kondisi di sekolah, serta kemudahan dalam menggunakan media dan bahan ajar tersebut.

Penelitian dan pengembangan ini menghasilkan produk berupa media pembelajaran untuk menulis teks fabel bagi siswa SMP. Media pembelajaran yang disusun dikemas dalam bentuk program *macromedia flash* dengan menggabungkan bentuk visual, audio, audiovisual, dan teks. *Macromedia flash* adalah sebuah program yang ditujukan kepada para desainer maupun programmer yang bermaksud merancang animasi untuk pembuatan halaman web, presentasi untuk tujuan bisnis maupun proses pembelajaran hingga pembuatan *game* interaktif serta tujuan-tujuan lain yang lebih spesifik (Yudhiantoro, 2006:1).

Tujuan penelitian ini adalah (1) mengembangkan media pembelajaran menulis teks fabel bagi siswa SMP yang berisi materi, contoh, dan latihan untuk mencapai indikator dan tujuan pembelajaran dan (2) mendeskripsikan kelayakan media pembelajaran menulis teks fabel bagi siswa SMP yang diperoleh dari validasi ahli dan uji lapangan. Media pembelajaran yang dikembangkan merupakan media berbasis multimedia interaktif yang dikemas dalam bentuk program *macromedia flash* dengan tampilan, isi materi, dan bahasa yang disesuaikan dengan kebutuhan dan karakteristik siswa SMP.

METODE

Penelitian ini menggunakan desain pengembangan Borg & Gall. Borg & Gall (1983:772) membagi tahapan pengembangan produk pembelajaran dalam sepuluh tahapan yang disebut *Research and Development* (R & D). Model pengembangan ini merumuskan tahapan dalam mengembangkan produk pembelajaran yang meliputi (1) penelitian dan pengumpulan informasi awal, (2) perencanaan, (3) pengembangan format produk awal, (4) uji coba awal, (5) revisi produk, (6) uji coba lapangan, (7) revisi produk, (8) uji lapangan, (9) revisi produk akhir, dan (10) diseminasi dan implementasi.

Prosedur pengembangan media pembelajaran diadaptasi dari model pengembangan Borg & Gall yang meliputi sembilan tahapan, yakni (1) analisis kebutuhan, (2) perumusan tujuan, (3) pengembangan format produk awal, (4) validasi ahli, (5) revisi produk, (6) uji coba awal, (7) revisi produk, (8) uji coba lapangan, dan (9) revisi produk akhir. Modifikasi yang dilakukan peneliti terkait dengan desain pengembangan yang digunakan adalah dengan memasukkan tahapan validasi ahli. Tahap validasi ahli dilakukan agar media pembelajaran yang dikembangkan mendapatkan penilaian berdasarkan aspek teoretis sebelum produk diujicobakan di lapangan.

Kegiatan pengembangan media pembelajaran diawali dengan kegiatan menganalisis kebutuhan dan potensi yang ada baik di sekolah maupun daerah/lingkungan belajar siswa. Kegiatan ini bertujuan agar perumusan tujuan pembelajaran sesuai dengan kebutuhan siswa. Setelah tujuan pembelajaran dirumuskan, peneliti melakukan perencanaan yang meliputi kegiatan merumuskan kemampuan dan merumuskan tujuan khusus atau indikator pembelajaran untuk menentukan urutan materi. Setelah melakukan perencanaan dengan merumuskan kompetensi dan indikator pembelajaran, tahapan selanjutnya adalah mengembangkan format produk awal atau draf awal yang mencakup penyiapan bahan-bahan pembelajaran dan penyusunan *storyboard*.

Setelah format produk awal dikembangkan, langkah selanjutnya adalah melakukan validasi ahli pada dua ahli, yakni ahli pembelajaran menulis teks fabel dan ahli media pembelajaran. Validasi ahli dilakukan dengan menyebarkan angket dan wawancara dengan dua ahli tersebut. Setelah itu, peneliti melakukan revisi produk berdasarkan hasil validasi ahli. Produk yang telah direvisi berdasarkan hasil validasi ahli kemudian diujicobakan kepada lima siswa dan guru di SMPN 8 Malang, SMPN 5 Malang, dan SMP Laboratorium UM.

Saran dan masukan dari hasil uji coba awal menjadi dasar untuk melakukan revisi produk media pembelajaran. Produk yang telah direvisi berdasarkan hasil uji coba awal kemudian diujicobakan kembali dengan subjek yang lebih besar, yakni yakni dua puluh siswa di SMPN 8 Malang, tiga belas siswa di SMPN 5 Malang, dan dua puluh siswa di SMP Laboratorium UM. Setelah uji coba lapangan, langkah selanjutnya adalah melakukan revisi produk akhir berdasarkan hasil uji lapangan tersebut.

Data dalam penelitian ini berupa data persentase kelayakan produk media pembelajaran dan data verbal berupa data verbal tertulis dan data verbal lisan. Data persentase kelayakan produk diperoleh dari skor pada angket yang diberikan kepada ahli pembelajaran, ahli media pembelajaran, guru, dan siswa di SMPN 8 Malang, SMPN 5 Malang, dan SMP Laboratorium UM. Data verbal tertulis berupa catatan, komentar, masukan, kritik maupun saran-saran yang dituliskan oleh subjek uji produk pada angket penilaian yang disediakan oleh peneliti, sedangkan data verbal yang tidak tertulis berupa informasi lisan yang diperoleh peneliti ketika melakukan wawancara bebas terhadap ketiga kelompok uji produk. Data verbal lisan ini kemudian ditranskripsikan.

Analisis data berupa persentase kelayakan produk dilakukan dengan cara (1) mengumpulkan skor yang diperoleh dari hasil validasi ahli media pembelajaran, ahli pembelajaran, dan uji lapangan di SMPN 8 Malang, SMPN 5 Malang, dan SMP Laboratorium UM, (2) mengklasifikasi angket berdasarkan subjek uji produk, dan (3) menghitung persentase kelayakan dari masing-masing angket untuk menentukan kelayakan produk. Sementara itu, analisis data verbal tertulis dan lisan dilakukan dengan cara (1) mengumpulkan data verbal tertulis yang diperoleh dari hasil validasi ahli dan uji lapangan, (2) mentranskrip data verbal lisan yang diperoleh dari hasil validasi ahli dan uji lapangan, (3) menghimpun, menyeleksi, dan mengklasifikasi data verbal tertulis dan hasil transkrip data verbal lisan berdasarkan validasi ahli dan uji lapangan, dan (4) menganalisis data dan merumuskan simpulan analisis sebagai dasar untuk melakukan tindakan terhadap produk yang dikembangkan, apakah harus direvisi atau diimplementasi.

HASIL

Media pembelajaran yang dikembangkan diwujudkan dalam bentuk perangkat lunak (*software*) berbasis program *macromedia flash* pembelajaran yang berisi teks, audio, visual, dan video yang dipadukan kemudian dikemas ke dalam sebuah CD. Media pembelajaran ini dikembangkan untuk mencapai kompetensi dasar menulis teks fabel sesuai dengan struktur isi teks fabel. Tujuan pembelajaran dalam media yang dikembangkan ini adalah (1) siswa mampu menentukan ide atau topik yang akan dikembangkan menjadi teks fabel, (2) siswa mampu menentukan tahapan alur cerita pada teks fabel, (3) siswa mampu menentukan tokoh dan penokohan pada teks fabel, (4) siswa mampu mengembangkan latar pada teks fabel, (5) siswa mampu menentukan sudut pandang yang digunakan pada teks fabel, (6) siswa mampu membuat pembuka cerita yang menarik, (7) siswa mampu mengembangkan rangkaian peristiwa dalam teks fabel, dan (8) siswa mampu membuat penutup cerita yang berisi pesan moral.

Isi materi dikembangkan berdasarkan indikator yang telah disusun dan diharapkan dapat digunakan sebagai sumber pembelajaran bagi siswa untuk membangun pengetahuan melalui serangkaian pengalaman belajar. Materi yang terdapat dalam media pembelajaran ini adalah (1) menggali ide, (2) menentukan alur cerita, (3) menentukan tokoh dan penokohan, (4) mengembangkan latar, (5) menentukan sudut pandang penceritaan, (6) membuat pembuka cerita yang menarik, (7) mengembangkan rangkaian peristiwa, dan (8) membuat penutup cerita yang berisi pesan moral.

Dari segi bahasa, media pembelajaran menulis teks fabel ini menggunakan bahasa yang baku, komunikatif, dan interaktif sehingga mudah dipahami oleh siswa SMP. Selain itu, pada media pembelajaran ini juga terdapat penggunaan kalimat tanya yang menggambarkan bahwa media pembelajaran ini merupakan media pembelajaran yang interaktif sehingga memungkinkan komunikasi dua arah antara siswa dan media pembelajaran. Kalimat yang digunakan dalam media pembelajaran ini adalah kalimat yang jelas dan lugas.

Tampilan media pembelajaran ini terdiri atas cover (halaman sampul), tampilan dari tiap-tiap menu, gambar *background*, gambar animasi dan ilustrasi, tombol menu, pilihan warna, jenis dan ukuran huruf. Halaman sampul media pembelajaran ini menggunakan gambar ilustrasi singa dan tikus yang menggambarkan ciri khas cerita fabel dengan hewan sebagai tokohnya. Sementara itu, gambar animasi yang digunakan dalam media ini adalah animasi kera dan rubah pada bagian menu utama, sedangkan pada bagian pengantar digunakan animasi guru dan murid.

Di bagian kanan tiap slide terdapat tombol menu yang diberi angka 1 hingga 7. Pemberian angka tersebut menunjukkan urutan keterampilan yang harus dikuasai siswa. Warna yang digunakan dalam media pembelajaran ini adalah warna-warna yang identik dengan alam, seperti hijau, kuning, dan biru. Jenis huruf yang digunakan adalah *Calibri (Body)*, *Arial*, *Comic Sans*, dan *Kirsten ITC* dengan ukuran yang standar dan dapat dilihat dengan jelas oleh siswa.

Isi Materi Media Pembelajaran

Validasi aspek isi materi media pembelajaran dilakukan pada dua orang ahli pembelajaran. Persentase kelayakan aspek isi materi media pembelajaran yang diperoleh dari hasil validasi ahli pembelajaran yang pertama sebesar 75%. Sementara itu, persentase kelayakan yang diperoleh dari hasil validasi dengan ahli pembelajaran yang kedua sebesar 100%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan telah memenuhi syarat standar kelayakan dengan persentase 75%.

Dalam validasi media yang dikembangkan, penilaian tidak hanya didasarkan pada data persentase dalam angket penilaian media pembelajaran saja, tetapi juga data verbal. Data verbal dalam penelitian ini berupa rekomendasi terhadap media pembelajaran yang dikembangkan. Rekomendasi yang diperoleh dari hasil validasi adalah (1) secara umum, isi materi telah sesuai dengan perkembangan pengetahuan siswa SMP dan berisi latihan serta contoh yang dapat membantu siswa menulis teks fabel, (2) pada bagian "Isi Media" ditambahkan keterangan pada tiap-tiap menu sehingga siswa bisa mengetahui isi dari tiap menu secara umum, dan (3) perlu ditambahkan materi tentang bagaimana mengembangkan cerita dari kerangka atau garis besar cerita yang telah dibuat di awal pembelajaran.

Uji lapangan media pembelajaran ini dilakukan di tiga sekolah, yakni SMPN 8 Malang, SMPN 5 Malang, dan SMP Laboratorium UM. Berdasarkan hasil uji produk dengan guru bahasa Indonesia di tiga sekolah tersebut, aspek isi materi media pembelajaran telah layak untuk diimplementasikan. Persentase kelayakan dari hasil uji lapangan dengan guru di SMPN 8 Malang masing-masing mendapatkan hasil sebesar 75% dan 90,1%, sedangkan persentase kelayakan yang diperoleh

berdasarkan hasil uji produk dengan guru SMPN 5 Malang memperoleh hasil sebesar 84,1%. Sementara itu, persentase kelayakan yang diperoleh berdasarkan hasil uji lapangan dengan guru SMP Laboratorium UM memperoleh hasil sebesar 75%.

Uji lapangan juga melibatkan siswa kelas VIII di tiga SMP tersebut. Persentase kelayakan yang diperoleh dari hasil uji lapangan di SMPN 8 Malang adalah sebesar 85,2%. Persentase tersebut menunjukkan bahwa aspek isi materi media pembelajaran ini telah layak untuk diimplementasikan. Berdasarkan skor hasil penilaian siswa di SMPN 5 Malang, secara keseluruhan aspek isi materi dalam media pembelajaran ini telah layak untuk diimplementasikan. Persentase kelayakan hasil uji lapangan di SMPN 5 Malang adalah sebesar 85,7%. Persentase kelayakan yang diperoleh berdasarkan hasil uji lapangan di SMP Laboratorium UM adalah sebesar 81,1%. Persentase tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran telah layak untuk diimplementasikan berdasarkan aspek isi materinya.

Rekomendasi berdasarkan aspek isi materi yang diperoleh dari hasil uji lapangan adalah (1) variasi latihan diperbanyak lagi dan dibuat lebih menarik agar siswa termotivasi untuk mengerjakan latihan yang disajikan pada tiap menu, (2) pada bagian pengantar awal, sebaiknya langsung ditujukan kepada siswa karena pengguna media pembelajaran adalah siswa sendiri, (3) ditambahkan latihan berupa kuis mencocokkan karakter hewan atau mencocokkan latar yang sesuai agar siswa lebih tertarik untuk mengerjakan latihan sesuai dengan tahapan menulis teks fabel, dan (4) siswa menyarankan agar lembar kerja siswa dijadikan satu dengan media pembelajaran sehingga siswa bisa langsung mengerjakan latihan dari tiap menu di laptop atau komputer.

Bahasa Media Pembelajaran

Validasi aspek bahasa media pembelajaran dilakukan pada dua orang ahli media pembelajaran dan dua ahli pembelajaran. Dalam validasi produk media pembelajaran yang dilakukan dengan ahli media pembelajaran yang pertama, aspek bahasa memperoleh persentase sebesar 87,5%, sedangkan persentase yang diperoleh pada validasi produk dengan ahli media pembelajaran yang kedua adalah sebesar 75%. Sementara itu, persentase kelayakan yang diperoleh berdasarkan hasil validasi dengan ahli pembelajaran 1 dan 2 masing-masing adalah sebesar 75% dan 100%. Hal tersebut menunjukkan bahwa aspek kebahasaan dalam media pembelajaran ini telah layak untuk diimplementasikan karena telah memenuhi standar minimal kelayakan produk.

Validasi aspek kebahasaan media pembelajaran tidak hanya didasarkan pada data persentase kelayakan, tetapi juga data verbal. Data verbal dalam penelitian ini berupa rekomendasi terhadap media pembelajaran yang dikembangkan. Rekomendasi yang diperoleh dari hasil validasi ahli adalah (1) perhatikan penggunaan kata sapaan dalam media pembelajaran apakah sudah sesuai dengan siswa SMP, (2) konsistensi penggunaan kata sapaan perlu diperhatikan lagi, dan (3) berdasarkan kriteria kebakuan dan keefektifan, kalimat-kalimat yang digunakan dalam media pembelajaran efektif, baku, dan mudah dipahami oleh siswa.

Hasil uji lapangan aspek bahasa media pembelajaran yang diperoleh dari hasil uji dengan dua guru bahasa Indonesia di SMPN 8 Malang masing-masing adalah sebesar 100% dan 75%. Sementara itu, hasil uji produk dengan guru di SMPN 5 Malang memperoleh persentase sebesar 100%, sedangkan hasil uji produk dengan guru di SMP Laboratorium UM memperoleh persentase sebesar 75%. Berdasarkan persentase tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran telah layak untuk diimplementasikan dari segi bahasanya. Selain itu, berdasarkan uji lapangan yang melibatkan siswa di SMPN 8 Malang diperoleh persentase sebesar 89,6%. Sementara itu, hasil uji lapangan dengan siswa di SMPN 5 Malang memperoleh persentase sebesar 86,5%, sedangkan persentase di SMP Laboratorium UM adalah sebesar 80%.

Hasil uji lapangan aspek kebahasaan media pembelajaran tidak hanya didasarkan pada data persentase kelayakan, tetapi juga data verbal. Data verbal dalam penelitian ini berupa rekomendasi terhadap media pembelajaran yang dikembangkan. Rekomendasi terhadap aspek bahasa media pembelajaran yang diperoleh dari hasil uji lapangan adalah (1) secara keseluruhan, bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran ini telah sesuai dengan siswa SMP, (2) kalimat yang digunakan sudah efektif dan baku sehingga memudahkan penyampaian informasi dari media pembelajaran kepada siswa, (3) bahasa yang digunakan komunikatif dan tidak terlalu formal sehingga siswa lebih mudah memahami materi dalam media pembelajaran tersebut, dan (4) bahasa yang digunakan interaktif dan memotivasi siswa untuk menggunakan media ini untuk menulis teks fabel.

Tampilan Media Pembelajaran

Persentase kelayakan aspek tampilan media pembelajaran yang diperoleh dari hasil validasi ahli media pembelajaran yang pertama sebesar 95%. Sementara itu, persentase kelayakan aspek tampilan media pembelajaran yang diperoleh dari hasil validasi ahli media pembelajaran yang kedua sebesar 88,6%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan telah memenuhi syarat standar kelayakan dengan persentase 75%.

Selain data persentase tersebut, terdapat juga data verbal berupa rekomendasi dari ahli baik yang dituliskan dalam angket maupun yang disampaikan secara lisan terhadap media pembelajaran yang dikembangkan. Rekomendasi dari hasil validasi ahli adalah (1) fungsi media pembelajaran untuk menyampaikan pesan kepada siswa harus lebih dioptimalkan lagi, (2) pemilihan jenis huruf pada halaman sampul terlalu kaku, sebaiknya gunakan jenis huruf yang santai dan menarik, (3) sajikan gambar atau karakter hewan dalam setiap slide materi agar penyampaian informasi kepada siswa lebih optimal, (4) pada materi

"Mengembangkan Latar" sebaiknya ditampilkan visualisasi latar, misalnya hutan, pantai, gunung, dan sebagainya, dan (5) konsistensi penggunaan huruf diperhatikan lagi dan disesuaikan dengan tingkat kepentingan informasi yang disampaikan.

Sementara itu, persentase kelayakan yang diperoleh berdasarkan hasil uji lapangan dengan guru di SMPN 8 Malang masing-masing adalah sebesar 75% dan 93,8%, sedangkan persentase kelayakan yang diperoleh berdasarkan hasil uji lapangan di SMPN 5 Malang adalah 89%. Sementara itu, persentase kelayakan aspek tampilan media pembelajaran yang diperoleh berdasarkan hasil uji lapangan di SMP Laboratorium UM adalah sebesar 75%. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa secara keseluruhan aspek tampilan media pembelajaran telah memenuhi standar kelayakan untuk diimplementasikan.

Berdasarkan uji lapangan yang melibatkan siswa di SMPN 8 Malang diperoleh persentase sebesar 87%. Sementara itu, hasil uji lapangan dengan siswa di SMPN 5 Malang memperoleh persentase sebesar 81,2%, sedangkan persentase di SMP Laboratorium UM adalah sebesar 79%. Berdasarkan persentase hasil penilaian siswa pada angket penilaian, secara keseluruhan aspek tampilan dalam media pembelajaran ini telah layak untuk diimplementasikan.

Selain penilaian berupa persentase kelayakan produk, guru dan siswa juga memberikan rekomendasi yang disampaikan secara lisan terhadap tampilan media pembelajaran. Rekomendasi dari guru dan siswa adalah (1) pengaturan ukuran huruf pada media lebih diperhatikan lagi dan disesuaikan dengan penggunaannya di dalam kelas apakah media tersebut ditampilkan melalui LCD atau digunakan secara mandiri oleh siswa, (2) tampilan pada materi sebaiknya dibuat poin-poin dan bukan penjelasan dalam bentuk paragraf agar siswa bisa memahami dengan baik informasi yang disampaikan, (3) pada bagian pengantar awal perlu ditambahkan tombol untuk menuju ke penjelasan selanjutnya sehingga penjelasan tersebut tidak berpindah secara otomatis, (4) tulisan pada slide petunjuk penggunaan media kurang jelas dan penyajiannya terlalu kaku sehingga siswa merasa kurang tertarik untuk membaca penjelasan pada slide petunjuk penggunaan media, dan (5) halaman sampul dibuat lebih menarik dan mampu menggambarkan isi media pembelajaran.

KAJIAN DAN SARAN PEMANFAATAN PRODUK

Kajian Isi Materi Produk

Menu utama dalam media pembelajaran ini berisi materi, contoh, dan latihan menulis teks fabel sesuai dengan tahapan menulis teks fabel. Pemilihan materi, contoh, dan latihan juga disesuaikan dengan tujuan pembelajaran dan kebutuhan siswa. Hal ini selaras dengan pernyataan Smaldino (2011:128) bahwa kebutuhan dan tujuan belajar para siswa merupakan pertimbangan kunci ketika merancang materi pembelajaran. Oleh karena itu, menu utama dalam media pembelajaran ini disesuaikan dengan kebutuhan dan tujuan belajar menulis teks fabel yang terdiri atas menu menggali ide, menentukan alur cerita, menentukan tokoh, mengembangkan latar, menentukan sudut pandang, membuat pembuka dan mengembangkan cerita, serta membuat penutup cerita.

Materi pertama dalam media pembelajaran ini adalah materi tentang menggali ide. Pada materi ini, ada tiga sumber ide yang telah disediakan. Ketiga sumber ide itu berupa video bersuara, gambar seri, dan video bisu. Gambar seri sebagai salah satu sumber ide ini dipilih karena dengan gambar, siswa akan terdorong untuk menceritakan lebih banyak sesuai dengan apa yang dilihatnya serta dapat membuat hubungan di antara gambar-gambar tersebut dan membangun gagasan-gagasan baru (Munadi, 2013:89).

Setelah siswa memilih salah satu ide yang akan ditulis menjadi teks fabel, siswa diarahkan untuk dapat menentukan alur cerita dan membuat garis besar cerita dalam bentuk kerangka. Alur (plot) adalah rangkaian peristiwa yang di dalamnya terdapat hubungan kausalitas, yakni munculnya suatu peristiwa sebagai akibat dari sebab peristiwa yang lain (Putra, 2010:93). Menu "Menentukan Alur Cerita" ini berisi penjelasan singkat tentang jenis-jenis alur, contoh teks fabel, bentuk kerangka cerita dari teks fabel tersebut, dan bagaimana cara membuat kerangka cerita berdasarkan jenis alur yang telah siswa pilih.

Menu yang ketiga adalah "Menentukan Tokoh". Tokoh adalah pelaku yang mengemban peristiwa dalam cerita rekaan sehingga peristiwa itu menjalin suatu cerita (Siswanto, 2014:90). Di dalam menu ini terdapat materi singkat tentang tokoh, bagaimana cara menentukan tokoh, dan bagaimana cara menggambarkan watak tokoh beserta contohnya. Setelah itu, siswa diarahkan untuk dapat mengembangkan latar dalam cerita. Menurut Siswanto (2014:117), latar bisa membuat pembaca karya sastra dapat lebih menghayati karya sastra karena pembaca dapat membayangkan tempat, suasana, waktu, atau hal-hal lain yang berkenaan dengan latar seperti yang dibayangkan sastrawannya. Materi yang disajikan berupa penjelasan tentang jenis-jenis latar beserta contoh kutipan yang menggambarkan latar tertentu di dalam cerita. Menu ini juga berisi latihan berupa kuis mencocokkan gambar dengan deskripsi latar berdasarkan gambar tersebut.

Menu selanjutnya adalah menu tentang bagaimana menentukan sudut pandang di dalam cerita. Menurut Jabrohim (2001:116), sudut pandang (*point of view*) adalah cara pengarang memandang siapa yang bercerita di dalam cerita itu atau sudut pandang yang diambil pengarang untuk melihat suatu kejadian cerita. Menu ini berisi materi tentang apa itu sudut pandang dan jenis-jenis sudut pandang yang bisa siswa gunakan untuk mengembangkan cerita serta contoh dan latihan untuk menentukan sudut pandang.

Setelah menu menentukan sudut pandang dalam cerita, menu selanjutnya adalah membuat pembuka dan mengembangkan cerita. Menu ini berisi langkah untuk membuat pembuka cerita yang menarik beserta contoh pembuka cerita yang dapat menimbulkan rasa penasaran pembaca. Setelah itu, siswa diarahkan untuk mengembangkan cerita berdasarkan kerangka cerita yang telah siswa tulis di awal pembelajaran. Pada bagian ini, siswa diajari bagaimana cara mengembangkan

cerita dengan menggunakan paparan (narasi) dan menggunakan dialog beserta contoh pengembangan kerangka cerita menggunakan paparan dan dialog.

Menu yang terakhir adalah menu membuat penutup cerita. Bagian penutup teks fabel adalah bagian koda yang berisi amanat atau pesan yang disampaikan oleh penulis kepada pembaca. Anderson & Anderson (1997:9) menjelaskan bahwa bagian koda merupakan bagian di mana pengarang menyampaikan pesan moral yang bisa pembaca dapatkan berdasarkan rangkaian peristiwa dalam cerita. Dengan demikian, pada bagian penutup ini siswa diarahkan untuk dapat membuat penutup cerita yang berisi amanat atau pesan yang dapat diambil oleh pembaca.

Kajian Bahasa Produk

Bahasa dalam media pembelajaran ini dipilih dengan mempertimbangkan beberapa aspek, antara lain aspek komunikatif, aspek dialogis dan interaktif, aspek lugas, aspek keruntutan alur berpikir, aspek koherensi, dan aspek kesesuaian (Muslich, 2010:168). Aspek komunikatif berkaitan dengan penataan kalimat yang tidak bertele-tele sehingga mudah dipahami oleh siswa. Aspek dialogis dan interaktif berkaitan dengan adanya interaksi dan komunikasi antara media pembelajaran dan siswa. Aspek lugas terlihat pada pemilihan kata-kata yang jelas dan tidak ambigu. Aspek keruntutan alur berpikir berkaitan dengan pola penalaran tertentu yang dijadikan dasar penyusunan konsep dan teori. Aspek koherensi terlihat pada keterkaitan antarkonsep, kegiatan, dan informasi yang disajikan. Aspek kesesuaian berkaitan dengan penggunaan kaidah bahasa Indonesia yang benar, seperti penggunaan ejaan, tanda baca, istilah, dan struktur kalimat.

Media pembelajaran ini menggunakan ragam bahasa yang komunikatif dan lugas baik dalam pemaparan teori, penyajian contoh-contoh teks fabel, dan pemberian latihan sehingga mudah dipahami oleh siswa SMP. Hal ini sesuai dengan pendapat Sadiman (1990:117) yang menyatakan bahwa bahasa yang digunakan untuk komunikasi publik sebaiknya hanya menggunakan bahasa yang sudah dikenal umum dan mudah untuk dipahami. Muslich (2010: 168) juga menyatakan bahwa media pembelajaran dikatakan dialogis dan interaktif apabila gaya penulisannya berisi struktur kalimat tanya, perintah, dan ajakan yang mewarnai media pembelajaran tersebut seperti judul "Ayo Berkreasi dengan Menulis Teks Cerita Moral/Fabel" dalam media pembelajaran ini.

Sementara itu, judul-judul menu utama dalam media ini, seperti "Menggal Ide", "Menentukan Alur", "Menentukan Tokoh", "Mengembangkan Latar", "Menentukan Sudut Pandang", "Membuat Pembuka Cerita", dan "Membuat Penutup Cerita" juga menggambarkan keruntutan alur berpikir dan keterkaitan antarkonsep data dengan konsep yang lain dalam menulis teks fabel. Hal ini sesuai dengan aspek keruntutan alur berpikir dan koherensi sebagai landasan dalam pemilihan bahasa dalam media pembelajaran (Muslich, 2010:169).

Pemilihan bahasa dalam media pembelajaran juga memerhatikan kaidah bahasa Indonesia yang benar, seperti penggunaan ejaan, tanda baca, istilah, dan struktur kalimat. Istilah yang digunakan adalah istilah yang sudah dikenali oleh siswa dan sesuai dengan materi menulis teks fabel, misalnya tema, tokoh, alur, latar/setting, sudut pandang, konflik, dan lain sebagainya. Struktur kalimat yang digunakan juga efektif dan tidak menggunakan kalimat yang terlalu panjang agar mudah dipahami oleh siswa. Hal ini sesuai dengan aspek kesesuaian bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran.

Kajian Tampilan Produk

Media pembelajaran menulis teks fabel ini menggunakan gambar karakter, gambar latar, dan ilustrasi yang disesuaikan dengan materi dan pengguna media, yakni siswa SMP. Penggunaan gambar karakter pada tiap menu utama maupun pengantar ini berfungsi sebagai penguat informasi verbal yang disampaikan dalam media pembelajaran. Hal ini sejalan dengan pendapat Munadi (2013:89) yang menyatakan bahwa gambar membuat orang dapat menangkap ide atau informasi yang terkandung di dalamnya dengan jelas, lebih jelas daripada yang diungkapkan oleh kata-kata.

Warna tampilan media pembelajaran ini menggunakan warna dominan yang menggambarkan tema alam, seperti warna hijau, biru, dan kuning. Arsyad (2014:108—109) menyatakan bahwa ada tiga hal penting yang harus diperhatikan ketika menggunakan warna, yaitu (1) pemilihan warna khusus (merah, biru, kuning, dan sebagainya), (2) nilai warna (tingkat ketebalan dan ketipisan warna itu dibandingkan dengan unsur lain dalam visual tersebut), dan (3) intensitas atau kekuatan warna itu untuk memberikan dampak yang diinginkan.

Jenis huruf dalam media ini adalah *Comic Sans* dan *Kirsten ITC*. Jenis huruf ini dipilih dengan mempertimbangkan bentuk huruf yang sederhana dan mudah dibaca oleh siswa. Hal tersebut selaras dengan pernyataan Smaldino & Russell (2008:88) yang menyatakan bahwa demi tujuan pengajaran atau penyampaian informasi disarankan memakai gaya yang terus terang, gaya teks yang polos, yaitu tidak ada hiasan. Selain itu, jenis huruf ini menimbulkan kesan yang santai dan tidak kaku sehingga siswa juga merasa tertarik dan tidak mudah bosan ketika membaca setiap materi yang ada di dalam media. Ukuran huruf dibuat berbeda bergantung pada tingkat kepentingan informasi yang disampaikan.

Pengaturan tata letak yang meliputi letak judul dan subjudul, letak menu utama, letak tombol navigasi, pengaturan gambar, *background*, dan teks dalam media pembelajaran telah sesuai dengan kriteria pemilihan tata letak. Penempatan hiasan/ilustrasi sebagai latar belakang hendaknya tidak mengganggu judul dan teks. Seperti yang diungkapkan oleh Muslich (2010:310) bahwa menempatkan hiasan/ilustrasi pada halaman sebagai latar belakang jangan sampai mengganggu kejelasan dan penyampaian informasi pada teks sehingga dapat menghambat pemahaman siswa. Selain itu, penempatan judul, subjudul, dan

gambar ditempatkan sesuai pola yang telah ditetapkan sehingga tidak menimbulkan salah interpretasi terhadap materi yang disampaikan.

Saran Pemanfaatan Produk Hasil Pengembangan

Media pembelajaran yang telah dikembangkan dapat dimanfaatkan oleh siswa sebagai sarana untuk memudahkan siswa dalam belajar menulis teks fabel. Media pembelajaran yang berbentuk program komputer *macromedia flash* ini tidak hanya dapat digunakan di dalam kelas, tetapi juga di luar kelas. Siswa juga bisa menggunakan media pembelajaran ini kapan pun. Siswa harus membaca pengantar awal sebelum memasuki materi inti agar dapat mengetahui manfaat dan kompetensi apa saja yang diajarkan dalam media pembelajaran ini. Setelah itu, siswa membaca dan memahami setiap materi, contoh-contoh, dan mengerjakan setiap latihan yang ada di dalam media pembelajaran ini secara bertahap sehingga kemampuan siswa dalam menulis teks fabel akan semakin terasah.

Sementara itu, guru dapat memantau kegiatan menulis teks fabel dengan menggunakan media pembelajaran ini pada saat pembelajaran berlangsung. Guru juga dapat menjadi fasilitator bagi siswa yang masih merasa kesulitan dalam mengoperasikan media ini. Media pembelajaran ini berfungsi untuk mengefektifkan alokasi waktu yang tersedia sehingga kegiatan belajar menjadi lebih efektif dan hasil belajar yang diraih akan lebih optimal. Dengan demikian, prinsip media pembelajaran sebagai sarana untuk memudahkan siswa belajar dan sarana untuk memudahkan guru mengajarkan kompetensi tertentu kepada siswa dapat dicapai.

Hasil pengembangan media pembelajaran ini selanjutnya dapat dimuat dalam jurnal ilmiah baik dalam bentuk cetak maupun internet. Pemuatan pada jurnal ini bertujuan untuk menginformasikan produk berupa media pembelajaran menulis teks fabel yang telah dikembangkan. Selain itu, hasil pengembangan ini juga dapat didiseminasikan dalam forum Musyawarah Guru Mata Pelajaran (MGMP). Media pembelajaran yang telah dihasilkan ini dapat ditindaklanjuti dengan cara diinformasikan kepada guru dalam forum MGMP tersebut, kemudian didiskusikan, dibedah, dan dijadikan model untuk pelatihan penyusunan media pembelajaran.

Pengembangan media pembelajaran lebih lanjut dapat dilakukan dengan mengintegrasikan kompetensi yang lain, seperti kompetensi memahami teks cerita moral/fabel, membedakan teks cerita moral/fabel dengan teks lain yang sejenis, mengklasifikasi teks cerita moral/fabel, dan seterusnya sehingga dihasilkan produk media pembelajaran yang utuh dan dapat digunakan untuk kegiatan pembelajaran secara berkelanjutan. Selain itu, media pembelajaran dapat dikembangkan lagi pada jenjang yang berbeda dengan jenis teks yang sama. Media pembelajaran ini dapat dikembangkan lagi pada jenjang SD, SMP, dan SMA atau yang sederajat dengan memerhatikan tingkat kesulitan materi dan latihan-latihan yang disajikan.

DAFTAR RUJUKAN

- Anderson, M & Kathy A. 1997. *Text Types in English*. Australia: Mc Millan Education.
- Arsyad, A. 2014. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Borg, W. R. & Meredith, D. G. 1983. *Educational Research An Introduction*. New York: Longman.
- Jabrohim, dkk. 2001. *Cara Menulis Kreatif*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Knapp, P & Watkins M. 2005. *Genre, Text, Grammar, Technologies for Teaching and Assessing Writing*. Australia: University of New South Wales Press.
- Munadi, Y. 2013. *Media Pembelajaran: Sebuah Pendekatan Baru*. Jakarta: GP Press Group.
- Muslich, M. 2010. *Text Book Writing*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media.
- Putra, M. S. 2010. *Principles of Creative Writing*. Jakarta: PT Indeks.
- Sadiman, A., dkk. 1990. *Media Pendidikan: Pengertian Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: CV Rajawali.
- Siswanto, W. 2014. *Cara Menulis Cerita*. Malang: Aditya Media Publishing.
- Smaldino, S. E. 2011. *Instructional Technology & Media for Learning*. USA: Pearson Prentice Hall.
- Tarigan, J. 1995. *Keterampilan Menulis*. Bandung: Angkasa.
- Yudhiantoro, D. 2006. *Membuat Animasi Web dengan Macromedia Flash Profesional 8*. Yogyakarta: Penerbit Andi.