

**PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK DENGAN MENGGUNAKAN *ADOBE
FLASH CS3 PROFESSIONAL* UNTUK MENGAJARKAN KETERAMPILAN
MENULIS DONGENG PADA SISWA KELAS IX SMP NEGERI 1 SAWANGAN**

SKRIPSI

Diajukan kepada Jurusan Pendidikan Bahasa Daerah
Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta
untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan guna Memperoleh
Gelara Sarjana Pendidikan



Oleh
Indriastita Octaviany
NIM. 07205241067

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA JAWA
JURUSAN PENDIDIKAN BAHASA DAERAH
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
2013**

PERSETUJUAN

Skripsi yang berjudul
**Pengembangan Media Komik dengan Menggunakan *Adobe Flash CS3 Professional*
untuk Mengajarkan Keterampilan Menulis Dongeng pada Siswa Kelas IX SMP
Negeri 1 Sawangan** ini telah disetujui oleh dosen pembimbing untuk diujikan.



Yogyakarta, 28 Juni 2013

Pembimbing I,

Mulyana, M. Hum.

NIP. 19661003 199203 1 002

Yogyakarta, 28 Juni 2013

Pembimbing II,

Drs. Afendy Widayat, M. Phil.


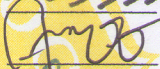


NIP. 19620416 199203 1 002

PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul

**Pengembangan Media Komik dengan Menggunakan *Adobe Flash CS3 Professional*
untuk Mengajarkan Keterampilan Menulis Dongeng pada Siswa Kelas IX SMP
Negeri 1 Sawangan** ini telah dipertahankan di depan Dewan Penguji pada 2 Juli 2013
dan dinyatakan lulus.

DEWAN PENGUJI

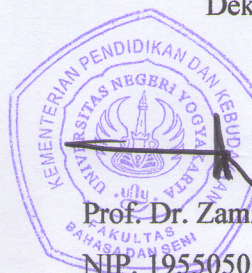
Nama	Jabatan	Tandatangan	Tanggal
Dr. Suwardi, M.Hum.	Ketua Penguji		16 - 7 - 2013
Drs. Afendy Widayat, M.Phil.	Sekretaris Penguji		15 - 7 - 2013
Prof. Dr. Suwarna, M.Pd.	Penguji I		15 - 7 - 2013
Drs. Mulyana, M.Hum.	Penguji II		15 - 7 - 2013

Yogyakarta, Juli 2013

Fakultas Bahasa dan Seni

Universitas Negeri Yogyakarta

Dekan,



Prof. Dr. Zamzani, M.Pd.

NIP. 19550505 198011 1 001

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini, saya

Nama : Indriastita Octaviany

NIM : 07205241067

Program Studi : Pendidikan Bahasa Daerah

Fakultas : Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta

menyatakan bahwa karya ilmiah ini adalah hasil pekerjaan saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya, karya ilmiah ini tidak berisi materi yang ditulis oleh orang lain, kecuali bagian-bagian tertentu yang saya ambil sebagai acuan dengan mengikuti tata cara dan etika penulisan karya ilmiah yang lazim.

Apabila ternyata terbukti bahwa pernyataan ini tidak benar, sepenuhnya menjadi tanggung jawab saya.

Yogyakarta, 28 Juni 2013

Penulis



Indriastita Octaviany

MOTTO

Kesuksesan yang diraih di masa depan,
di mulai dengan memperbaiki proses pada detik ini.

(Penulis)

PERSEMBAHAN

Karya ini kupersembahkan untuk:

Ayah Bundaku, Bapak Suwardi dan Ibu Dian Harmi Isrolaeny.

Terima kasih atas kasih atas doa, dukungan, cinta, kesabaran, dan pengorbanan yang diberikan kepadaku setiap hari.

Adik-adikku tercinta Adellia dan Dimas Raka.

Terima kasih atas doa, dukungan dan cinta yang diberikan kepadaku setiap hari.

Ilham Setya Nugraha yang selalu senantiasa memberi semangat dan motivasi, sehingga skripsi ini telah aku kerjakan dengan semangat dan kerja keras.

Teman seperjuanganku Jurusan Pendidikan Bahasa Daerah angkatan 2007 kelas B yang tidak bisa aku sebutkan satu persatu.

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur saya sampaikan ke hadirat Allah Tuhan Yang Maha Pemurah lagi Maha Penyayang. Berkat rahmat, hidayah, dan inayah-Nya akhirnya saya dapat menyelesaikan skripsi ini untuk memenuhi sebagian persyaratan guna memperoleh gelar sarjana.

Penulisan skripsi ini dapat terselesaikan karena bantuan dari berbagai pihak. Untuk itu, saya menyampaikan terima kasih secara tulus kepada Bapak Prof. Dr. Rochmat Wahab selaku Rektor Universitas Negeri Yogyakarta, Bapak Prof. Dr. Zamzani selaku Dekan Fakultas Bahasa dan Seni, dan Bapak Dr. Suwardi M. Hum selaku Ketua Jurusan Pendidikan Bahasa Daerah yang telah memberikan kesempatan dan berbagai kemudahan kepada saya.

Rasa hormat, terima kasih, dan penghargaan yang setinggi-tingginya saya sampaikan kepada kedua pembimbing, yaitu Mulyana, M. Hum dan Drs. Afendy Widayat, M. Phil yang penuh kesabaran, kearifan, dan bijaksana telah memberikan bimbingan, arahan, dan dorongan yang tidak henti-hentinya di sela-sela kesibukannya. Dan seluruh dosen jurusan Pendidikan Bahasa Daerah beserta staf administrasi.

Ucapan terima kasih juga saya sampaikan kepada teman sejawat dan handai taulan yang tidak dapat saya sebutkan satu demi satu yang telah memberikan dukungan moral, bantuan, dan dorongan kepada saya sehingga saya dapat menyelesaikan studi dengan baik.

Akhirnya ucapan terima kasih yang sangat pribadi saya sampaikan kepada kedua orang tua saya atas pengertian yang mendalam, pengorbanan, dorongan, dan curahan kasih sayang sehingga saya tidak pernah putus asa untuk menyelesaikan skripsi.

Yogyakarta, 28 Juni 2013
Penulis,

Indriastita Octaviany

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN	iv
HALAMAN MOTTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
ABSTRAK.....	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah.....	3
C. Batasan Masalah	4
D. Rumusan Masalah.....	4
E. Tujuan Penelitian	5
F. Manfaat Penelitian	5
G. Definisi Istilah.....	5
BAB II KAJIAN TEORI.....	7
A. Deskripsi Teori	7
1. Penelitian dan Pengembangan	7
a) Pengertian <i>Research and Development</i>	7
2. Media Pembelajaran	8
a) Pengertian Media Pembelajaran	8
b) Fungsi Media Pembelajaran	10
3. Manfaat Media Pembelajaran	11

4. Klasifikasi Media Pembelajaran	12
5. Media Pembelajaran Berbasis Komputer	14
B. Adobe Flash	17
C. Keterampilan Menulis.....	25
D. Dongeng	32
1. Pengertian Dongeng.....	32
2. Jenis Dongeng	34
E. Media Komik	35
F. Penelitian yang Relevan.....	38
G. Kerangka Berfikir	40
BAB III METODE PENELITIAN	43
A. Jenis Penelitian	43
B. Prosedur Pengembangan Media.....	43
C. Penilaian Produk	46
1. Desain Penilaian	46
2. Jenis Data	46
D. Instrumen Pengumpulan Data.....	47
1. Instrumen Penilaian Kualitas Media.....	47
2. Instrumen Penilaian Tanggapan Siswa.....	51
E. Teknik Analisis Data	53
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	55
A. Hasil Penelitian	55
1. ..Tahap Pengembangan	55
a. Tahap Analisis Pembuatan Media.....	55
b. Tahap Perancangan Media Pembelajaran	56
c. Tahap Pengembangan Media Pembelajaran	56
d. Tahap Validasi dan Ujicoba Media Pembelajaran.....	57
2. Data Hasil Evaluasi Siswa	101
3. Tampilan Akhir Media Pembelajaran	104
B. Pembahasan Hasil Penelitian	116

1. Hasil Akhir Validasi Kualitas Media Pembelajaran dan Penilaian Tanggapan Siswa terhadap Produk Media Pembelajaran	116
2. Revisi Media Pembelajaran	118
a. Dosen Ahli Media	118
b. Dosen Ahli Materi	126
3. Keterbatasan Media Pembelajaran	132
BAB V PENUTUP	133
A. Simpulan	133
B. Implikasi	134
C. Saran	134
DAFTAR PUSTAKA	136
LAMPIRAN	139

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1. Alur Bagan Pengembangan Dewi Padmo	44
Gambar 2. Tampilan <i>Layout</i> Akhir Media Interaktif <i>Dongeng Komik</i>	103
Gambar 3. <i>Layer</i> sebelum direvisi	117
Gambar 4. <i>Layer</i> setelah direvisi	118
Gambar 5. Tampilan Menu sebelum direvisi.....	119
Gambar 6. Tampilan Menu setelah direvisi.....	120
Gambar 7. Tampilan soal pada <i>Gladhen</i> sebelum direvisi	120
Gambar 8. Tampilan soal pada <i>Gladhen</i> setelah direvisi	121
Gambar 9. Tampilan materi sebelum direvisi.....	122
Gambar 10. Tampilan materi setelah direvisi.....	122
Gambar 11. Tampilan soal tanpa <i>timer</i> sebelum direvisi	123
Gambar 12. Tampilan soal tanpa <i>timer</i> setelah direvisi	124
Gambar 13. Tampilan menu <i>Gladhen</i> sebelum direvisi	125
Gambar 14. Tampilan menu <i>Gladhen</i> setelah direvisi	126
Gambar 15. Tampilan materi gambar dengan tombol <i>next</i> dan tombol <i>back</i> sebelum direvisi	127
Gambar 16. Tampilan materi gambar dengan tombol <i>next</i> dan tombol <i>back</i> sebelum direvisi	128
Gambar 17. Tampilan menu musik sebelum direvisi	129
Gambar 18. Tampilan menu musik setelah direvisi	129

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1. Kisi-kisi Instrumen Penilaian Dosen Ahli Materi	45
Tabel2. Kisi- kisi Penilaian Aspek Pembelajaran oleh Dosen Ahli Materi	46
Tabel 3. Kisi- kisi Penilaian Aspek Kebenaran Isi oleh Dosen Ahli Materi	46
Tabel 4. Kisi-kisi Instrumen Dosen Ahli Media	47
Tabel 5. Kisi- kisi Penilaian Aspek Tampilan oleh Dosen Ahli Media.....	47
Tabel 6. Kisi- kisi Penilaian Aspek Pemrograman oleh Dosen Ahli Media.....	47
Tabel 7. Kisi-kisi Instrumen PenilaianGuru Bahasa Jawa	48
Tabel 8. Kisi- kisi Penilaian Aspek Ketepatan Konsep dan Kompetensi oleh Guru Bahasa Jawa	48
Tabel 9. Kisi-kisi Penilaian Aspek Kualitas Tampilan oleh Guru Bahasa Jawa	49
Tabel 10. Kisi-kisi Instrumen Tanggapan Siswa	49
Tabel 11. Kisi-kisi Penilaian Tanggapan Siswa Aspek Kemudahan Pemahaman	49
Tabel 12. Kisi-kisi Penilaian Tanggapan Siswa Aspek Kemandirian Belajar.....	50
Tabel 13 Kisi-kisi Penilaian Tanggapan Siswa Aspek Penyajian Media	50
Tabel 14 Kisi-kisi Penilaian Tanggapan Siswa Aspek Pengoperasian Media.....	51
Tabel 15 Kategori Penilaian Kualitas Media Pembelajaran	52
Tabel 16 Kategori Penilaian Tanggapan siswa.....	52
Tabel 17 Hasil Penilaian Kualitas Media oleh Dosen Ahli Materi Aspek Pembelajaran	55
Tabel 18 Hasil Penilaian Kualitas Media oleh Dosen Ahli Materi Aspek Kebenaran isi.....	62
Tabel 19 Hasil Validasi Kualitas Media oleh Dosen Ahli Media pada Aspek Tampilan	68
Tabel 20 Hasil Validasi Kualitas Media oleh Dosen Ahli Media pada Aspek Pemrograman	74
Tabel 21 Penilaian Kualitas Media oleh Guru Bahasa Jawa pada Aspek Kesesuaian Konsep dan Kompetensi	80
Tabel 22 Penilaian Kualitas Media oleh Guru Bahasa Jawa pada Aspek Kualitas Tampilan	82

Tabel 23 Hasil Angket Tanggapan Siswa pada pada	
Aspek Kemudahan Pemahaman.....	88
Tabel 24 Hasil Angket Tanggapan Siswa pada pada	
Aspek Kemandirian dalam Belajar	91
Tabel 25 Hasil Angket Tanggapan Siswa pada pada	
Aspek Penyajian Media.....	94
Tabel 26 Hasil Angket Tanggapan Siswa pada Aspek Kemudahan	
dalam Pengoperasian.....	97
Tabel 26 Data Hasil Evaluasi Siswa	99
Tabel 27 Ketuntasan Siswa dalam Mengerjakan Soal dalam Media.....	100
Tabel 28 Revisi Penilaian Media Tahap Pertama	101
Tabel 29 Revisi Penilaian Media Tahap kedua	101
Tabel 30 Hasil Akhir Penilaian Media dan Tanggapan Siswa	
terhadap Produk Media	114

DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN 1

1.Silabus Mata Pelajaran Bahasa Jawa	138
2.Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)	142
3.Lampiran Buku <i>Marsudi Basa Kelas IX</i>	150

LAMPIRAN 2

1. <i>Flowchart</i> Media Pembelajaran Komik Dongeng	153
2.Naskah Media Pembelajaran Komik Dongeng	156
3.Cara Pengoperasian Media Pembelajaran Komik Dongeng	173
4. <i>Layout</i> Media Pembelajaran Komik Dongeng.....	174

LAMPIRAN 3

1. Hasil Angket Penilaian Media oleh Dosen Ahli Media Tahap I	187
2. Hasil Angket Penilaian Media oleh Dosen Ahli Media Tahap Akhir .	190
3. Hasil Angket Penilaian Media oleh Dosen Ahli Materi Tahap I	193
4. Hasil Angket Penilaian Media oleh Dosen Ahli Materi Tahap Akhir .	196
5. Hasil Angket Penilaian Media oleh Guru Bahasa Jawa	199

LAMPIRAN 4

1. Hasil Angket Penilaian Tanggapan Siswa	202
2. Tabel Hasil Angket Tanggapan Siswa	298

LAMPIRAN 5

1. Dokumentasi	299
----------------------	-----

LAMPIRAN 6

1.Surat Rekomendasi Penelitian	300
2.Surat Keterangan Penelitian	301

PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK DENGAN MENGGUNAKAN ADOBE FLASH CS3 PROFESSIONAL UNTUK MENGAJARKAN KETERAMPILAN MENULIS DONGENG PADA SISWA KELAS IX SMP NEGERI 1 SAWANGAN

Oleh Indriastita Octaviany

NIM 07205241067

Media yang digunakan dalam pembelajaran bahasa Jawa khususnya materi menulis dongeng belum bervariasi. Tujuan penelitian ini untuk mendeskripsikan tahap pengembangan media pembelajaran menulis dongeng dalam bentuk media komik.

Jenis penelitian ini menggunakan metode penelitian pengembangan atau *Research and Development* (R&D). Penelitian pengembangan ini melalui serangkaian tahapan : analisis, perancangan, pengembangan, validasi dan ujicoba, dan revisi produk. Tahap validasi dan ujicoba, produk media pembelajaran diuji kelayakannya dengan cara divalidasi oleh ahli materi dan ahli media, penilaian oleh guru bahasa Jawa, dinyatakan layak ujicoba dengan revisi. Selanjutnya dilakukan ujicoba terhadap tanggapan siswa pada SMP N 1 Sawangan, yang diakhiri dengan evaluasi untuk mengetahui KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal).

Hasil penelitian menunjukkan bahwa : (1) penilaian kualitas media pembelajaran oleh dosen ahli materi yang terdiri dari dua aspek penilaian dengan 18 indikator memperoleh rata-rata persentase nilai 90% termasuk ke dalam kategori sangat baik; (2) penilaian kualitas media oleh dosen ahli media yang terdiri dari dua aspek penilaian memperoleh rata-rata persentase 96,5% termasuk ke dalam kategori sangat baik; (3) penilaian guru bahasa Jawa yang terdiri dari dua aspek penilaian memperoleh persentase nilai rata-rata 82% termasuk ke dalam kategori sangat baik; (4) hasil angket tanggapan siswa terhadap media pembelajaran *komik dongeng* memperoleh rata-rata persentase nilai sebesar 86 % berarti siswa sangat setuju dengan penggunaan media. Persentase siswa dalam mengerjakan evaluasi sebesar 78 % mencapai KKM, dapat dikatakan bahwa media yang dikembangkan dapat menarik minat siswa dan membantu dalam memahami materi *dongeng*.

Kata kunci: Pengembangan media komik dongeng

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pengajaran Bahasa mempunyai ruang lingkup dan tujuan yang menumbuhkan kemampuan mengungkapkan pikiran dan perasaan dengan menggunakan bahasa yang baik dan benar. Pada hakekatnya pembelajaran Bahasa diarahkan untuk mempertajam kepekaan perasaan siswa. Guru dituntut mampu memotivasi siswa agar mereka dapat meningkatkan minat baca terhadap karya sastra, karena dengan mempelajari sastra siswa diharapkan dapat menarik berbagai manfaat dari kehidupannya. Maka seorang guru harus dapat mengarahkan siswa memiliki karya sastra yang sesuai dengan minat dan kematangan jiwa mereka. Berbagai upaya dapat dilakukan salah satunya dengan memberikan tugas untuk membuat karya sastra yaitu menulis cerita fiksi misalnya dongeng.

Materi menulis dongeng merupakan salah satu materi yang terdapat dalam KTSP (Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan) untuk siswa SMP kelas IX yang terdapat dalam kurikulum mata pelajaran Muatan Lokal (Bahasa Jawa) Jawa Tengah. Kompetensi Dasar yang ditetapkan “Menulis kembali dengan bahasa sendiri dongeng yang pernah dibaca atau didengar.” Hal tersebut menggambarkan bahwa siswa dituntut untuk dapat menulis dan menceritakan kembali dongeng dengan bahasa sendiri. Pembelajaran menulis dongeng di sekolah memiliki beberapa hambatan.

Peneliti memilih SMPN 1 Sawangan menjadi objek penelitian dengan subjek penelitian siswa kelas IX SMPN 1 Sawangan adalah terlihat para siswa masih

mendapatkan pola pengajaran dengan cara tradisional (teori-contoh-praktik). Guru masuk kelas untuk berceramah dalam menyampaikan teori tentang kesusastraan disertai contoh yang terdapat dalam buku teks pelajaran. Guru mencontohkan berbagai macam dongeng kemudian siswa diberi tugas untuk membuat karya sastra. Dengan media di sekolah tersebut juga masih belum optimal. Siswa sering kurang menikmati proses kreatifnya sehingga kurang optimal dalam berkarya. Hal tersebut cukup membosankan dan kurang menarik, sehingga perlu adanya pembaharuan dalam cara guru mengajarkan dongeng. Kondisi tersebut akan berpengaruh terhadap kemampuan siswa dalam menghasilkan karya sastra.

Salah satu lingkungan belajar yang sangat berperan dalam memudahkan penguasaan peserta didik terhadap kompetensi adalah penerapan teknologi dalam penggunaan media pembelajaran. Media pembelajaran sebenarnya merupakan alat bantu yang dapat digunakan oleh pendidik dalam membantu tugas kependidikannya. Media pembelajaran juga dapat memudahkan pemahaman peserta didik terhadap kompetensi yang harus dikuasai terhadap materi yang harus dipelajari. Pada akhirnya diharapkan dapat mempertinggi hasil belajar.

Untuk menarik perhatian dan membangkitkan semangat siswa agar aktif dalam proses pembelajaran, salah satunya adalah dengan menggunakan media pembelajaran yang menggunakan media karikatur dalam bentuk aplikasi *Adobe Flash*. SMPN 1 Sawangan Kabupaten Magelang sudah memiliki laboratorium komputer, sehingga memungkinkan jika pembelajaran menggunakan media dalam bentuk CD (*compact disk*) pembelajaran.

Penelitian ini dilakukan dalam rangka mengembangkan sebuah media pembelajaran dalam bentuk media karikatur dengan aplikasi *Adobe Flash* yang merupakan *software* aplikasi yang banyak digunakan untuk merancang grafis dan animasi (rangkaian tulisan dan gambar yang digerakkan secara mekanik elektronis). Dengan demikian, materi menulis dongeng dapat dibuat menjadi animasi yang menarik, sehingga tidak monoton dan membosankan. Media pembelajaran dapat digunakan dalam proses pembelajaran menulis dongeng untuk siswa SMP kelas IX.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang dikemukakan, maka ada beberapa permasalahan yang dapat diidentifikasi seperti berikut :

1. Kemampuan menulis dongeng masih rendah.
2. Kurangnya variasi media pembelajaran dalam pelajaran Bahasa Jawa.
3. Pentingnya pengembangan media yang memadai sehingga siswa dapat belajar mandiri
4. Minat dan motivasi siswa belajar menulis dongeng masih kurang. Oleh karena itu, perlu dibangkitkan dengan betapa penting dan besar manfaat dongeng.
5. Teknik pembelajaran yang digunakan guru dalam pelaksanaan pembelajaran menulis dongeng masih konvensional (ceramah dan penugasan), sehingga siswa merasa bosan.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah tersebut, ada beberapa hal permasalahan yang dapat dikaji seperti berikut :

1. Pengembangan media pembelajaran menulis dongeng dalam bentuk media komik.
2. Kualitas media pembelajaran yang dikembangkan adalah media dalam bentuk media komik untuk materi menulis dongeng.
3. Tanggapan siswa terhadap media pembelajaran menulis dongeng dalam bentuk media komik.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah yang dikemukakan, maka ada beberapa permasalahan yang dapat dirumuskan sebagai berikut :

1. Bagaimana mengembangkan media pembelajaran menulis dongeng dalam bentuk media komik?
2. Bagaimana Kualitas media pembelajaran yang dihasilkan dalam bentuk media komik untuk materi menulis dongeng?
3. Bagaimana Tanggapan siswa terhadap media pembelajaran menulis dongeng dalam bentuk media komik?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Mendeskripsikan tahap pengembangan media pembelajaran menulis dongeng dalam bentuk media komik.
2. Mendeskripsikan kualitas media pembelajaran yang dikembangkan dalam bentuk media komik untuk materi menulis dongeng.
3. Mendeskripsikan tanggapan siswa terhadap media pembelajaran menulis dongeng dalam bentuk media komik.

F. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dalam penelitian ini adalah :

1. Menambah alternatif media pembelajaran untuk materi menulis dongeng.
2. Meningkatkan keterampilan mandiri siswa dalam belajar menulis dongeng.
3. Meningkatkan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran menulis dongeng.

G. Definisi istilah

1. Media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan yang digunakan untuk menyampaikan atau menyebar ide, gagasan atau pendapat sehingga ide, gagasan atau pendapat yang dikemukakan itu sampai kepada penerima yang dituju.

2. Dongeng adalah cerita yang tidak benar-benar terjadi dan dalam banyak hal sering tidak masuk akal, tidak memiliki kebenaran faktual (Nurgiyantoro, 2005 :198).
3. Menulis dongeng adalah kegiatan menulis kembali dongeng yang telah di simak siswa dengan gaya penceritaannya dan siswa diharapkan mampu mengkreasikan kembali dongeng yang telah disimaknya dalam “film animasi” dengan cara mengubah dari bentuk dialog ke prosa.
4. Komik adalah suatu bentuk seni yang menggunakan gambar-gambar tidak bergerak yang disusun sedemikian rupa sehingga membentuk jalinan cerita. Biasanya, komik dicetak dan diterbitkan di atas kertas dan dilengkapi dengan teks. Komik dapat diterbitkan dalam berbagai bentuk, mulai dari strip dalam koran, dimuat dalam majalah, hingga berbentuk buku tersendiri. (<http://www.wikipedia.org.id>).

BAB II KAJIAN TEORI

A. Media Pembelajaran

1. Penelitian dan Pengembangan

a. Penelitian *Research and Development*

Metode penelitian dan pengembangan dalam bahasa Inggris disebut "*Research and Development*". Merupakan suatu metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Menghasilkan produk pembelajaran tertentu digunakan penelitian yang bersifat analisis kebutuhan dan untuk menguji keefektifan produk tersebut supaya dapat berfungsi di masyarakat luas (Sugiyono, 2009:297). Berdasarkan pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa pengembangan adalah suatu model penelitian. Penelitian tersebut menghasilkan produk pembelajaran tertentu, kemudian menguji kualitas media tersebut.

Borg and Gall (dalam Sugiyono, 2009:298) mengemukakan "*unfortunately, R&D still plays a minor role in aducation*" sebenarnya, "R&D masih sedikit dimainkan pada lingkungan pendidikan." Pernyataan dari ahli tersebut menerangkan bahwa metode R&D masih sangat rendah digunakan dalam lingkungan pendidikan. Banyak produk tertentu dalam bidang pendidikan yang perlu dikembangkan melalui metode penelitian dan pengembangan atau "*Research and Development*" (R&D). Berdasarkan pernyataan ahli tersebut maka peneliti menggunakan metode penelitian dan pengembangan dalam menyusun penelitian ini.

Pengembangan yang dimaksud adalah pengembangan media pembelajaran ke dalam bentuk fisik, yang merupakan proses menerjemahkan suatu desain ke dalam CD (*Compact Disk*). Penelitian pengembangan merupakan suatu penelitian yang bertahap. Tahapan dalam penelitian pengembangan ini adalah tahap mendesain media, memproduksi media, dan mengevaluasi produk. Rincian tahapan pengembangan ini dibahas dalam bab empat, tahap penelitian. Produk media pembelajaran yang dihasilkan dapat bermanfaat bagi pendidik dan peserta didik.

2. Media Pembelajaran

a. Media

Kata media berasal dari bahasa Latin “medius” yang secara harfiah berarti “tengah”, pengantar atau perantara. Dalam bahasa Arab media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Garlach dan Ely (dalam Arsyad, 2002:3) mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap.

Gagne Briggs (dalam Arsyad, 2002:4), berpendapat bahwa media pembelajaran adalah sesuatu alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pembelajaran.

Media dalam proses pembelajaran merujuk pada perantara sumber pesan berupa materi pembelajaran dari pengirim pesan yaitu pemberi materi pembelajaran dari pengirim pesan yaitu pemberi materi pelajaran kepada penerima pesan atau

materi pembelajaran yaitu siswa sehingga siswa terangsang perasaan, pikiran, perhatian, dan kemauan untuk belajar.

Media pembelajaran adalah sesuatu alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pembelajaran. Media pembelajaran tersebut dapat berupa buku, *tape recorder*, kaset video, film, *slide*, foto, gambar, televisi, dan komputer (Gagne dan Briggs, 1975 dalam Arsyad, 2002:4). Menurut Rudy Brets (dalam Widyastuti dan Nurhidayati, 2010:17) secara umum media bercirikan tiga unsur pokok, yaitu suara, visual, dan gerak. Berdasarkan tiga unsur tersebut media dapat dijabarkan dalam tujuh kelompok seperti berikut ini.

1. Media audio, seperti siaran berita berbahasa Jawa dalam radio, sandiwara berbahasa Jawa dalam radio, *tape recorder* beserta pita audio berbahasa Jawa.
2. Media cetak, seperti buku, modul, bahan ajar mandiri.
3. Media visual diam, seperti foto, *slide*, dan gambar.
4. Media visual gerak, seperti film bisu, *movie maker* tanpa suara, video tanpa suara.
5. Media audio seni gerak.
6. Media audio visual diam, seperti film rangkai suaradan *slide* rangkai suara.
7. Media audio visual gerak, seperti film dokumentasi tentang kesenian Jawa atau seni pertunjukkan tradisional, video kethoprak, video wayang, video campursari.

Jadi media pembelajaran adalah suatu sumber belajar yang berupa buku, *tape recorder*, kaset video, film, *slide*, foto, gambar, televisi, dan komputer yang mengandung materi pembelajaran yang digunakan untuk memacu kegiatan belajar mengajar.

b. Fungsi Media Pembelajaran

Media pembelajaran sebagai alat bantu dalam kegiatan belajar mengajar memiliki fungsi dan peranan yang penting dalam membantu proses belajar mengajar. Dalam hal ini media pembelajaran berfungsi untuk memperjelas dan memperkaya informasi bagi siswa. Selain itu media pembelajaran juga dapat meningkatkan minat dan perhatian siswa untuk belajar. Siswa menjadi lebih termotivasi dengan adanya media pembelajaran yang tepat. Sehingga siswa akan lebih semangat dan antusias dalam mengikuti pelajaran.

Levie dan Lentz (1982, dalam Arsyad, 2002:16-17), mengemukakan fungsi media pembelajaran. Fungsi media pembelajaran khususnya untuk media visual adalah sebagai berikut.

1. Fungsi atensi, yaitu menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pelajaran.
2. Fungsi afektif, yaitu melihat kenikmatan siswa ketika belajar atau membaca teks yang bergambar. Dari gambar dan lambang visual dapat menggugah emosi dan sikap siswa, misalnya informasi yang menyangkut masalah sosial atau ras.
3. Fungsi kognitif, untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar.
4. Fungsi kompensatoris, yaitu memberikan konteks untuk memahami teks membantu siswa yang lemah dalam membaca untuk mengorganisasikan informasi dalam teks dan mengingatnya kembali.

Berdasarkan fungsi media yang diungkapkan ahli tersebut bahwa media pembelajaran mempunyai fungsi untuk menarik perhatian siswa berkonsentrasi kepada pelajaran; untuk melihat kenikmatan siswa ketika belajar; untuk memahami dan mengingat informasi yang terkandung dalam media; untuk memberikan konteks agar siswa paham isi pelajaran.

3. Manfaat Media Pembelajaran

Media pembelajaran sebagai alat bantu dalam proses belajar mengajar adalah membantu memudahkan guru dalam mentransferkan ilmu kepada siswa, dan bagi siswa sendiri yaitu untuk memudahkan dalam menerima pelajaran sehingga kesukaran dan kerumitan dapat diminimalisir.

Menurut Arsyad (2009: 25-27), media pembelajaran dapat memberikan manfaat dalam proses belajar mengajar. Brown (1983:17) menyatakan bahwa *'educational media of all types pkay increasingly important roles in enabling students to reap benefits from individualized learning'*, 'semua jenis media pembelajaran akan terus meningkat peran untuk memungkinkan siswa memperoleh manfaat dari pembelajaran yang berbeda'. Menggunakan media pembelajaran secara efektif, akan menciptakan suatu proses belajar mengajar yang optimal. Manfaat praktis dari penggunaan media pembelajaran adalah sebagai berikut.

1. Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar.

2. Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara siswa dan lingkungannya dan kemungkinan siswa untuk belajar sendiri-sendiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya.
3. Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang dan waktu.
4. Media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka, serta memungkinkan terjadinya interaksi langsung dengan guru, masyarakat dan lingkungannya.

Berdasarkan beberapa manfaat media yang diungkapkan ahli tersebut bahwa media pembelajaran dapat membantu proses belajar mengajar. Penyampaian pesan dari isi pelajaran dapat diterima baik oleh siswa.

4. Klasifikasi Media Pembelajaran

Brown (1983:18) *'the media discussed have a variety of characteristics, produced to assist in achieving many different levels of complexity'* 'media mempunyai berbagai macam karakter, yang dihasilkan untuk mencapai keberhasilan dari beberapa pengertian yang berbeda'. Media pembelajaran mempunyai berbagai macam jenis dengan perbedaan karakteristik.

Berikut ini akan diuraikan jenis-jenis media pembelajaran menurut taksonomi Leshin, dkk dalam Azhar Arsyad, 801:101 sebagai berikut.

- a. Media berbasis manusia

Media berbasis manusia merupakan media yang digunakan untuk mengirim dan mengkomunikasikan peran atau informasi. Media ini bermanfaat khususnya bila tujuan kita adalah mengubah sikap atau ingin secara langsung terlibat dalam pemantauan pembelajaran.

b. Media berbasis cetakan

Media pembelajaran berbasis cetakan yang paling umum dikenal adalah buku teks, buku penuntun, buku kerja atau latihan, jurnal, majalah, dan lembar lepas. Beberapa cara yang digunakan untuk menarik perhatian pada media berbasis teks adalah warna, huruf, dan kotak.

c. Media berbasis visual

Media berbasis visual (*image* dan perumpamaan) memegang peranan yang sangat penting dalam proses belajar. Media visual dapat memperlancar pemahaman dan memperkuat ingatan. Visual dapat pula menumbuhkan minat siswa dan dapat memberikan hubungan antara isi materi pelajaran dengan dunia nyata.

d. Media berbasis audiovisual

Media visual yang menggabungkan penggunaan suara memerlukan pekerjaan tambahan untuk memproduksinya. Salah satu pekerjaan penting yang diperlukan dalam media audio-visual adalah penulisan naskah dan *storyboard* yang memerlukan persiapan yang banyak, rancangan dan penelitian.

e. Media berbasis komputer

Dewasa ini komputer memilih fungsi yang berbeda-beda dalam bidang pendidikan dan latihan komputer berperan sebagai manajer dalam proses pembelajaran yang dikenal dengan nama *Computer Managed Instruction* (CMI). Modus ini dikenal sebagai *Computer Assisted Instruction* (CAI). CAI mendukung pembelajaran dan penelitian, akan tetapi bukanlah penyampaian utama materi pelajaran.

5. Media Pembelajaran Berbasis Komputer

Kemajuan media komputer memberikan beberapa kelebihan untuk kegiatan produksi audiovisual. Komputer mendapatkan perhatian besar karena kemampuan yang digunakan dalam bidang pembelajaran yang ditambah dengan teknologi jaringan dan internet. Komputer berperan sebagai manajer dalam proses pembelajaran dikenal dengan nama *Computer Managed Instruction* (CMI). Ada pula peran komputer sebagai pembantu tambahan dalam belajar, pemanfaatannya meliputi penyajian informasi isi materi pelajaran, latihan atau kedua-duanya yang sering dikenal sebagai *Computer Assisted Instruction* (CAI).

Romiszowski (1974, 260-261) menyatakan bahwa ‘*the use of computers in education is increasing, not only as an aid to the administration of education, but also as a presentation medium, computer are already being used to present many programs of a simpler construction*’, ‘penggunaan komputer dalam pembelajaran meningkat, tidak hanya sebagai alat bantu untuk melaksanakan pembelajaran, tetapi

juga sebagai sebuah media presentasi'. Media pembelajaran berbasis komputer merupakan suatu alat bantu pembelajaran yang dapat digunakan secara individu maupun bersama.

Media pembelajaran berbasis komputer merupakan salah satu cara untuk menghasilkan atau menyampaikan materi pelajaran dengan sumber-sumber yang berbasis *micropocessor*. Cara penyajian ini dipengaruhi oleh kemampuan yang dimiliki oleh media yang dimanfaatkan. Komputer memiliki kemampuan untuk menyajikan proses pembelajaran interaktif.

CAI secara umum dapat berlangsung dengan cara : (a) komputer memberikan atau menyampaikan materi pelajaran, (b) komputer memberikan pertanyaan berkaitan dengan materi yang telah disampaikan, (c) komputer memberikan *feedback* atau jawaban yang telah diberikan, (d) adanya interaksi langsung antara penggunaan dengan materi pelajaran, (e) memungkinkan proses belajar berlangsung secara individu sesuai kemampuan belajar siswa, (f) dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar serta (g) interaktifitas yang dapat terpenuhi dengan adanya dukungan komputer dinamis.

Media pembelajaran berbasis komputer sangat tepat digunakan sebagai media interaktif pembelajaran. Media berbasis komputer merupakan bentuk media yang dapat digunakan secara langsung kepada pengguna media. Pengguna media dapat berinteraksi dengan materi pelajaran secara langsung yang telah diprogramkan ke dalam sistem di komputer.

Pemakaian komputer dalam kegiatan pembelajaran bertujuan untuk meningkatkan kemampuan kognitif, psikomotorik, dan afektif. Meningkatnya tujuan kognitif, yaitu komputer mengajarkan konsep-konsep aturan, prinsip, langkah-langkah, proses, dan kalkulasi yang kompleks. Komputer juga dapat menjelaskan konsep tersebut dengan sederhana dan penggabungan visual dan audio yang dianimasikan. Meningkatkan tujuan psikomotorik dengan pengemasan *games* dan simulasi yang digunakan untuk menciptakan kondisi dunia kerja, sedangkan yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan afektif, yaitu desain secara tepat memberikan potongan clip suara atau video yang isinya menggugah perasaan, pembelajaran sikap atau afektif yang dapat digunakan menggunakan komputer.

Dalam komputer tersedia aplikasi *software* yang dapat dimanfaatkan sebagai sarana pengembangan media pembelajaran. Salah satu aplikasi yang mampu menciptakan suatu grafis serta mampu menampilkan audio dan visual secara bersamaan adalah *Adpbe Flash CS3 Professional*.

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat dikatakan bahwa media pembelajaran berbasis komputer sangat tepat digunakan sebagai alat pembuat media pembelajaran interaktif. Karena media pembelajaran ini dapat digunakan untuk menyampaikan pembelajaran secara langsung kepada siswa dengan cara berinteraksi dengan mata pelajaran yang diprogramkan ke dalam sistem.

B. Adobe Flash

Flash dahulu menjadi milik *Macromedia* sekarang bergabung dengan *Adobe*. *Adobe* melahirkan versi terbaru *Adobe Flash CS3 Professional*. Versi *Adobe Flash CS3 Professional* mempunyai beberapa fitur baru yang dapat membuat flash semakin baik dalam membuat animasi 2D berbasis vektor. Flash merupakan salah satu program animasi 2D vektor yang sangat handal. Flash selalu melakukan penyempurnaan dalam setiap versinya (Madcoms, 2009:1).

Adobe Flash merupakan suatu software yang mempunyai banyak keunggulan. Keunggulan serta banyaknya versi yang dimiliki *Adobe Flash* dapat dijadikan acuan untuk membuat media interaktif pembelajaran yang bermutu.

Adobe flash CS3 Professional dapat menuntun membuat animasi 2D antara lain: animasi kartun, animasi interaktif, game, company profile, presentasi, video clip, movie, web animasi, dan aplikasi animasi lainnya sesuai dengan kebutuhan. *Adobe Flash CS3 Professional* mempunyai tampilan CS3 sehingga lebih mudah mengolah lembar kerja yang menunjang proses kerja (Madcoms, 2009:1).

Penerapan animasi yang dapat dibuat dengan menggunakan aplikasi *Adobe Flash CS3 Professional*, antara lain animasi *web* dan *banner* untuk pembuatan situs *web*, panduan belajar secara interaktif dan presentasi, sehingga aplikasi *Adobe Flash CS3 Professional* dapat dimanfaatkan untuk pembuatan media pembelajaran interaktif dongeng komik dengan memperhatikan tujuan pembuatan media. Pemanfaatan pembuatan media interaktif pembelajaran menggunakan aplikasi *Adobe*

Flash CS3 Professional didasarkan pada keunggulan-keunggulan program yang dimiliki.

Adobe Flash CS3 Professional menyediakan berbagai hal baru yang bukan saja makin menyempurnakan fitur-fitur yang ada pada versi sebelumnya (*Macromedia Flash 8 dan MX 2004*) tetapi juga menyediakan fitur-fitur yang sama sekali baru. Flash dilengkapi dengan tool-tool (alat-alat) untuk membuat gambar yang akan dibuat animasinya. Animasi kemudian disusun dengan menggabungkan adegan-adegan animasi hingga menjadi movie. Terakhir adalah menerbitkan karya tersebut ke media yang dikehendaki. Flash menghasilkan file dengan ekstensi FLA setelah file tersebut siap dimuat ke halaman web, file disimpan dalam format SWF agar dapat dibuka tanpa menginstal cukup menggunakan flash player yang dipasang pada browser berbasis windows (Pramono, 2006:25). Menurut Pramono (2006:2), *flash* menghasilkan file dengan ekstensi .FLA setelah file tersebut siap dimuat ke halaman *web*. File disimpan dalam format .SWF agar dapat dibuka tanpa menginstal, cukup menggunakan *flash player* yang dipasang pada *browser* berbasis *windows*. Alasan memilih flash adalah.

1. Hasil akhir file flash memiliki ukuran yang lebih kecil (setelah dipublish).
2. Flash mampu mengimpor hampir semua file gambar dan file-file audio sehingga penggunaan flash lebih menarik.
3. Animasi dapat dibentuk, dijalankan dan dikontrol.
4. Flash mampu membuat file executable atau (*.exe). flash dapat dijalankan pada PC atau notebook manapun tanpa harus menginstal program flash terlebih dahulu.

5. Font presentasi tidak akan berubah meskipun PC yang digunakan tidak memiliki font tersebut.
6. Gambar flash merupakan gambar vektor sehingga tidak pernah pecah meskipun di-zoom beratus kali.
7. Flash mampun dijalankan pada sistem operasi windows maupun macintosh.
8. Hasil akhir dapat disimpan dalam berbagai macam bentuk seperti : *.avi, *.gif, *.mov, ataupun file dengan format lain.

Adobe Flash CS3 Professional dibuat untuk keperluan suatu aplikasi web yang interaktif dan menarik. *Adobe Flash CS3 professional* sering digunakan untuk membuat animasi dan untuk keperluan lain seperti membuat *game* dan tutorial. Karena *Adobe Flash CS3 Professional* dapat menampilkan teks, gambar, animasi, dan audio secara bersama maka sangat mungkin apabila *Adobe Flash CS3 Professional* digunakan sebagai sarana pengembangan media pembelajaran.

Tim Divisi Penelitian dan Pengembangan Madcoms (2009:1) menyebutkan tentang keunggulan dan kecanggihan flash membuat dan mengolah animasi 2D. Keunggulan dan kecanggihan flash yaitu sebagai berikut :

1. Dapat membuat tombol interaktif dengan sebuah movie atau objek lain.
2. Dapat membuat perubahan transparansi warna dalam movie.
3. Membuat perubahan animasi dari satu bentuk ke bentuk lain.
4. Dapat membuat gerakan animasi dengan mengikuti alur yang telah ditetapkan.
5. Dapat dikonversi dan dipublikasikan (publish) ke dalam beberapa tipe yaitu **.swf, .html, .gif, .jpg, .png, .exe, .mov.**

6. Dapat mengolah dan membuat animasi dari objek bitmap
7. Flash program animasi berbasis vektor mempunyai fleksibilitas dalam pembuatan objek-objek vektor.
8. Terintegrasi dengan Adobe Photoshop dan Illustrator.

Dari pernyataan di atas dapat diambil kesimpulan bahwa aplikasi *Adobe Flash CS3 Professional* merupakan *software* yang memiliki banyak versi dan keunggulan. Keunggulan tersebut digunakan sebagai acuan untuk membuat media pembelajaran yang bermutu.

Madcoms (2009:2) menyatakan ada beberapa istilah dalam Adobe Flash CS3 Professional. Istilah dalam Adobe Flash CS3 Professional adalah sebagai berikut :

1. *Properties* merupakan cabang perintah dari perintah yang lain.
2. Animasi adalah gerakan objek maupun teks yang diatur sehingga kelihatan hidup.
3. *Action Script* adalah perintah yang diletakkan pada frame atau objek sehingga interaktif.
4. *Movie clip* adalah animasi yang dapat digabungkan dengan animasi atau objek lain.
5. *Frame* adalah bagian dari layer yang digunakan untuk mengatur pembuatan animasi.
6. *Scene* adalah layar yang digunakan untuk menyusun objek, baik teks maupun gambar.
7. *Time line* adalah bagian dari lembar kerja yang digunakan untuk menampung layer dan membentuk alur animasi.

8. *Masking* adalah perintah yang digunakan untuk menghilangkan isi dari layer tetapi isi layer tampak pada saat movie dijalankan.
9. *Layer* adalah nama tempat yang digunakan untuk menampung satu gerakan objek kalau ingin membuat gerakan lebih dari satu objek sebaiknya diletakkan pada layer tersendiri.
10. *Keyframe* adalah tanda yang digunakan untuk membatasi gerakan animasi.

Program flash dijalankan dengan tekan tombol *Start > All Programs > Adobe > Adobe Flash CS3 Professional*. Tampil jendela *Welcome screen*. Jendela *Welcome Screen* menyediakan tiga pilihan untuk memulai *Adobe Flash CS3 Professional* yaitu :

1. *Open to Recent Item* untuk membuka kembali item yang pernah disimpan atau dibuka sebelumnya.
2. *Create New* untuk membuka lembar kerja baru dengan beberapa pilihan script yang tersedia.
3. *Create from template* untuk membuat lembar kerja untuk membuat lembar kerja untuk menggunakan template yang disediakan oleh program. Aktifkan kotak periksa *Don't show again* apabila tidak menginginkan jendela *welcome screen* tampil awal (Madcoms, 2009:4).

Pernyataan di atas dapat disimpulkan bahwa program *Adobe Flash CS3 Professional* merupakan aplikasi yang mudah digunakan untuk pemula bagi pengguna media pembelajaran. Dengan kemudahan yang dimiliki, maka aplikasi ini digunakan sebagai panduan belajar secara interaktif dan presentasi.

Flash juga menyediakan fasilitas untuk menggambar objek seni yang dapat dianimasi. Kemudian menggambar objek seni yang disajikan membuat flash menjadi program animasi 2D yang semakin mumpuni. Pemula memperoleh kemudahan dalam menggambar objek seni yang diinginkan. *Object Drawing* dapat diaktifkan untuk membuat beberapa objek seni sekaligus dalam satu frame tanpa mempengaruhi objek lainnya. *Object Drawing* hanya berlaku pada *line tool*, *oval tool*, *Rectangular tool*, *Polystar tool*, *Pen tool*, *Pencil tool*, dan *Brush tool*. Flash menyediakan peranti untuk mengubah ukuran dan bentuk objek. Untuk mengubah bentuk objek melalui menu *Modify > Transform* atau menggunakan peranti yang dapat dalam *option toolbox* (Madcoms, 2009:63).

Komponen teks dalam animasi memegang peran penting untuk memperkuat informasi yang disampaikan. Teks dan animasi merupakan kata kunci apakah informasi yang disampaikan dapat diterima dengan jelas atau tidak oleh penerima. Pembuatan teks dan animasi harus dipersiapkan dan direncanakan secara matang.

Menurut Madcoms (2009:99) Adobe Flash CS3 Professional menyajikan tipe-tipe teks. Tipe-tipe teks antara lain sebagai berikut.

1. *Static Text* adalah jenis teks yang mempunyai sifat statis, tidak mengalami perubahan isi saat dijalankan. Teks itu dapat dianimasikan.
2. *Dynamic Text* adalah jenis teks yang dapat berubah secara dinamis saat dijalankan.

3. *Input Text* adalah jenis teks yang digunakan untuk proses input data yang dikaitkan dengan perintah script tertentu. Selain tipe teks mempunyai properti yang berbeda.

Jika ingin mengatur *Properties Text* dengan mengubah bentuk, ukuran, warna huruf pada teks. Peranti *font* pada *Properties Inspecture* digunakan untuk mengatur bentuk karakter. *Font size* untuk mengatur ukuran teks. *Font Position* untuk mengatur posisi karakter terhadap karakter lainnya. *Change Orientation of Text* untuk mengatur arah pengetikan teks. Perubahan arah pengetikan terbentuk apabila menekan enter untuk pindah paragraf. *Character Spacing* digunakan untuk mengatur jarak antar karakter.

Adobe Flash CS3 Professional menyediakan filter untuk objek teks. pengaturan dapat memberi efek tampilan yang menarik pada teks dapat digunakan : blur, glow, bevel, drop shadow. Caranya aktifkan teks yang akan diberi filter, aktifkan jendela filter, dan tambahkan bentuk filter yang diinginkan.

Flash menyediakan dua teknik pembuatan animasi, yaitu *frame by frame* dan *tweened animation*. Animasi tween adalah jalan yang efektif untuk membuat gerakan dan mengatur waktu sambil mengecilkan ukuran file. Animasi frame by frame, flash menyimpan setiap gerakan objek pada masing-masing frame. Perubahan gerak atau bentuk sebuah objek diletakkan pada urutan frame. Animasi yang dihasilkan akan halus apabila *frame* yang digunakan banyak. *Frame* digunakan untuk menampung setiap detail gerakan benda.

Animasi akan menarik apabila didukung dengan objek yang dianimasikan, warna, komposisi, alur cerita, teks, dan suara atau sound. Suara dapat memperkuat karakter dan memberi emosi pada animasi. Jenis suara yang dapat di-import flash adalah MP3, WAV, *QuickTime*, dan AIFF. Suara dapat disisipkan pada animasi, digunakan sebagai background atau pengiring setiap gerakan objek animasi yang dianimasikan. Suara dalam tombol agar tampilan tombol menarik. Tombol akan mengeluarkan suara saat tombol ditunjuk (*over*) dan diklik (*Down*).

Adobe Flash CS3 Professional mempunyai tiga tipe simbol yang digunakan yaitu. Pertama, *movie clip* merupakan simbol yang berisi animasi atau *mini movie* dalam *movie flash* yang dapat digerakkan. Kedua, *graphic* merupakan simbol yang berisi objek seni. Ketiga, *button* merupakan simbol yang berfungsi sebagai tombol navigasi dalam movie flash.

Flash memberikan kemudahan untuk memadukan antara video dengan teks, grafis, suara, dan kontrol interaktif video yang dapat diletakkan pada halaman web dengan format yang dapat dilihat orang. Video dapat diimport langsung dari stage atau library. Flash juga menyediakan perintah sendiri untuk mengimport file video melalui perintah import video.

Menurut Madcoms (2009:239) Flash mempunyai keistimewaan yang dipublikasikan adalah dapat didesain untuk keperluan presentasi pada sebuah animasi halaman web. Perintah publish akan menyisipkan file Flash Player (SWF) dan dokumen HTML dalam jendela browser. Perintah Export Movie memudahkan untuk membuat isi flash dalam aplikasi lain dan mengekspor movie langsung dalam format

tunggal, contoh : movie diekspor dari file flash player, rangkaian image bitmap frame tunggal atau file image dengan variasi format GIF, JPEG, PNG, BMP, PICT, QuickTime, dan AVI.

Dari pendapat yang diungkapkan ahli di atas bahwa *flash* mempunyai keistimewaan yang dapat dipublikasikan dan dapat didesain untuk keperluan presentasi pada sebuah animasi halaman *web*. *Flash* juga memberikan kemudahan untuk memadukan antara video dan teks, grafis, suara, dan kontrol interaktif video yang dikembangkan menjadi *file flash player*.

Dokumen yang dapat ditangani oleh *Adobe Flash CS3 Professional* adalah dokumen yang berisi objek-objek gambar dalam pembuatan animasi. Dokumen-dokumen itu memiliki nama file berakhiran fla, dokumen yang berisi skrip Action Script, memiliki nama file berakhiran as dan asc, dokumen yang berisi skrip Java Script Flash memiliki nama file berakhiran jsfl, *Flash Project* merupakan project yang menampung berbagai jenis dokumen di atas dan komponen lain seperti file-file multimedia memiliki nama file terakhir flp.

C. Keterampilan Menulis

1. Hakikat Keterampilan

Menurut Rosidi (2009: 2) keterampilan dalam linguistik berarti kesanggupan seorang pemakai bahasa untuk mempergunakan bahasanya dengan baik. Keterampilan linguistik tersebut adalah keterampilan menyimak, berbicara, membaca dan menulis. Pengertian keterampilan berbeda dengan kemampuan. Kemampuan (competence) adalah sesuatu yang masih ada di dalam batin seseorang.

Menurut Wiyanto (2004:11) seseorang akan terampil dalam bidang apapun, apabila ia dapat membiasakan diri dan banyak berlatih. Selain dengan membiasakan diri dan banyak berlatih, seseorang juga harus mempunyai niat dan motivasi yang kuat untuk memiliki keterampilan dalam bidang apapun, niat yang kuat akan membantu dalam mengatasi kesulitan yang dihadapi pada saat proses memiliki suatu keterampilan.

Kesimpulan yang dapat diambil dari kedua pendapat tersebut, keterampilan yaitu kompetensi yang dimiliki seseorang dalam bidang apapun, karena adanya motivasi dari proses membiasakan diri dan berlatih secara terus menerus.

2. Hakikat Menulis

Menurut Tarigan (1994: 21) menulis adalah menurunkan atau melukiskan lambang-lambang grafik yang menggambarkan suatu bahasa yang dipahami seseorang, sehingga orang lain dapat memahami bahasa dan lambang grafik tersebut. Artinya, bahwa menulis adalah suatu kegiatan yang tidak sekedar menggambarkan simbol-simbol grafis secara konkret, tetapi yang menuangkan buah pikiran, ide atau gagasan ke dalam bahasa tulis yang berupa ringkasan kalimat yang utuh dan dapat dikomunikasikan kepada orang lain.

Kegiatan menulis mengharuskan untuk kaya pengetahuan dan perasaannya. Pengetahuan sebagai representasi dari akal merupakan segala sesuatu yang diketahui, manusia melalui panca inderanya. Perasaan sebagai representasi dari jiwa adalah efek-efek positif dan negatif yang tercipta dari pengetahuan yang dimiliki manusia (Darmadi, 1996:4).

Menulis selalu berkaitan dengan pengetahuan dan perasaan, karena seseorang akan menulis jika mengalami gejala perasaan tertentu dan gejala perasaan itu timbul karena kita mengetahui sesuatu. Proses keterampilan menulis, diperlukan adanya suatu keterlibatan perasaan, pengetahuan, dan kemampuan seseorang secara total.

Kesimpulan yang dapat diambil dari pengertian di atas, menulis adalah suatu kegiatan yang dilakukan seseorang dalam mengungkapkan ide, gagasan, perasaan, dan pikirannya ke dalam bahasa tulis secara jelas dan runtut untuk dapat dipahami dan dikomunikasikan kepada orang lain.

a. Fungsi Menulis

Menulis sangat penting bagi pendidikan, karena memudahkan para pelajar berpikir, juga dapat menolong kita berpikir secara kritis, memudahkan kita merasakan dan menikmati hubungan-hubungan, memperdalam daya tanggap persepsi kita, memecahkan masalah-masalah yang kita hadapi, dan menyusun urutan bagi pengalaman (Tarigan, 1994:23).

Dari pernyataan di atas, disimpulkan bahwa dengan menulis kita dapat merasakan apa yang kita pelajari sebelumnya dan dapat sebagai cara mengingat suatu kejadian yang pernah atau belum terjadi. Kegiatan menulis juga dapat membantu kita berpikir secara kritis.

Hairston (via darmadi, 1996:3) mengemukakan beberapa fungsi penting menulis antara lain :

- 1) Kegiatan menulis adalah suatu saran untuk menemukan sesuatu.

- 2) Kegiatan menulis dapat memunculkan ide baru.
- 3) Kegiatan menulis dapat melatih kemampuan mengorganisasi dan menjernihkan berbagai ide yang kita miliki.
- 4) Kegiatan menulis dapat melatih sikap objektif yang ada pada diri seseorang.
- 5) Kegiatan menulis membantu diri kita untuk menyerap dan memproses informasi.
- 6) Kegiatan menulis akan memungkinkan kita untuk berlatih memecahkan berbagai masalah sekaligus.
- 7) Kegiatan menulis dalam sebuah bidang ilmu akan memungkinkan kita untuk menjadi aktif tidak hanya sebagai penerima informasi belaka.

Disimpulkan bahwa fungsi kegiatan menulis adalah kita dapat mengekspresikan ide dan gagasan yang ada pada diri kita serta dapat memberikan solusi pada permasalahan-permasalahan yang kita temui.

b. Tujuan menulis

Menurut Tarigan (1994:24), menulis dapat digunakan untuk berbagai keperluan, antara lain:

- 1) Memberitahukan atau mengajar.
- 2) Meyakinkan atau mengajak.
- 3) Menghibur atau menyenangkan, mengandung tujuan estetis.
- 4) Mengekspresikan perasaan atau emosi yang kuat.

Seseorang menulis karena ada motivasi yang melatarbelakanginya, motivasi ini dapat berupa motivasi tugas, motivasi komersial, dan motivasi intelektual, yang

dimaksud dengan motivasi tugas adalah seseorang menulis karena ada orang yang menyuruhnya (Wiyanto, 2004:4).

Menulis haruslah berdasarkan pengalaman atau sesuatu yang mendasarinya menulis. Untuk hal ini, biasanya siswa menulis jika guru menyuruhnya untuk menulis. Karena guru satu-satunya motivasi tugas menulis di sekolah.

Tujuan menulis lebih spesifik dibandingkan dengan pendapat di atas adalah pendapat Hugo Harig yang dikutip Tarigan (1994:25). Menurutny ada tujuh tujuan menulis, antara lain:

- 1) *Assigment Purpose* (tujuan penugasan), dalam arti penulis menulis sesuatu karena ditugaskan tidak atas kemauan sendiri.
- 2) *Altuistic Purpose* (tujuan altruistik), berarti penulis bertujuan menyenangkan para pembaca, menghindarkan keduakaan para pembaca, ingin menolong para pembaca memahami, menghargai perasaan dan penalarannya, ingin membuat hidup para pembaca lebih mudah dan lebih menyenangkan dengan karyanya itu.
- 3) *Persuasive Purpose* (tujuan persuasif) yaitu bertujuan meyakinkan para pembaca akan kebenaran gagasan yang diutarakan.
- 4) *Informational Purpose* (tujuan informasional) yaitu tulisan yang bertujuan memberikan informasi, keterangan atau penerangan kepada pembaca.
- 5) *Self-Expressive Purpose* (tujuan pernyataan diri) yaitu tulisan yang bertujuan memperkenalkan atau menyatakan diri seorang penulis terhadap pembacanya.
- 6) *Kreative Purpose* (tujuan kreatif) yaitu tujuan yang berhubungan dengan pernyataan diri terutama dalam keinginannya untuk mencapai norma artistik atau seni yang ideal.

7) *Problem Solving Purpose* (tujuan pemecahan masalah) dalam arti penulis melakukan kegiatan masalah untuk memecahkan masalah.

Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan tujuan kegiatan menulis adalah untuk memberi motivasi, informasi, dan memecahkan permasalahan. Tujuan utama menulis adalah supaya seseorang dapat diakui latar belakangnya. Karena dengan menulis, seseorang mencurahkan semua isi dan perasaan dalam pikirannya menuju karya yang kreatif.

c. Manfaat Menulis

Menurut Akhadiyah, dkk (1995:1) ada beberapa manfaat dari kegiatan menulis, antara lain:

- 1) Dapat mengenali kemampuan dan potensi diri.
- 2) Mengembangkan beberapa gagasan.
- 3) Memperluas wawasan.
- 4) Mengorganisasikan gagasan secara sistematis dan mengungkapkannya secara tersurat.
- 5) Dapat meninjau dan menilai gagasan sendiri secara lebih objektif.
- 6) Lebih mudah memecahkan masalah.
- 7) Mendorong diri belajar secara lebih aktif.
- 8) Membiasakan diri berpikir serta berbahasa secara tertib.

Dapat disimpulkan bahwa manfaat kegiatan menulis adalah mengetahui potensi diri kita, menambah wawasan, dan mendorong kita agar lebih berpikir aktif dan kritis.

d. Ciri-ciri Tulisan yang Baik

Hasil tulisan yang baik dan tidak baik dapat dilihat dari reaksi yang diberikan oleh pembaca terhadap hasil tulisan tersebut. Pembaca akan tertarik pada sebuah tulisan apabila hasil tulisan tersebut baik. Hasil tulisan tersebut dapat berupa fakta, pengalaman, pengamatan, penelitian, pemikiran atau analisis suatu masalah (Wiyanto, 2004:3).

Dari pendapat di atas, disimpulkan bahwa menulis bukan sembarang kegiatan menulis. Perlu teknik untuk menuju ke arah hasil tulisan yang baik. Hasil tulisan yang baik dapat menarik minat pembaca untuk membaca terus menerus.

Menurut Adel Stein dan Pilar (via Tarigan, 1994:7) menyebutkan ciri-ciri tulisan yang baik adalah.

1. Mampu mencerminkan kemampuan penulis dalam menyusun bahan-bahan yang tersedia menjadi suatu keseluruhan yang utuh.
2. Mampu menyampaikan makna yang jelas dan tidak samar-samar, memanfaatkan struktur kalimat bahasa serta contoh-contoh yang jelas.
3. Mampu meyakinkan serta menarik minat pembaca terhadap pokok pembicaraan serta mendemonstrasikan suatu pengertian yang masuk akal, cermat, dan teliti.
4. Mampu mencerminkan kemampuan penulis untuk mengkritik naskah tulisannya yang pertama serta memperbaikinya.
5. Mampu mencerminkan kebanggaan sang penulis dalam naskah atau manuskrip, kesediaan mempergunakan ejaan dan tanda-tanda baca secara seksama,

memeriksa makna kata dan hubungan ketatabahasaan dalam kalimat-kalimat sebelum menyajikannya kepada pembaca.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat diketahui bahwa keterampilan menulis adalah kemampuan yang dimiliki seseorang karena proses membiasakan diri dan berlatih secara terus menerus, sehingga menjadi tenaga yang profesional dalam kegiatan menulis.

D. Dongeng

1. Pengertian Dongeng

Menurut Nurgiyantoro (2005:198), dongeng merupakan salah satu cerita rakyat (folktale). Dongeng berasal dari berbagai kelompok etnis masyarakat atau daerah tertentu di berbagai belahan dunia, baik yang berasal dari tradisi lisan maupun yang sejak semula diciptakan secara tertulis. Contoh dongeng Timun Mas, Bambang Taruntung, Bandung Bondowoso.

Dongeng adalah cerita rakyat yang tidak dianggap benar-benar terjadi oleh yang punya cerita dan dongeng tidak terikat oleh waktu atau tempat. Dongeng diceritakan terutama untuk hiburan, walaupun banyak juga dongeng yang melukiskan kebenaran, berisi ajaran moral (Danandjaja, 1984:83).

Kemunculan dongeng yang sebagai bagian dari cerita rakyat, selain berfungsi untuk memberi hiburan juga sebagai sarana untuk mewariskan nilai-nilai yang diyakini kebenarannya oleh masyarakat pada waktu itu. Dongeng dan berbagai cerita rakyat yang lain dipandang sebagai sarana ampuh untuk mewariskan nilai-nilai, dan

untuk masyarakat lama itu dapat dipandang sebagai satu-satunya cara (Nurgiyantoro, 2005:199).

Dongeng adalah cerita prosa rakyat yang tidak dianggap benar-benar terjadi. Cerita ini ditujukan hanya untuk hiburan semata (Kurniawan, 2009:22).

Dongeng merupakan cerita khayalan, yang mungkin bisa sungguh-sungguh terjadi ataupun hanya cerita dari lisan ke lisan. Dongeng merupakan prosa yang dikembangkan menjadi sebuah alur cerita. Dongeng bertujuan hanya untuk hiburan semata.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa dongeng adalah cerita rakyat yang isi ceritanya tidak benar-benar terjadi dan hanya ada dalam dunia khayal dan fungsinya sebagai hiburan masyarakat dan terdapat ajaran moral di dalamnya.

Menulis dongeng adalah bagian dari kreativitas sastra. Dalam posisi ini dongeng dimanfaatkan sebagai bahan ajaran. Tatacara mendongeng pada dasarnya amat beragam. Tiap mendongeng memiliki kebebasan berekspresi. Dengan melatih diri secara terus menerus, maka kemampuan dasar mendongeng akan semakin baik kita kuasai dan kita pun siap menjadi pendongeng yang profesional. Pendongeng yang telah matang, biasanya jauh lebih menarik dibanding pembacaan sastra yang lain.

2. Jenis Dongeng

Menurut Nurgiyantoro (2005:201), dongeng terbagi menjadi tiga yaitu :

a. Dongeng Klasik

Pada mulanya dongeng klasik dikenal oleh masyarakat yang mempunyai dongeng. Pada umumnya, hanya terbatas pada masyarakat yang pernah bersentuhan secara budaya saja, dan membutuhkan waktu yang relatif lama. Namun dewasa ini, dapat dengan mudah memperoleh berbagai dongeng klasik dari penjuru tanah air dengan buku. Contoh dongeng klasik salah satunya adalah timun mas.

b. Dongeng Modern

Dalam dongeng modern, cerita fantasi modern (*modern fantasy stories*) dikreasikan oleh pengarang yang mencantumkan namanya secara sadar ditulis sebagai bentuk karya sastra. Oleh karena itu, selain dimaksudkan untuk memberikan cerita menarik dan ajaran moral tertentu, dongeng tersebut juga tampil sebagai sebuah karya seni yang memiliki unsur-unsur keindahan yang antara lain dicapai lewat kemenarikan cerita, penokohan, pengaluran, dan stile. Dongeng dapat dipandang sebagai cerita fantasi, cerita yang mengikuti daya fantasi walau tulisan secara logika sebenarnya tidak dapat diterima.

Berbeda dengan pendapat di atas (Hartoko via Kurniawan, 2009:34) memberi batasan dari dua segi :

a. Dongeng Rakyat

Dongeng rakyat adalah cerita lisan yang turun temurun disampaikan kepada kita. Pengarangnya tidak terkenal, tidak ada catatan mengenai tempat dan waktu, serta berakhir dengan *happy ending*, susunan kalimat, struktur dan penokohan sederhana.

b. Dongeng Kebudayaan

Dongeng kebudayaan adalah ditulis oleh seseorang pengarang kebudayaan untuk kalangan berbudaya pula.

Berdasarkan pengertian di atas, dapat disimpulkan bahwa dongeng adalah cerita sederhana yang biasanya menceritakan kehidupan pada jaman dahulu dan berfungsi untuk menghibur serta memberikan ajaran moral.

E. Media Komik

Komik dalam etimologi bahasa Indonesia berasal dari kata “*comic*” yang kurang lebih secara semantik berarti kata “*lucu*”, “*lelucon*” atau kata *komikos* dari *komos* ‘*revel*’ bahasa Yunani yang muncul sekitar abad ke-16.

Ada beberapa definisi komik menurut berbagai versi yang dikeluarkan oleh banyak pengarang buku. Berikut definisi yang ada yaitu, “*Juxtaposed pictorial and other images in deliberate sequence, intended to convey information and/or produce an aesthetic response in the reader.*”(Scott McCloud dari buku *Understanding Comics: the Invisible Art*, 1993). Dimana McCloud menekankan bahwa komik

adalah “Gambar yang berjajar dalam urutan yang disengaja, dimaksudkan untuk menyampaikan informasi atau menghasilkan respons estetik dari pembaca”.

Lalu dari Encyclopedia Britannica, yang dapat juga secara online diakses di site berikut: <http://www.britannica.com/Ebchecked/topic/127589/comic-strip/278929/A-definition-of-terms>. “A comic book is bound collection of strips, each of which typically tells a single story or a gag (joke) in few panels or else a segment of a continuous story. Most of the more popular newspaper comic strips eventually are collected over a varying period of time and published in book forms”. Dimana lebih menekankan pada bentuk buku, dan “menyatukan koleksi *comic strips* yang cenderung untuk membuat lelucon dalam beberapa panel secara per segmen atau bersambung, kebanyakan dari *comic strips* yang terbit dalam waktu tertentu lalu dikumpulkan dan diterbitkan ulang dalam bentuk buku”.

Dari beberapa definisi tersebut di atas, dapat diambil kesimpulan bahwa komik adalah urutan-urutan gambar yang ditata sesuai tujuan dan filosofi pembuatnya hingga pesan cerita tersampaikan, komik cenderung diberi *lettering* yang diperlukan sesuai dengan kebutuhan.

Komik adalah suatu bentuk seni yang menggunakan gambar-gambar tidak bergerak yang disusun sedemikian rupa sehingga membentuk jalinan cerita. Biasanya, komik dicetak dan diterbitkan di atas kertas dan dilengkapi dengan teks. Komik dapat diterbitkan dalam berbagai bentuk, mulai dari strip dalam koran, dimuat dalam majalah, hingga berbentuk buku tersendiri. <http://www.e->

jurnal.com/2013/04/pengertian-komik.html diakses hari kamis 4 Juli 2013 pukul 08.45 WIB

Elemen-elemen desain yang terdapat dalam komik adalah *space* (ruang), *image* (gambar), teks atau lambang dari gambar, *point and dot* (titik dan bintik), *line* (garis), *shape, form* (wujud), *tone* (tekanan warna ke arah lebih terang atau gelap), *colour* (warna), *pattern* (pola), *texture* (tekstur), *voice sound and audio* (ucapan, bunyi, suara), *time* (waktu). Adapun faktor-faktor sebelum pembuatan komik adalah *internal factor* dan *external factor*. *Internal Factors* cenderung ditentukan oleh dirinya sendiri, misalnya ide, tema cerita, plot, script, panel, karakter-karakter, adat dan budaya dalam komik tersebut. Sedangkan *external factors* sangat penting bagi seniman pembuat komik yang membuat semuanya secara sendiri dari mulai cerita sampai menggambarinya.

Cara pembuatan komik dongeng pada media pembelajaran ini menggunakan *hybrid technique* yaitu gabungan antara cara tradisional dan cara digital. Alat dan bahan membuat komik secara hybrid diperlukan alat digital yang terbagi menjadi dua, yaitu *softwares* (perangkat lunak) serta *hardwares* (perangkat keras).

Media yang digunakan adalah media komik yaitu media gambar komik. Media komik merupakan media pendidikan sebagai salah satu sumber belajar yang dapat menyalurkan pesan, dapat membantu mengatasi hal tersebut. Media ini digunakan untuk menarik minat belajar siswa dalam mengembangkan ketrampilannya menulis dongeng, dengan melihat gambar komik menunjukkan bahwa ekspresi siswa berbeda-beda yang menimbulkan kreativitas menulis dongeng.

F. Penelitian yang Relevan

Penelitian pengembangan ini menggunakan tiga penelitian relevan. Pertama penelitian tesis yang berjudul “Pengembangan Program *Macromedia Flash Professional 8* untuk Pembelajaran Fisika di SMA”, karangan Wiji Susilowati tahun 2007. Tujuan dari penelitian ini adalah membuat media pembelajaran untuk siswa SMA dengan materi Fisika menggunakan aplikasi *Macromedia Flash Professional 8*.

Hasil penelitian Wiji Susilowati, menyatakan bahwa *Macromedia Flash Professional 8* untuk pembelajaran Fisika di SMA dirancang sesuai dengan prinsip-prinsip desain pembelajaran yang mampu menaikkan skor rata-rata tes Fisika siswa sebesar 55,42%. Memiliki efisien waktu yang tinggi ditinjau dari aspek media dinilai cukup bagus atau menarik. Ditinjau dari aspek pembelajaran secara keseluruhan program ini dinilai tinggi atau jelas dimengerti oleh siswa. Aspek media dinilai menarik oleh guru Fisika dan ditinjau dari aspek pembelajaran dinilai menarik oleh guru Fisika.

Berdasarkan hasil penelitian Wiji Susilowati dapat diketahui bahwa pengembangan media pembelajaran Fisika menggunakan *Macromedia Flash Professional 8* secara keseluruhan dinyatakan menarik. Berdasarkan hal tersebut, dalam penelitian ini dibuat pengembangan media pembelajaran dongeng komik untuk kelas IX menggunakan aplikasi *Adobe Flash CS3*. Kesamaan dalam hal ini adalah sama-sama membahas pengembangan media sedangkan perbedaannya

terletak pada isi materi. Penelitian tersebut mengembangkan media pembelajaran dengan materi Fisika untuk siswa SMA sedangkan penelitian ini mengembangkan media pembelajaran dengan materi dongeng komik untuk siswa kelas IX.

Penelitian yang kedua adalah penelitian skripsi Winda Sukmaningtyas yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Tembang Macapat dengan Aplikasi *Adobe Flash* untuk siswa SMP kelas VIII” tahun 2011. Penelitian ini mempunyai tujuan khusus yaitu, untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif *tembang Macapat* dengan menggunakan *software Adobe Flash*, mendeskripsikan kualitas media pembelajaran interaktif dengan aplikasi *Adobe Flash*.

Penelitian ini dianggap relevan, karena sama-sama penelitian pengembangan media dengan menggunakan *software Adobe Flash*. Perbedaan penelitian yang dilakukan oleh Winda Sukmaningtyas pengembangan media dengan materi pembelajaran *tembang Macapat* untuk kelas VIII Sekolah Menengah Pertama sedangkan penelitian yang dilakukan peneliti pengembangan media dengan materi dongeng komik untuk kelas IX Sekolah Menengah Pertama.

Penelitian relevan yang ketiga adalah penelitian dengan judul “Pengembangan Media pembelajaran Cangkriman dengan *Software Adobe Flash CS3* untuk Siswa SMP kelas VII” karangan Mar’atun Khasanah tahun 2012. Penelitian yang dilakukan menggunakan metode *Research & Development* melalui lima tahap pengembangan media. Lima tahapan itu adalah tahap analisis, tahap perancangan, tahap pengembangan media, tahap validasi dan ujicoba, tahap akhir produk.

Hasil dari penelitian tersebut adalah (1) penilaian kualitas media pembelajaran oleh dosen ahli materi memperoleh rata-rata prosentase penilaian sebesar 96% termasuk dalam kategori sangat bagus; (2) penilaian kualitas media pembelajaran oleh dosen ahli media memperoleh rata-rata prosentase penilaian sebesar 77% termasuk dalam kategori baik; (3) penilaian oleh guru bahasa Jawa memperoleh rata-rata prosentase penilaian sebesar 82%; (4) hasil angket tanggapan siswa memperoleh rata-rata prosentase penilaian sebesar 90% termasuk dalam kategori sangat setuju. Prosentase ketuntasan siswa dalam mengerjakan soal evaluasi yang mencapai 83,2%.

Hasil penelitian tersebut di atas bahwa media yang dikembangkan dapat menarik minat siswa dan membantu dalam memahami materi *cangkriman*. Berdasarkan hal tersebut, penelitian ini relevan dengan penelitian Mar'atun Khasanah (2012) karena sama-sama menggunakan metode *Research & Development* melalui lima tahapan, sama dalam mengkaji materi pelajaran kelas VII. Perbedaan penelitian terletak pada produk media pembelajaran dengan materi yang berbeda dan penggunaan aplikasi yang berbeda.

G. Kerangka Berfikir

Pembelajaran menulis dongeng untuk siswa kelas IX Sekolah Menengah Pertama merupakan suatu pembelajaran untuk melatih siswa bersikap percaya diri dan ekspresif. Sehingga memerlukan media pembelajaran interaktif untuk menarik perhatian peserta didik agar dapat dengan mudah memahami materi yang disampaikan. Dalam pembelajaran, guru memerlukan variasi penggunaan media

pembelajaran sebagai alat bantu belajar. Variasi penggunaan media pembelajaran bertujuan untuk mengatasi kebosanan bagi peserta didik, untuk selalu antusias, tejun dan aktif.

Media pembelajaran dapat mendukung keberhasilan proses pembelajaran. Perkembangan media elektronik khususnya komputer yang sangat pesat, baik dari sisi *hardware* maupun *software* merupakan lautan potensi yang dapat dimanfaatkan oleh guru untuk mengembangkan media pembelajaran yang dikemas dengan menarik. *Adobe Flash Professional 8* merupakan *software* yang mampu menghasilkan presentasi, *game*, film, CD Interaktif, maupun CD pembelajaran serta membuat situs *web* yang interaktif, menarik, dan dinamis.

Oleh karena itu, dalam penelitian ini dikembangkan media pembelajaran interaktif dongeng gambar komik yang dikemas menggunakan *software Adobe Flash Professional 8*. Media interaktif dongeng gambar komik yang dibuat dengan menarik, akan memudahkan siswa untuk memahami materi yang disampaikan. Berbagai contoh dongeng gambar komik akan dikuasai dengan sendirinya lewat pembelajaran menulis dongeng. Penggunaan media interaktif pembelajaran menulis dongeng ini dapat dilakukan secara klasikal maupun individu. Siswa dapat belajar mandiri berdasarkan kecepatan belajar masing-masing siswa.

Pengembangan media pembelajaran harus disesuaikan dengan kompetensi dan dilakukan penilaian produk oleh dosen ahli materi, dosen ahli media, guru bahasa Jawa, dan tanggapan penggunaan produk oleh beberapa siswa kelas IX, dalam hal ini siswa kelas IX A SMP N 1 Sawangan. Media gambar dongeng komik

yang dibuat dengan *software Adobe Flash Professional 8* diharapkan menjadi suatu alternatif media pembelajaran yang menarik untuk siswa maupun guru.

BAB III METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian pengembangan media pembelajaran. Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) atau R&D merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2007:407). Penelitian yang digunakan adalah penelitian prosedural, model yang bersifat deskriptif eksploratif, menggariskan langkah-langkah yang harus diikuti untuk menghasilkan produk. Penelitian yang dimaksudkan adalah dengan menghimpun data atau informasi serta materi pembelajaran yang dikembangkan dalam bentuk media pembelajaran karikatur dalam bentuk CD (*Compact Disk*) interaktif dengan menggunakan aplikasi *Adobe Flash CS3 Professional*.

Media yang dibuat dikonsultasikan kepada dosen pembimbing, dosen ahli materi, dosen ahli media sehingga menjadi media yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran Bahasa Jawa. Dengan demikian produk media pembelajaran dapat digunakan sebagai sarana dalam kegiatan pembelajaran dengan materi gambar karikatur.

B. Prosedur Pengembangan Media

Menurut Padmo (2004: 418-423), prosedur pengembangan media dalam penelitian pengembangan media pembelajaran adalah sebagai berikut :

1. Tahap Analisis (*Analysis*)

Pada tahap analisis, kegiatan yang dilakukan oleh pengembang yaitu analisis kurikulum dan analisis peserta didik. Setelah pengkajian telah dilakukan maka diketahui penjabaran standar kompetensi, kompetensi dasar, indikator, serta materi pembelajaran.

2. Tahap Perancangan (*Design*)

Pada tahap perancangan pengembang menetapkan strategi pembelajaran dan bentuk evaluasi yang digunakan dalam media.

3. Tahap Pengembangan& Produksi (Development& Production)

Setelah tahap perancangan media pembelajaran, maka dilakukan tahap pengembangan. Tahap pengembangan adalah tahapan dimana dilakukan *flow chart*. *Flow chart* adalah diagram alur pengembangan media yang kemudian diterjemahkan ke dalam bentuk naskah media pembelajaran. Media kemudian diproduksi dalam bentuk CD (*Compact Disk*). Sebelum melakukan pengembangan media, pengembang harus mengumpulkan referensi yang berkaitan dengan materi.

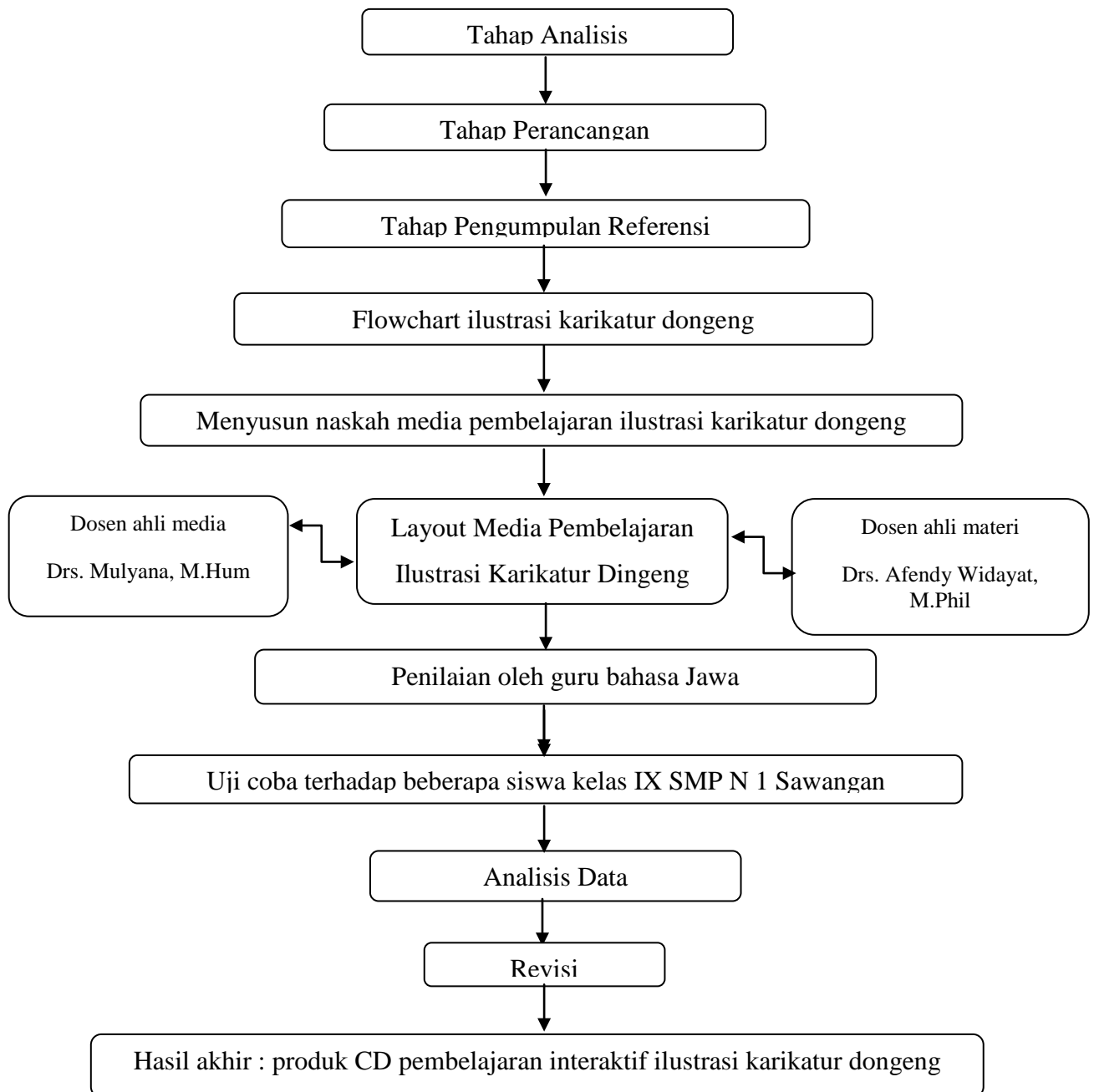
4. Tahap Validasi dan Ujicoba (*Validation*)

Setelah pengembang menghasilkan media pembelajaran karikatur dalam bentuk CD (*Compact Disk*), kemudian dilakukan validasi dengan dosen ahli materi dan dosen ahli media. Berdasarkan hasil validasi dosen ahli materi dan dosen ahli media, kemudian dilakukan penilaian oleh guru Bahasa Jawa dan dilakukan ujicoba terbatas kepada beberapa siswa SMP.

5. Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Berdasarkan hasil validasi dan ujicoba, maka dilakukan revisi terhadap media pembelajaran. Setelah direvisi, maka media pembelajaran karikatur berupa CD (*Compact Disk*) siap untuk digunakan.

1.1. Alur Pengembangan Media Pembelajaran



C. Penilaian Produk

1. Desain Penilaian

Desain penilaian produk dalam penelitian pengembangan ini menggunakan desain deskriptif, karena hanya mengungkap hasil penilaian media yang diberikan oleh subjek untuk kemudian dianalisis dan dilakukan revisi terhadap produk. Tahap penilaian dilakukan dalam beberapa tahap, sebagai berikut :

- a. Tahap I, yaitu penilaian oleh dosen ahli materi dan dosen ahli media.
- b. Tahap II, yaitu penilaian yang dilakukan oleh guru bahasa Jawa, dan tanggapan dari siswa sebagai penilaian akhir produk.

2. Jenis Data

a. Data Kualitatif

1. Hasil dari angket penilaian kualitas media berupa data kualitatif. Data kualitatif berupa nilai kategori, yaitu SB (sangat baik), B (baik), CB (cukup baik), K (kurang), SK (sangat kurang). Pengukurannya adalah sebagai berikut : SB jika semua indikator muncul, B jika 4 indikator muncul, CB jika 3 indikator muncul, K jika 2 indikator muncul, dan SK jika hanya 1 indikator yang muncul. (Sugiyono, 2011:93). Berdasarkan variabel yang dijabarkan menjadi indikator tersebut digunakan untuk menyusun instrumen berupa pernyataan. Peneliti ini menggunakan data yang disebut dengan data skala *likert*.

2. Hasil dari angket tanggapan siswa berupa data kualitatif. Data kualitatif berupa nilai kategori yaitu : SS (sangat setuju), S (setuju), RR (ragu-ragu), KS (kurang setuju), TS (tidak setuju). (Sugiyono, 2011: 93). Penelitian ini lebih menggunakan angket yang berisi tanggapan siswa tentang media yang diujikan dan ditampilkan. Angket ini berupa sejumlah pertanyaan tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi dari responden dalam arti laporan tentang pribadinya, atau hal yang ia ketahui.

b. Data Kuantitatif

Data kualitatif yang berupa nilai kategori yaitu SB (sangat baik), B (baik), CB (cukup baik), K (kurang), SK (sangat kurang) serta nilai kategori yaitu : SS (sangat setuju), S (setuju), RR (ragu-ragu), KS (kurang setuju), TS (tidak setuju), kemudian diubah menjadi data kuantitatif :

1. Data kuantitatif dari angket penilaian kualitas media berupa skor penilaian yaitu SB (sangat baik) = 5, B (baik) = 4, CB (cukup baik) = 3, K (kurang) = 2, SK (sangat kurang) = 1.
2. Data kuantitatif dari angket tanggapan siswa berupa skor penilaian, yaitu SS (sangat setuju) = 5, S (setuju) = 4, RR (ragu-ragu) = 3, KS (kurang setuju) = 2, TS (tidak setuju) = 1. (Sugiyono, 2011: 94).

D. Instrumen Pengumpulan Data

1. Instrumen Penilaian Kualitas Media

a. Dosen Ahli Materi

Instrumen penilai kualitas media oleh dosen ahli materi adalah dalam bentuk angket yang dijabarkan dalam 18 indikator. Angket penilaian media oleh ahli materi dijabarkan sebagai berikut :

Tabel 1. Kisi – kisi Instrumen Penilaian Dosen Ahli Materi

No.	Aspek Penilaian	Jumlah Butir
1.	Aspek pembelajaran	9
2.	Aspek kebenaran isi	9
Jumlah		18

1. Aspek Pembelajaran

Tabel 2. **Kisi-kisi penilaian aspek pembelajaran media dosen ahli materi**

No.	Indikator	1	2	3	4	5
1	Relevansi materi dengan Kompetensi dasar					
2	Petunjuk belajar <i>include</i> dengan program					
3	Sistematika penyajian materi					
4	Kesesuaian materi dengan indikator					
5	Kejelasan uraian materi					
6	Kecukupan pemberian latihan					
7	Kecukupan pemberian umpan balik terhadap motivasi belajar					
8	Kejelasan penggunaan istilah					
9	Kejelasan penggunaan bahasa					

2. Aspek Kebenaran Isi

Tabel 3. **Kisi-kisi penilaian aspek kebenaran isi oleh dosen ahli materi**

No.	Indikator	1	2	3	4	5
1	Kecukupan bobot materi untuk pencapaian tujuan					
2	Kejelasan penyajian materi					
3	Sistematika penyajian materi					
4	Kesesuaian pemberian contoh dengan materi					

5	Penggunaan bahasa mudah dipahami					
6	Gambar yang disajikan mendukung materi					
7	Rumusan soal sesuai dengan kompetensi dasar					
8	Rumusan soal sesuai dengan indikator					
9	Tingkat kesulitan soal sudah sesuai dengan pencapaian kompetensi yang diharapkan					

b. Dosen Ahli Media

Instrumen penilaian kualitas media adalah dalam bentuk angket yang terdiri atas 2 aspek penilaian, yaitu dari aspek tampilan dan aspek pemrograman.

Angket penilaian media oleh ahli media :

Tabel 4. Kisi – kisi Instrumen Penilaian Dosen Ahli Media

No.	Aspek Penilaian	Jumlah Butir
1.	Aspek tampilan	10
2.	Aspek pemrograman	9
Jumlah		19

1. Aspek Tampilan

Tabel 5. Kisi-kisi penilaian media aspek tampilan oleh dosen ahli media

No.	Indikator	SB	B	C	K	SK
1	Kejelasan petunjuk penggunaan program					
2	Keterbacaan teks atau tulisan					
3	Ketepatan pemilihan dan komposisi warna					
4	Konsistensi penempatan <i>button</i> (tombol)					
5	Kualitas tampilan gambar					
6	Sajian animasi					
7	Daya dukung musik pengiring					
8	Tampilan layar					
9	Kejelasan suara					
10	Ketepatan penggunaan bahasa					

2. Aspek Pemrograman

Tabel6. Kisi-kisi penilaian media aspek pemrograman oleh dosen ahli media

No.	Indikator	SB	B	C	K	SK
1	Kejelasan navigasi					
2	Konsistensi penggunaan tombol					
3	Kejelasan petunjuk					
4	Kemudahan penggunaan media					
5	Efisiensi penggunaan <i>layer</i>					
6	Efisiensi teks					
7	Respon terhadap peserta didik					
8	Kecepatan program					
9	Kemenarikan media					

Instrumen penilaian kualitas media pembelajaran tersebut bersumber pada kriteria dalam menilai perangkat lunak media pembelajaran yang berdasarkan kepada kualitas menurut Walker & Hess (dalam Arsyad, 2009 : 175-176).

c. Penilaian oleh Guru Bahasa Jawa

Instrumen penilaian guru Bahasa Jawa dijabarkan dalam bentuk angket sebagai berikut :

Tabel 7. Kisi – kisi Instrumen Penilaian Guru Bahasa Jawa

No.	Aspek Penilaian	Jumlah Butir
1.	Aspek ketepatan konsep dengan kompetensi	5
2.	Aspek kualitas tampilan	5
Jumlah		20

1. Aspek Ketepatan Konsep dan Kompetensi

Tabel 8. Kisi-kisi penilaian media oleh guru bahasa Jawa aspek ketepatan konsep dan kompetensi

No.	Indikator	SB	B	C	K	SK
1	Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar yang terdapat pada KTSP (Kurikulum					

	Tingkat Satuan Pendidikan)					
2	Kesesuaian urutan materi yang termuat pada produk media pembelajaran berbasis <i>Adobe Flash</i>					
3	Kejelasan evaluasi atau latihan yang diberikan dalam pelajaran					
4	Kesesuaian media yang digunakan dengan kompetensi dasar					
5	Penggunaan bahasa dan ejaan					

2. Aspek Kualitas Tampilan

Tabel 9. Kisi-kisi penilaian media oleh guru bahasa Jawa aspek kualitas tampilan

No.	Indikator	SB	B	C	K	SK
1	Kejelasan petunjuk belajar dalam penggunaan media pembelajaran berbasis <i>Adobe Flash</i>					
2	Komposisi warna					
3	Tampilan menu					
4	Jenis dan ukuran teks					
5	Kualitas gambar					

d. Instrumen Tanggapan Siswa

Instrumen tanggapan siswa dijabarkan menjadi 4 aspek, yaitu aspek pemahaman, kemandirian belajar, penyajian media, dan pengoperasian media.

Tabel 10. Kisi – kisi Instrumen Tanggapan Siswa

No.	Aspek Penilaian	Jumlah Butir
1.	Aspek kemudahan pemahaman	8
2.	Aspek kemandirian belajar	4
3.	Aspek penyajian media	4
4.	Aspek pengoperasian media	4
Jumlah		20

1. Aspek Kemudahan Pemahaman

Tabel 11. Kisi-kisi penilaian media tanggapan siswa aspek kemudahan pemahaman

No.	Indikator	SS	S	RR	KS	TS
1	Dengan media ini, saya mendapatkan pengetahuan yang lebih mendalam tentang media dongeng gambar karikatur					
2	Materi menulis dongeng yang disajikan dalam media ini dapat saya pahami dengan mudah					
3	Setelah belajar dengan media ini saya dapat menulis dongeng gambar karikatur					
4	Setelah belajar dengan media ini saya dapat memahami isi dari media dongeng gambar karikatur					
5	Setelah belajar dengan media ini saya dapat dengan mudah belajar dan menulis dongeng					
6	Latihan soal atau pertanyaan-pertanyaan dalam media ini menuntun saya untuk memahami materi					
7	Bagi saya sebagian besar latihan soal yang ada dalam media ini mudah untuk dikerjakan					
8	Glossarium membantu saya memahami istilah-istilah yang ada					

2. Aspek Kemandirian Belajar

Tabel 12. Kisi-kisi penilaian media tanggapan siswa aspek kemandirian belajar

No.	Indikator	SS	S	RR	KS	TS
1	Media pembelajaran ini memberikan kesempatan untuk belajar sesuai kemampuan yang saya miliki					
2	Saya tertarik mempelajari materi menulis dongeng dengan menggunakan media ini					
3	Dengan menggunakan media pembelajaran ini memudahkan saya untuk mengulangi materi yang belum saya pahami					
4	Media pembelajaran ini dapat saya gunakan untuk belajar di rumah					

3. Aspek penyajian Media

Tabel 13. Kisi-kisi penilaian media tanggapan siswa aspek penyajian media

No.	Indikator	SS	S	RR	KS	TS
1	Teks atau tulisan dalam media ini terlihat jelas dan mudah saya baca					
2	Materi dijelaskan dengan bahasa sederhana sehingga saya mudah memahami					
3	Tampilan halaman judul menarik perhatian saya untuk mempelajari materi					
4	Warna background, teks, gambar , dan animasi serasi sehingga saya merasa nyaman selama belajar dengan media ini					

4. Aspek Pengoperasian Media

Tabel 14. Kisi-kisi penilaian media tanggapan siswa aspek pengoperasian media

No.	Indikator	SS	S	RR	KS	TS
1	Petunjuk penggunaan media mudah dipahami sehingga dapat dengan mudah menggunakan media ini					
2	Tombol yang disediakan dalam media ini memudahkan saya dalam memanfaatkan media pembelajaran ini					
3	Media pembelajaran ini mudah digunakan tanpa bantuan orang lain					
4	Media pembelajaran ini tidak menggunakan spesifikasi kompeten yang tinggi sehingga mudah untuk digunakan					

E. Teknik Analisis data

Dilakukan dengan 2 tahap, langkah-langkah sebagai berikut :

1. Mengubah nilai kategori menjadi skor penilaian

a. Penilaian Kualitas Media

Sangat Kurang (SK) diberi skor 1

Kurang (K) diberi skor 2

Cukup Baik (CB) diberi skor 3

Baik (B) diberi skor 4

Sangat Baik (SB) diberi skor 5

b. Tanggapan Siswa

Tidak Setuju (TS) diberi skor 1

Kurang Setuju (KS) diberi skor 2

Ragu- ragu (RR) diberi skor 3

Setuju (S) diberi skor 4

Sangat Setuju (SS) diberi skor 5

2. Menganalisis skor dengan cara menghitung skor yang diperoleh dari penelitian dibagi jumlah skor ideal untuk seluruh item dikalikan 100% (Sugiyono, 2011:95).

Tabel 15. Kategori Penilaian Kualitas Media pembelajaran

Tingkat Penilaian	Kategori
0% - 20%	SK
20.1% - 40%	K
40.1% - 60%	CB
60.1% - 80%	B
80.1% - 100%	SB

Tabel 16. Kategori Penilaian Tanggapan Siswa

Tingkat Penilaian	Kategori
0% - 20%	TS
20.1% - 40%	KS
40.1% - 60%	RR
60.1% - 80%	S
80.1% - 100%	SS

Secara matematis dapat dinyatakan dengan persamaan :

$$\text{Presentase Tingkat Penilaian} = \frac{\sum \text{skor yang diperoleh dari peneliti}}{\sum \text{skor ideal seluruh item}} \times 100\%$$

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Tahap Pengembangan

a. Tahap Analisis Pembuatan Media

Tahap analisis merupakan tahap awal sebelum melakukan pengembangan media. Kegiatan yang dilakukan dalam tahap analisis ini meliputi analisis kurikulum dan analisis peserta didik. Kegiatan dalam analisis kurikulum ini menganalisis kurikulum yang digunakan, yaitu Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) di Jawa Tengah. Berdasarkan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) untuk siswa kelas IX Sekolah Menengah Pertama semester ganjil, maka Standar Kompetensi (SK) yang telah ditetapkan adalah kompetensi menulis, yaitu mampu mengungkapkan pikiran, gagasan, pendapat, dan perasaan dalam berbagai jenis karangan menggunakan ragam bahasa Jawa sesuai unggah-ungguh dan menulis paragraf berhuruf Jawa. Kompetensi Dasar (KD) yang ditetapkan adalah Menulis susastra sederhana, misalnya geguritan atau cerita rakyat. Kompetensi Dasar (KD) tersebut dijabarkan menjadi beberapa indikator sebagai tolak ukur pencapaian kompetensi yang ditetapkan. Dalam penelitian ini indikator kemudian dijabarkan dalam bentuk materi pembelajaran, yaitu menulis *kembali dongeng Jawa dengan menggunakan bahasa sehari-hari*.

Analisis karakteristik peserta didik dilakukan untuk mengetahui kondisi siswa pada kegiatan belajar mengajar yang sedang berlangsung di kelas. Siswa SMP Negeri 1 Sawangan ketika mengikuti kegiatan belajar mengajar bahasa Jawa

kurang berminat dan sering mengalami kesulitan terutama pada menulis *dongeng*. Oleh karena itu, dengan adanya penggunaan *software Adobe Flash CS3 Profesional* yang dikemas menarik dalam bentuk *Compact Disc (CD)* untuk pembelajaran menulis karya sastra *dongeng* diharapkan dapat meningkatkan minat belajar menulis *dongeng*.

b. Tahap Perancangan Media Pembelajaran

Tahap perancangan ini dilakukan setelah tahap analisis, yaitu menetapkan Standar Kompetensi, Kompetensi Dasar, indikator dan materi setelah selesai dilakukan. Tahap selanjutnya menetapkan strategi pembelajaran yang masih membutuhkan tutorial dan menetapkan bentuk evaluasi yang digunakan dalam media pembelajaran. Penggunaan media ini masih memerlukan peran guru di dalam kelas meskipun dalam media ini sudah dilengkapi dengan panduan, sehingga diharapkan setelah pembelajaran tutorial di kelas siswa masih dapat belajar menggunakan media ini sendiri. Media ini dilengkapi dengan alat evaluasi terdiri dari 5 butir soal dengan jenis soal yaitu menjawab soal essay dan mengurutkan alur gambar komik untuk menulis *dongeng* menggunakan *mouse*. Dari evaluasi soal tersebut kemudian diketahui perolehan nilai yang didapat oleh siswa.

c. Tahap Pengembangan Media Pembelajaran

Pengumpulan referensi dan sumber pustaka yang berkaitan dengan menulis *dongeng*, yaitu sebagai acuan buku “*Marsudi Basa lan Sastra Jawa kanggo SMP lan MTs kelas IX*”. Pengumpulan materi selesai kemudian materi tersebut dibuat *flowchart*, yaitu bagan atau diagram pengembangan yang

memberikan gambaran alur penyajian media pembelajaran dari bagian satu ke bagian lain. *Flowchart* tersebut kemudian dilanjutkan dengan mendesain media yang berisi materi menulis *dongeng* dengan menggunakan *software Adobe Flash CS3 Professional* secara optimal dengan tampilan audio visual interaktif yang selanjutnya dikemas dalam bentuk *Compact Disc (CD)*.

d. Tahap Validasi dan Uji coba Media Pembelajaran

Dalam tahap pengembangan menghasilkan media pembelajaran bahasa Jawa pada materi menulis *dongeng* yang dikemas dalam bentuk *Compact Disc (CD)* menggunakan aplikasi *Adobe Flash CS3 Profesional*, maka tahap selanjutnya adalah tahap validasi dan uji coba media. Validasi dan uji coba media pembelajaran melibatkan dosen ahli materi dan dosen ahli media yang menilai dan memberi saran pada pelaksanaan pengembangan media, serta guru bahasa Jawa dan siswa sebagai pemberi saran dan menilai media dalam proses penilaian akhir media.

1) Validasi Dosen Ahli Materi

- a. Hasil Validasi Penilaian Kualitas Media Aspek Pembelajaran oleh Dosen Ahli Materi

Tabel 17: Hasil Penilaian Kualitas Media Aspek Pembelajaran oleh Dosen Ahli Materi

No	Indikator	Tahap I		Tahap II	
		Skor	Kategori	Skor	Kategori
1.	Relevansi materi dengan kompetensi dasar	4	Baik	5	Sangat Baik
2.	Petunjuk belajar include dengan program	4	Baik	5	Sangat Baik
3.	Sistematika penyajian materi	5	Sangat Baik	5	Sangat Baik

4.	Kesesuaian materi dengan indikator	5	Sangat Baik	5	Sangat Baik
5.	Kejelasan uraian materi	5	Sangat Baik	5	Sangat Baik
6.	Kecukupan pemberian latihan	5	Sangat Baik	5	Sangat Baik
7.	Kecukupan pemberian umpan balik terhadap motivasi belajar	5	Sangat Baik	5	Sangat Baik
8.	Kejelasan penggunaan istilah	4	Baik	4	Baik
9.	Kejelasan penggunaan bahasa	3	Cukup	4	Baik
Rata-rata prosentase hasil penilaian kualitas media oleh dosen ahli materi (%).		Tahap I 90% Kategori sangat baik		Tahap II 94% Kategori sangat baik	

Berdasarkan tabel 17 dapat dilihat perolehan penilaian media oleh dosen ahli materi. Validasi dilakukan untuk mengetahui kualitas media dari segi materi yang disajikan dalam media. Validasi dilakukan sebagai dasar untuk melakukan perbaikan dan revisi dalam menghasilkan media yang lebih baik dengan tampilan materi yang benar. Validasi media oleh dosen ahli materi dilakukan oleh Bapak Drs. Afendy Widayat, M. Phil ahli dalam materi *dongeng*. Validasi media oleh dosen ahli materi dilakukan dengan dua kali validasi hingga media tersebut dinyatakan layak untuk diujicobakan. Validasi media oleh dosen ahli materi diperoleh dari penilaian aspek pembelajaran dan aspek kebenaran isi dalam media yang dijabarkan masing-masing aspek menjadi sembilan indikator penilaian, yaitu sebagai berikut.

(1) Relevansi materi dengan kompetensi dasar

Penilaian relevansi materi pada tahap pertama memperoleh skor penilaian 4 dengan kategori baik. Tampilan materi yang disajikan dalam media mendukung dalam penyampaian materi lebih menarik. Penyampaian materi juga didukung dengan contoh untuk memudahkan siswa memahami materi. Dosen ahli materi memberikan saran dukungan tampilan warna, penggunaan *background*, suara dari lagu *dolanan* memotivasi siswa memahami materi. Penilaian kualitas media didukung oleh penyajian soal, yaitu menjawab pertanyaan yang berhubungan dengan *dongeng* dan latihan menulis *dongeng* dengan urutan gambar yang dikerjakan menggunakan *mouse*.

Penilaian kualitas media tahap kedua memperoleh skor penilaian 5 dengan kategori sangat baik, artinya materi yang diberikan sesuai dengan kompetensi yang ditetapkan oleh kurikulum. Materi dapat dipahami dengan baik oleh siswa, karena materi dijabarkan sesuai dengan kemampuan siswa. Penilaian kualitas media tahap akhir ini sebagai dasar untuk melakukan uji media di sekolah.

(2) Petunjuk belajar include dengan program

Penilaian petunjuk belajar include dengan program tahap pertama dan kedua memperoleh skor penilaian 5 dengan kategori sangat baik. Media yang dibuat dengan bantuan *software Adobe Flash CS3 Profesional* sesuai dengan indikator dan kompetensi dasar dalam KTSP. Kompetensi dasar yang dijadikan sebagai pedoman dalam pembuatan media *komik dongeng* adalah menulis susastra sederhana, misalnya geguritan atau cerita rakyat yang berdasarkan pada

kurikulum Muatan Lokal Mata Pelajaran Bahasa, Sastra, dan Budaya Jawa oleh Pemerintah Provinsi Jawa Tengah.

Kompetensi dasar ini kemudian dijadikan pedoman untuk penentuan indikator. Indikator dalam media ini adalah siswa mampu membuat tema cerita rakyat, mampu menulis sebuah cerita rakyat dengan alur yang telah ditentukan, mampu menyebutkan tokoh dalam cerita rakyat atau dongeng. Pada penilaian tahap akhir media dinyatakan layak diujicobakan dengan memperoleh kategori sangat baik.

(3) Sistematika Penyajian Materi

Penilaian sistematika penyajian materi pada tahap pertama memperoleh skor penilaian 3 dengan kategori cukup. Materi ini dikatakan cukup oleh dosen ahli materi dengan perbaikan urutan materi terlalu panjang dalam penjabarannya. Sehingga materi harus dibuat lebih singkat lagi. Penilaian pada tahap kedua memperoleh skor 5 dengan kategori sangat baik. Perbaikan dilakukan pada tampilan materi lebih singkat dan jelas. Perbaikan ini menjadi revisi terakhir untuk sistematika penyajian materi dan dinyatakan layak diujicobakan.

(4) Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar

Penilaian kualitas media dari segi materi pada tahap pertamamaupun kedua memperoleh skor penilaian 5 dengan kategori sangat baik. Materi ini dikatakan baik, artinya materi *komik dongeng* sesuai kompetensi dasar yang terdapat dalam kurikulum KTSP tahun 2010. Dalam media ini mengacu pada kompetensi dasar

menulis susastra sederhana namun lebih ditekankan pada pengenalan *dongeng* untuk lebih mengenal macam-macam dongeng yang ada di Jawa Tengah.

Indikator kesesuaian materi dengan kategori dasar pada validasi tahap akhir memperoleh skor penilaian sangat baik. Penilaian indikator kesesuaian indikator dengan kompetensi dasar dikatakan sangat baik, artinya indikator yang terdapat dalam media sesuai dengan karakteristik kompetensi dasar.

(5) Kejelasan uraian materi

Penilaian tahap pertama dan kedua pada indikator kejelasan uraian materi memperoleh skor penilaian 5 dengan kategori sangat baik. Materi yang diuraikan dalam media ini sudah jelas. Materi ini diuraikan dengan bahasa yang mudah dimengerti oleh pengguna dilengkapi dengan kejelasan contoh. Materi yang terdapat dalam media diuraikan dengan jelas dan disajikan secara runtut.

(6) Kecukupan pemberian latihan

Validasi tahap pertama pada indikator kecukupan pemberian latihan memperoleh skor penilaian 3 dengan kategori cukup. Pada penilaian tahap pertama termasuk dalam kategori cukup dikarenakan kecukupan pemberian latihan pada *gladhèn* dalam media. Kekurangan pada petunjuk *gladhèn* menjadikan pengguna kurang jelas dalam menjawab dan menggunakan soal. Berdasarkan kekurangan tersebut kemudian dilakukan revisi untuk penilaian tahap kedua.

Validasi tahap kedua pada indikator kecukupan pemberian latihan memperoleh skor penilaian 4 dengan kategori baik. Pada penilain tahap kedua ini, ahli materi memberikan saran. Saran tersebut adalah pembenahan pada kejelasan tombol. Tombol yang terdapat dalam materi tidak dilengkapi dengan petunjuk penggunaan, sehingga pengguna merasa kesulitan dalam menggunakannya. Adanya kejelasan dan kelengkapan petunjuk memudahkan pengguna untuk mengoperasikan media *komik dongeng* tersebut.

(7) Kecukupan pemberian umpan balik terhadap motivasi belajar

Validasi tahap pertama dan kedua pada indikator ini memperoleh skor penilaian 5 dengan kategori sangat baik. Pada penilaian kualitas media tahap akhir, materi yang disajikan dalam media ini dilengkapi dengan penyajian cara menulis *dongeng* yang kemudian dilengkapi dengan contoh *dongeng* yang memudahkan siswa dalam pemahaman materi.

(8) Kejelasan penggunaan istilah

Penilaian tahap pertama dan kedua pada indikator kejelasan penggunaan istilah memperoleh skor penilaian 5 dengan kategori sangat baik. Penggunaan istilah dikatakan baik, artinya kata-kata yang terdapat dalam glosarium dapat digunakan untuk membantu pengguna untuk memahami kata-kata yang belum dimengerti dalam media.

(9) Ketepatan penggunaan bahasa dan ejaan

Aspek ketepatan penggunaan bahasa dan ejaan pada validasi tahap pertama memperoleh skor penilaian 3 dengan kategori cukup. Pada validasi tahap pertama, dosen memberi saran untuk membenahi bahasa yang digunakan dalam menu panduan media, menu *gladhèn* serta ejaan penulisan percakapan gambar pada *bahan ajar*. Saran tersebut kemudian digunakan untuk penilaian tahap kedua.

Penilaian tahap kedua pada indikator penilaian ini memperoleh skor penilaian 4 dengan kategori baik. Pada penilaian tahap kedua ini ahli materi memberikan saran untuk pembenahan pada tata tulis percakapan serta pembenahan bahasa yang digunakan dalam panduan. Penilaian tahap akhir ini dosen ahli materi memberikan saran untuk meneliti penggunaan ragam bahasa dalam percakapan. Saran tersebut dijadikan saran untuk perbaikan sebelum mengadakan ujicoba di sekolah.

Berdasarkan penjabaran penilaian kualitas media dari segi materi tersebut dilakukan dengan dua tahap penilaian. Penilaian tahap pertama memperoleh rata-rata prosentase sebesar 90% termasuk dalam kategori sangat baik. Pada penilaian tahap pertama ini, ahli materi memberikan saran untuk perbaikan pada tahap kedua, yaitu perbaikan pada kelengkapan petunjuk, pembenahan penulisan percakapan pada materi dan pembenahan pada tata letak penulisan percakapan gambar pada materi.

Penilaian kualitas media pada tahap kedua memperoleh rata-rata prosentase sebesar 94% yang termasuk dalam kategori sangat baik. Materi dalam media ini tergolong sangat baik, namun ahli materi memberikan saran perbaikan pada

kejelasan tombol. Berdasarkan keseluruhan indikator penilaian media *dongeng* dapat ditarik kesimpulan materi yang disajikan baik dalam pemaparannya dan jelas untuk penjelasan materi serta media ini dapat diujicobakan di lapangan dengan revisi sesuai saran.

b. Hasil Validasi Kualitas Media Aspek Kebenaran Isi oleh Dosen Ahli Materi

Tabel 18: Hasil Penilaian Kualitas Media Aspek Kebenaran Isi oleh Dosen Ahli Materi

No	Indikator	Tahap I		Tahap II	
		Skor	Kategori	Skor	Kategori
1.	Kecukup baikan bobot materi untuk pencapaian tujuan pembelajaran	3	Cukup Baik	5	Sangat Baik
2.	Kejelasan penyajian materi	3	Cukup Baik	4	Baik
3.	Sistematika penyajian materi	3	Cukup Baik	5	Sangat Baik
4.	Kesesuaian pemberian contoh dengan materi	3	Cukup Baik	4	Baik
5.	Penggunaan bahasa mudah dipahami	2	Kurang Baik	4	Baik
6.	Gambar yang disajikan mendukung materi	4	Baik	5	Sangat Baik
7.	Rumusan soal sesuai dengan kompetensi dasar	4	Baik	4	Baik
8.	Rumusan soal sesuai dengan indikator	5	Sangat Baik	4	Baik
9.	Tingkat kesulitan soal sudah sesuai dengan pencapaian kompetensi yang diharapkan	3	Cukup Baik	4	Baik
Rata-rata prosentase hasil penilaian kualitas media oleh dosen ahli materi (%).		Tahap I 67% Kategori sangat baik		Tahap II 86% Kategori sangat baik	

Berdasarkan tabel 20 dapat dilihat perolehan penilaian media oleh dosen ahli materi. Validasi dilakukan untuk mengetahui kualitas media dari segi materi yang

disajikan dalam media. Penjabaran kualitas media pembelajaran oleh dosen ahli materi aspek kebenaran isi adalah sebagai berikut.

1) Kecukupbaikan bobot materi untuk pencapaian tujuan pembelajaran

Aspek kecukupbaikan bobot materi untuk pencapaian tujuan pembelajaran pada validasi pertama dinyatakan cukup baik oleh dosen ahli materi. Materi dibuat sesuai dengan kompetensi yang ada pada kurikulum. Materi *komik dongeng* ini merupakan materi pembelajaran bahasa Jawa untuk kelas IX. Pada tahap validasi terakhir aspek kecukupbaikan bobot materi untuk pencapaian tujuan belajar termasuk ke dalam kategori sangat baik, artinya tujuan pembelajaran tercapai karena bobot materi yang ada pada media pembelajaran dapat dikuasai oleh siswa

2) Kejelasan penyajian materi

Validasi tahap pertama untuk aspek kejelasan penyajian materi termasuk ke dalam kategori cukup baik. Dosen ahli materi memberikan saran agar satu *layer* hanya terdapat satu gambar *komik*, sehingga penyajian materi *tuladha dongeng* menjadi jelas. Setelah melakukan perbaikan, dilakukan validasi tahap akhir oleh dosen ahli materi. Penilaian termasuk ke dalam kategori baik, artinya penyajian materi dalam media jelas sehingga dapat dengan mudah dipahami oleh pengguna media.

3) Sistematika penyajian materi

Aspek sistematika penyajian materi oleh dosen ahli materi mendapatkan nilai cukup baik. Terdapat banyak kesalahan ketik dalam penulisan materi pada

pangertosan maupun *tuladha dongeng*, maka diperlukan perbaikan. Setelah melakukan perbaikan, dilakukan validasi tahap akhir oleh dosen ahli materi. Penilaian pada aspek sistematika penyajian materi termasuk ke dalam kategori sangat baik, artinya materi disajikan secara sistematis.

4) Kesesuaian pemberian contoh dengan materi

Penilaian aspek kesesuaian pemberian contoh dengan materi pada tahap pertama termasuk ke dalam kategori cukup baik. Sehingga dilakukan perbaikan pada kejelasan *tuladha* dongeng pada materi. Setelah dilakukan revisi, aspek kesesuaian pemberian contoh dengan materi dalam membantu pemahaman siswa pada validasi tahap akhir termasuk ke dalam kategori baik. Pemberian contoh dalam memahami materi dapat membantu pemahaman siswa terhadap materi komik dongeng

5) Penggunaan bahasa mudah dipahami

Validasi pertama oleh dosen ahli materi aspek penggunaan bahasa mudah dipahami termasuk ke dalam kategori kurang. Bahasa yang digunakan dalam media tidak konsisten. Terdapat bahasa Jawa ngoko dalam penyajian media, sehingga bahasa yang digunakan kurang tepat untuk dipahami. Dosen ahli materi memberikan saran untuk mengganti menggunakan bahasa Jawa ragam krama, maka dilakukan revisi. Validasi kedua dilakukan setelah melakukan perbaikan.

Penilaian validasi kedua oleh dosen ahli materi termasuk ke dalam kategori baik. Bahasa yang digunakan dapat dipahami oleh siswa, sehingga pengguna

media pembelajaran dapat menggunakan media komik dongeng. Materi yang ada dalam media pembelajaran dapat dipahami dengan baik.

6) Gambar yang disajikan mendukung materi

Aspek gambar yang disajikan mendukung materi mendapatkan nilai sudah baik. Dosen ahli materi memberikan saran untuk menambahkan ilustrasi pada materi *tuladha* komik dongeng. Setiap *tuladha* komik dongeng diberikan gambar sesuai dengan alur cerita. Tujuan pemberian ilustrasi tersebut, membantu siswa dalam memahami *tuladha* komik dongeng, maka dilakukan perbaikan. Setelah melakukan perbaikan dilakukan validasi tahap akhir.

Penilaian validasi tahap akhir mendapatkan nilai sangat baik. Pemberian ilustrasi pada media pembelajaran bertujuan untuk menarik minat siswa mempelajari komik dongeng.

7) Rumusan soal sesuai dengan kompetensi dasar

Penilaian aspek rumusan soal sesuai dengan kompetensi dasar mendapatkan nilai baik oleh dosen ahli media. Pembuatan soal mengacu pada kompetensi dasar yang terdapat pada kurikulum. Terdapat lima soal dalam media pembelajaran komik dongeng. Bentuk jawaban dalam soal ini adalah mengurutkan gambar *komik* menjadi satu cerita utuh. Rumusan soal yang dibuat sesuai dengan kompetensi dasar yang ada pada kurikulum yaitu menulis dongeng.

8) Rumusan soal sesuai dengan indikator

Validasi tahap pertama yang dilakukan oleh dosen ahli materi mendapatkan nilai baik. Dosen ahli materi memberikan saran agar mengganti beberapa soal. Pengembang melakukan revisi sesuai saran dosen ahli materi. Kesesuaian rumusan soal dengan indikator pada tahap validasi terakhir dikatakan sangat baik. Pemilihan soal yang terdapat dalam media sesuai dengan indikator yang dikembangkan.

9) Tingkat kesulitan soal sudah sesuai dengan pencapaian kompetensi yang diharapkan

Aspek tingkat kesulitan soal untuk mencapai kompetensi dinyatakan cukup baik oleh dosen ahli materi. Pada validasi tahap pertama dosen ahli materi memberikan saran agar tingkat kesulitan soal sesuai dengan tingkat kemampuan siswa, maka dilakukan revisi. Pada tahap validasi kedua mendapat nilai baik. Tingkat kesulitan yang ada pada media sudah sesuai dengan pencapaian kompetensi yang diharapkan

Penilaian keseluruhan pada aspek kebenaran isi oleh dosen ahli materi dilakukan dalam dua tahap. Validasi tahap pertama rata-rata prosentase skor memperoleh 67% termasuk ke dalam kategori baik. Pada validasi tahap pertama, dosen ahli materi menyatakan bahwa media layak ujicoba sesuai saran. Pada aspek penggunaan bahasa, penyajian gambar, dan tingkat kesulitan soal banyak kekurangan. Pengembang melakukan perbaikan sesuai saran dosen ahli materi untuk memperbaiki media.

Validasi tahap akhir pada keseluruhan aspek kebenaran isi memperoleh prosentase 86%. Prosentase tersebut termasuk ke dalam kategori sangat baik. Tahap validasi terakhir ini dosen ahli materi menyatakan bahwa median layak untuk ujicoba tanpa revisi. Hal tersebut menunjukkan keseluruhan aspek kebenaran isi penilaian kualitas media telah memenuhi kriteria media yang baik. Materi yang terdapat dalam media dapat diujicobakan.

2) Validasi Dosen Ahli Media

Validasi dilakukan untuk mengetahui kualitas media dari segi media yang dikembangkan. Validasi dilakukan sebagai dasar untuk melakukan perbaikan dan revisi dalam menghasilkan media yang lebih baik. Validasi media oleh dosen ahli media dilakukan oleh Bapak Mulyana, M. Hum. Validasi media oleh dosen ahli media dilakukan dengan dua kali validasi. Validasi media meliputi dua aspek, yaitu aspek tampilan dan aspek pemrograman. Aspek tampilan dijabarkan dalam sepuluh indikator, yaitu kejelasan petunjuk penggunaan program, keterbacaan teks atau tulisan, ketepatan pemilihan dan komposisi warna, konsistensi penempatan button, kualitas tampilan gambar, sajian animasi, daya dukung musik pengiring, tampilan layar, kejelasan suara, dan ketepatan penggunaan bahasa. Dari aspek pemrograman, penilaian kualitas media oleh dosen ahli media dijabarkan dalam sembilan indikator, yaitu kejelasan navigasi, konsistensi penggunaan tombol, kejelasan petunjuk, kemudahan penggunaan, efisiensi penggunaan *layer*, efisiensi teks, respon terhadap peserta didik, kecepatan program, kemenarikan media. Berdasarkan validasi media tersebut, dosen ahli media memberikan saran-saran

yang digunakan untuk perbaikan media dari segi aspek tampilan dan pemrograman. Validasi media oleh dosen ahli media dijabarkan sebagai berikut.

- a) Validasi Dosen Ahli Media pada Aspek Tampilan Tahap I sampai dengan Tahap II

Tabel 19: Hasil Validasi Kualitas Media oleh Dosen Ahli Media pada Aspek Tampilan

No.	Indikator	Tahap I		Tahap II	
		Skor	Kategori	Skor	Kategori
1.	Kejelasan petunjuk penggunaan program.	4	Baik	5	Sangat Baik
2.	Keterbacaan teks atau tulisan.	3	Cukup	4	Baik
3.	Ketepatan pemilihan dan komposisi warna	3	Cukup	4	Baik
4.	Konsistensi penempatan button.	3	Cukup	4	Baik
5.	Kualitas tampilan gambar.	4	Baik	4	Baik
6.	Sajian animasi.	4	Baik	4	Baik
7.	Daya dukung musik pengiring.	3	Cukup	4	Baik
8.	Tampilan layar.	3	Cukup	4	Baik
9.	Kejelasan suara.	3	Cukup	4	Baik
10.	Ketepatan penggunaan bahasa.	3	Cukup	4	Baik
Rata-rata prosentase validasi dosen ahli media dari aspek tampilan (%)		Tahap I 66% Kategori Baik		Tahap II 82% Kategori Sangat Baik	

Berdasarkan pada tabel 19, yaitu tabel penilaian kualitas media (validasi) oleh dosen ahli media pada aspek tampilan mencakup dua tahap. Validasi media tahap pertama dari segi aspek tampilan memperoleh rata-rata prosentase 66% yang termasuk dalam kategori baik. Validasi media tahap kedua dari segi aspek tampilan memperoleh rata-rata prosentase 82% yang termasuk dalam kategori sangat baik. Penjabaran dari penilaian kualitas media dilihat dari segi tampilan

tersebut dijabarkan dalam sepuluh indikator. Penjabaran dari sepuluh indikator tersebut adalah sebagai berikut.

(1) Kejelasan petunjuk penggunaan program

Pada validasi tahap pertama pada indikator ini memperoleh skor penilaian 4 dengan kategori baik. Kejelasan petunjuk penggunaan program sudah baik untuk digunakan sebagai petunjuk belajar menggunakan media. Dari penilaian tahap pertama kemudian dosen ahli media memberikan saran perbaikan untuk penilaian selanjutnya. Saran tersebut berkaitan dengan pemilihan kata yang tepat dalam petunjuk penggunaan media yang disertai dengan tombol dan keterangan tombol.

Penilaian tahap kedua memperoleh skor penilaian 5 dengan kategori sangat baik. Pada indikator ini media sudah sangat baik digunakan dengan penambahan tombol untuk memperjelas penggunaan media. Media ini dilengkapi dengan penambahan tombol *home* (kembali ke menu utama) dan panah *mêdal* pada *layer* menu utama serta perubahan warna pada tombol kanan kiri dengan warna yang terlihat jelas. Penilaian tahap kedua, petunjuk media sudah baik digunakan untuk mempermudah dalam penggunaan media.

(2) Keterbacaan Teks atau tulisan

Keterbacaan teks atau tulisan dalam media pada validasi tahap pertama memperoleh skor penilaian 3 dengan kategori cukup. Sajian teks atau tulisan pada media kurang tepat. Kekurangtepatan ini terletak pada besarnya ukuran dan jenis

huruf yang tertera pada media. Perbaikan pada besarnya ukuran *font* dan jenis huruf kemudian diperbaiki untuk tahap penilaian validasi kedua.

Validasi kedua pada indikator keterbacaan teks atau tulisan dalam media ini memperoleh nilai 4 dengan kategori baik. Pada validasi kedua dosen ahli media penilaian aspek keterbacaan teks atau tulisan dikatakan baik, artinya ketepatan dalam ukuran dan jenis teks, dan ketepatan penggunaan bahasa sehingga mempermudah dalam membaca *pandom*, *kompetensi*, *bahan ajar*, *gladhen*, *kapustakan*, serta *kawruh basa*.

(3) Ketepatan pemilihan dan komposisi warna

Indikator ketepatan pemilihan dan komposisi warna pada validasi pertama ini memperoleh skor penilaian 3 dengan kategori cukup. Pemilihan warna yang digunakan pada tombol kanan kiri kurang tepat, karena warna yang digunakan sama dengan warna kuning latar belakang *layer*. Warna tombol tersebut kemudian diubah menjadi warna biru agar terlihat penggunaannya. Dosen ahli media juga memberikan saran perbaikan pada warna *background* pada menu utama gambar dikontraskan dengan *background bahan ajar*. Pada validasi kedua indikator ketepatan pemilihan dan komposisi warna memperoleh skor penilaian 4 dengan kategori baik. Pemilihan dan penggunaan warna dalam media ini sudah tepat untuk membuat tampilan media menjadi menarik.

(4) Konsistensi penempatan *button*

Validasi tahap pertama pada indikator konsistensi penempatan *button* memperoleh skor 3 dengan kategori cukup. Konsistensi penempatan *button* kurang tepat pada penggunaannya sehingga perlu perbaikan atau revisi. Dosen ahli media menyarankan perbaikan pada jenis *button* pada tombol materi, *next* dan *back* belum konsisten dengan ukuran dan warna yang jelas sehingga pengguna dapat dengan mudah mengoperasikan media. Validasi tahap kedua memperoleh nilai 4 dengan kategori baik. Konsistensi penempatan *button* sudah konsisten sehingga dapat mudah untuk mengoperasikan media.

(5) Kualitas tampilan gambar

Kualitas tampilan gambar memperoleh skor 4 termasuk kategori baik pada seluruh tahap validasi. Hal ini disebabkan media yang dihasilkan sudah dilengkapi dengan gambar yang mendukung. Pada validasi pertama, dosen ahli media memberikan saran untuk menambahkan gambar pada *bahan ajar* dongeng 1 dan 2 yang berfungsi sebagai gambar yang mendukung penjabaran materi.

Validasi akhir dilakukan setelah pengembang melakukan perbaikan. Indikator kualitas tampilan gambar termasuk ke dalam kategori baik, artinya kualitas gambar sudah tepat dalam penggunaannya sehingga dapat membantu memahami materi dan menarik siswa dalam belajar materi menulis dongeng.

(6) Sajian animasi

Validasi Indikator animasi gambar pada tahap pertama dan kedua memperoleh skor penilaian 4 dengan kategori baik. Pada tahap validasi pertama dosen ahli media memberikan saran untuk menambahkan animasi pada menu *bahan ajar* dongeng 1 dan 2 untuk membuat media menjadi lebih menarik. Validasi kedua penggunaan animasi gambar dongeng *Timun Mas dan Rawa Pening* serta penggunaan animasi *puzzle* pada jenis soal latihan pada media membuat kesan menarik dalam pemaparan materi.

(7) Daya dukung musik pengiring

Pada penilaian indikator daya dukung musik pengiring media tahap pertama memperoleh skor penilaian 3 dengan kategori cukup. Dosen ahli media menyarankan untuk setiap menu terdapat musik pengiring lagu *dolanan* anak dan bisa diganti-ganti sehingga harus dilakukan revisi. Validasi kedua dilakukan setelah pengembang melakukan revisi. Pada validasi kedua indikator daya dukung musik pengiring dinyatakan baik dengan skor penilaian 4, artinya pemilihan musik pengiring yang tepat dengan pemilihan *lagu dolanan* menciptakan suasana tenang dan nyaman dalam proses pembelajaran. Penyajian musik pengiring terdapat tiga musik pengiring sehingga siswa dapat mengganti musik tersebut dengan pilihan sendiri dan apabila tidak membutuhkan musik pengiring dapat mematikan musik pengiring tersebut dengan meng-*klik* tombol bulatan musik.

(8) Tampilan layar

Indikator tampilan layar pada validasi pertama memperoleh skor penilaian 3 dengan kategori cukup. Tampilan layar yang terlalu ke bawah mengakibatkan teks materi kurang terlihat. Dengan penilaian tersebut kemudian dilakukan perbaikan oleh pengembang. Validasi kedua memperoleh skor penilaian 4 dengan kategori baik. Tampilan layar sudah tepat, artinya tampilan layar yang menarik dan efisien dapat membuat kesan menarik siswa dalam pemahaman materi *menulis dongeng*.

(9) Kejelasan suara

Penilaian indikator kejelasan suara pada penilaian tahap pertama ini memperoleh skor penilaian 3 dengan kategori cukup. Ketidakjelasan suara dalam media kurang menjadi bahan perbaikan bagi pengembang. Setelah dilakukan perbaikan pada kejelasan suara yaitu terlihat pada tambahan tombol volume pada menu musik sehingga suara bisa diperkecil dan diperbesar. Penilaian tahap kedua pada indikator ini memperoleh skor penilaian 4 dengan kategori baik. Suara musik iringan maupun suara lagu *dolanan* dapat didengarkan dengan jelas. Musik iringan dapat dimatikan dengan cara mengeklik tombol musik yang ada di sebelah kanan.

(10) Ketepatan penggunaan bahasa

Indikator ketepatan penggunaan bahasa pada validasi pertama memperoleh skor penilaian 3 dengan kategori cukup. Dosen ahli media memberikan saran

untuk memperbaiki bahasa dalam *pandom* penggunaan media, *bahan ajar* untuk diperjelas dan *pandom* evaluasi. Dosen ahli media memberikan saran untuk mengubah penggunaan bahasa *krama alus* yang komunikatif untuk memudahkan pengguna memahami isi dari materi media yang disampaikan. Validasi tahap akhir memperoleh skor penilaian 4 dengan kategori baik. Pemilihan diksi dan bahasa yang komunikatif dalam *pandom*, *materi*, *gladhen*, *kawruh basa* mempermudah pengguna dalam belajar materi dan belajar menggunakan media.

Penilaian media oleh dosen ahli media pada aspek tampilan secara keseluruhan dilakukan dengan dua tahap, yaitu tahap pertama, tahap kedua. Validasi tahap pertama memperoleh nilai rata-rata prosentase 66% dengan kategori baik. Penilaian kedua menjadi penilaian terakhir pada aspek tampilan memperoleh rata-rata prosentase 82% dengan kategori sangat baik. Dengan hasil tersebut menandakan bahwa keseluruhan indikator pada aspek tampilan memenuhi kriteria media yang baik. Tampilan media yang baik dapat meningkatkan minat siswa untuk belajar *materi dongeng*. Berdasarkan hasil penilaian tersebut maka media tersebut dinyatakan layak untuk diujicobakan di sekolah.

b) Validasi Dosen Ahli Media dari Segi Aspek Pemrograman

Tabel 20: Hasil Validasi Kualitas Media oleh Dosen Ahli Media pada Aspek Pemrograman

No.	Indikator	Tahap I		Tahap II	
		Skor	Kategori	Skor	Kategori
1.	Kejelasan navigasi	3	Cukup	4	Baik
2.	Konsistensi penggunaan tombol.	3	Cukup	4	Baik

3.	Kejelasan petunjuk.	3	Cukup	4	Baik
4.	Kemudahan penggunaan.	3	Cukup	5	Sangat Baik
5.	Efisiensi penggunaan <i>layer</i>	3	Cukup	5	Sangat Baik
6.	Efisiensi teks	3	Cukup	5	Sangat Baik
7.	Respon terhadap peserta didik.	3	Cukup	4	Baik
8.	Kecepatan program.	3	Cukup	5	Sangat Baik
9.	Kemenarikan media.	3	Cukup	5	Sangat Baik
Rata-rata prosentase validasi dosen ahli media dari aspek pemrograman (%)		Tahap I 60% Kategori Cukup		Tahap II 91% Kategori Sangat Baik	

Berdasarkan tabel 20, maka dapat diketahui penilaian kualitas media oleh dosen ahli media pada aspek pemrograman. Validasi media oleh dosen ahli media dilakukan dengan dua tahap, yaitu tahap pertama dan tahap kedua. Pada aspek pemrograman, dijabarkan dalam sembilan indikator. Penjabaran dari sembilan indikator penilaian aspek pemrograman adalah sebagai berikut.

(1) Kejelasan navigasi

Pada indikator kejelasan navigasi media pembelajaran pada tahap pertama memperoleh skor penilaian 3 dengan kategori cukup. Navigasi yang diberikan pada media tidak memudahkan pengguna media untuk menggunakan media komik dongeng. Dosen ahli media memberikan saran agar menambahkan tombol *next* dan tombol *back* pada *bahan ajar* dongeng 1 dan 2 untuk memudahkan penggunaan media.

Setelah melakukan perbaikan, dilakukan validasi tahap kedua. Pada validasi ini prosentase penilaian kejelasan navigasi termasuk ke dalam kategori baik. Hal ini berarti bahwa penggunaan navigasi yang tepat dalam media

pembelajaran komik dongeng sangat baik, sehingga memudahkan pengguna media.

(2) Konsistensi penggunaan tombol

Indikator konsistensi penggunaan tombol pada penilaian tahap pertama memperoleh skor penilaian 3 dengan kategori penilaian cukup. Penggunaan tombol pada media belum konsisten pada setiap tampilan dari *pandom* sampai pada *kapustakan*. Pada penilaian tahap pertama dosen ahli media memberikan saran untuk memperbaiki tombol berupa penambahan tombol *home* atau kembali ke menu utama dan tombol *mêdal* pada *layer* menu utama serta perubahan warna pada tombol *next* dan *back* dengan warna yang terlihat jelas. Saran tersebut kemudian dijadikan pedoman revisi media agar tampilan lebih baik.

Validasi tahap kedua dilakukan setelah melakukan perbaikan sesuai dengan saran dosen ahli media. Penilaian tahap kedua dinyatakan baik artinya penggunaan tombol mengarahkan pada *layer* yang dituju.

(3) Kejelasan petunjuk

Indikator kejelasan petunjuk penilaian tahap pertama memperoleh skor penilaian 3 dengan kategori cukup. Dosen ahli media memberikan saran untuk melengkapi gambar petunjuk tombol *next* dan *back* pada penggunaan media. Tujuan dari saran tersebut adalah untuk memberikan kejelasan pada petunjuk penggunaan media. Setelah penilaian tahap pertama direvisi kemudiann dilakukan penilaian tahap kedua. Penilaian kualitas media pada tahap kedua memperoleh

skor penilaian 4 dengan kategori baik. Penilaian kejelasan petunjuk dinyatakan baik, artinya petunjuk penggunaan yang terdapat dalam media dapat membantu pengguna untuk menggunakan media dalam proses pembelajaran.

(4) Kemudahan penggunaan media

Indikator kemudahan penggunaan media pada tahap pertama memperoleh skor penilaian 3 dengan kategori cukup. Petunjuk penggunaan media belum lengkap, sehingga indikator kemudahan media masih kurang. Dosen ahli media menyarankan untuk memperjelas petunjuk penggunaan media pembelajaran. Validasi kedua dilakukan setelah melakukan perbaikan media sesuai dengan saran dosen ahli media. Penilaian tahap kedua memperoleh skor penilaian 5 dengan kategori sangat baik, artinya dalam media pembelajaran komik dongeng terdapat petunjuk penggunaan sehingga siswa dapat belajar secara mandiri, media tersebut juga dapat digunakan oleh semua spesifikasi komputer sehingga siswa dapat mengulang materi di rumah.

(5) Efisiensi penggunaan *layer*

Validasi tahap pertama pada indikator efisiensi penggunaan tampilan *layer* memperoleh skor penilaian 3 dengan kategori cukup. Dosen menyarankan agar tampilan *bahan ajar*, bacaan *pandom* pada evaluasi soal, *kapustakan* tetap berada dalam satu *layer* namun diberi tombol *home*. Validasi kedua dan validasi akhir dilakukan setelah melakukan revisi. Penilaian tahap kedua pada indikator ini

memperoleh skor penilaian 5 dengan kategori sangat baik. Penilaian dinyatakan sangat baik, artinya penggunaan *layer* dalam media sudah efisien.

(6) Efisiensi Teks

Efisiensi teks pada penilaian tahap pertama memperoleh skor penilaian 3 dengan kategori cukup baik. Penggunaan teks dan diksi dalam setiap *pandom* soal kurang tepat sehingga dilakukan perbaikan untuk penilaian kualitas media pada tahap kedua. Penilaian tahap kedua memperoleh skor penilaian 5 dengan kategori sangat baik. Dengan saran pada penilaian kualitas media tahap pertama kemudian direvisi penggunaan diksi pada petunjuk soal. Penilaian akhir dinyatakan baik, artinya pengaturan teks pada media sudah efisien.

(7) Respon terhadap Peserta Didik

Indikator respon terhadap peserta didik pada penilaian tahap pertama dan kedua memperoleh skor penilaian 3 dengan kategori cukup. Banyak kesalahan ketik pada *bahan ajar*, sehingga daya ketertarikan dan respon siswa terhadap media masih kurang. Pada validasi tahap kedua media sudah direvisi pada kesalahan ketik. Penilaian tahap akhir pada indikator ini memperoleh skor penilaian 4 dengan kategori baik, artinya media pembelajaran komik dongeng dapat menciptakan suasana aktif dalam pembelajaran. Media dapat digunakan secara klasikal mandiri maupun di rumah.

(8) Kecepatan program

Indikator kecepatan program pada tahap pertama memperoleh skor penilaian 3 dengan kategori cukup. Materi yang dikembangkan pada media belum lengkap, sehingga kecepatan program belum terlihat. Pada validasi tahap kedua, indikator kecepatan program termasuk dalam kategori sangat baik dengan skor penilaian 5. Penilaian dikatakan sangat baik, artinya media interaktif *komik dongeng* mempunyai kualitas kecepatan program yang baik.

(9) Kemenarikan media

Pada indikator penilaian media pada tahap pertama memperoleh skor penilaian 3 dengan kategori cukup. Menu media belum lengkap sehingga kemenarikan belum terlihat. Pada tahap validasi kedua, penilaian termasuk ke dalam kategori sangat baik, namun dosen ahli media memberikan saran agar media perlu ditata sesuai dengan substansi dan bahasa dibuat lebih sederhana agar komunikatif. Setelah melakukan perbaikan. Indikator kemenarikan media termasuk dalam kategori sangat baik, artinya media mempunyai kemenarikan yang baik untuk membantu meningkatkan minat siswa dalam mempelajari *komik dongeng*.

Validasi media oleh dosen ahli media dari aspek pemrograman dilakukan dengan dua tahap. Pada penilaian tahap pertama aspek pemrograman memperoleh rata-rata prosentase 60% termasuk dalam kategori cukup. Penilaian kualitas media penilaian tahap dua aspek pemrograman memperoleh rata-rata penilaian 91% dengan kategori sangat baik.

Berdasarkan hasil tersebut menandakan bahwa media *komik dongeng* yang dikembangkan menggunakan *software Adobe Flash CS3 Professional* dinyatakan memiliki kualitas media yang baik sehingga layak untuk diujicobakan di sekolah.

3) Penilaian oleh Guru Bahasa Jawa

Penilaian oleh guru bahasa Jawa dilakukan setelah media tersebut divalidasi oleh dosen ahli materi dan dosen ahli media sehingga media tersebut dinyatakan layak untuk diujicobakan. Penilaian oleh guru bahasa Jawa dilakukan untuk mengukur tingkat kualitas media. Penilaian oleh guru bahasa Jawa di SMP Negeri 1 Sawangan dilakukan oleh Ibu Aslikhatul Latifatun Nisak, S. Pd. Penilaian oleh guru bahasa Jawa dilakukan ketika proses ujicoba berlangsung. Penilaian ini mencakup dua aspek, antara lain aspek ketepatan konsep dan kompetensi serta aspek kualitas tampilan. Hasil dari angket penilaian guru dapat dilihat pada lampiran. Penjabaran dari penilaian kualitas media oleh guru bahasa Jawa adalah sebagai berikut.

a) Aspek Kesesuaian Konsep dan Kompetensi

Tabel 21: Penilaian Kualitas Media oleh Guru Bahasa Jawa pada Aspek Kesesuaian Konsep dan Kompetensi

No.	Indikator	Skor	Kategori
1.	Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar yang terdapat dalam KTSP.	4	Baik
2.	Kesesuaian urutan materi yang termuat pada produk media pembelajaran berbasis <i>Adobe Flash</i>	4	Baik
3.	Kejelasan evaluasi atau latihan yang diberikan dalam media.	4	Baik
4.	Kesesuaian media dengan kompetensi dasar.	4	Baik
5.	Ketepatan penggunaan bahasa dan ejaan	5	Sangat Baik

	dalam media.		
Rata-rata perolehan kualitas media pada aspek ketepatan konsep dan kompetensi adalah 84%, dengan kategori baik.			

Berdasarkan tabel tersebut, hasil perolehan penilaian kualitas media oleh guru bahasa Jawa dilihat dari aspek ketepatan konsep dan kompetensi memperoleh rata-rata 84% dengan kategori sangat baik. Penjabaran dari penilaian tersebut adalah sebagai berikut.

(1) Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar yang terdapat dalam KTSP

Indikator kesesuaian materi dengan kompetensi dasar yang terdapat dalam KTSP (Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan) memperoleh skor 4 termasuk ke dalam kategori baik. Materi *dongeng* terdapat dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan untuk siswa kelas IX. Materi ini diperkenalkan untuk siswa dengan maksud siswa minimal dapat menulis cerita dongeng menggunakan *dongeng gambar komik*.

(2) Kesesuaian urutan materi yang termuat pada produk media pembelajaran berbasis *Adobe Flash*

Indikator Kesesuaian urutan materi yang termuat pada produk media pembelajaran berbasis *Adobe Flash* memperoleh skor 4 termasuk dalam kategori baik. Dari penjelasan materi *komik dongeng* dapat lebih dijelaskan dengan contoh yang sudah tertera dalam media.

(3) Kejelasan evaluasi atau latihan yang diberikan dalam media

Indikator kejelasan evaluasi atau latihan yang diberikan dalam media memperoleh skor 4 dengan kategori baik. Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa evaluasi siswa dapat membantu siswa dalam mengukur tingkat pemahaman terhadap materi *dongeng*. Hal tersebut didukung dengan adanya petunjuk penggunaan soal, sehingga siswa dapat belajar secara mandiri.

(4) Kesesuaian media dengan kompetensi dasar

Indikator kesesuaian media yang digunakan dengan kompetensi dasar memperoleh skor 4 dengan kategori baik. Materi yang dikembangkan sesuai dengan kompetensi dasar yang terdapat dalam kurikulum yang berlaku. Hal ini didukung dengan tahap mencermati kurikulum yang dilakukan dalam tahapan pembuatan media.

(5) Penggunaan bahasa dan ejaan dalam media

Indikator ketepatan penggunaan bahasa dan ejaan dalam media memperoleh skor 5 dengan kategori sangat baik. Penggunaan bahasa dan ejaan dalam media layak untuk menjabarkan materi *dongeng*.

b) Aspek Kualitas Tampilan

Tabel 22: Penilaian Kualitas Media oleh Guru Bahasa Jawa pada Aspek Kualitas Tampilan

No.	Indikator	Skor	Kategori
1.	Kejelasan penggunaan petunjuk belajar dalam penggunaan media pembelajaran	4	Baik

	berbasis <i>Adobe Flash professional 8</i> .		
2.	Komposisi Warna	5	Sangat Baik
3.	Tampilan Menu	4	Baik
4.	Jenis dan ukuran teks.	3	Cukup
5.	Kualitas gambar	4	Baik
Rata-rata prosentase perolehan kualitas media pada aspek kualitas tampilan adalah 80%, dengan kategori baik.			

Berdasarkan tabel tersebut, hasil perolehan penilaian kualitas media oleh guru bahasa Jawa dilihat dari aspek kualitas tampilan memperoleh rata-rata 80% dengan kategori baik. Penjabaran dari penilaian tersebut adalah sebagai berikut.

- (1) Kejelasan penggunaan petunjuk belajar dalam penggunaan media pembelajaran berbasis *Adobe Flash CS3 Professional*

Indikator kejelasan petunjuk belajar dalam penggunaan media pembelajaran dengan basis *Adobe Flash CS3 Professional* memperoleh skor 4 dengan kategori baik. Dengan adanya petunjuk belajar dalam media tersebut, para pengguna media dapat belajar bagaimana cara menggunakan media tersebut dengan baik.

- (2) Komposisi Warna

Indikator komposisi warna memperoleh skor 5 dengan kategori sangat baik. Pemilihan dan komposisi warna sangat baik, artinya komposisi warna yang digunakan dalam media tersebut tepat.

- (3) Tampilan Menu

Indikator tampilan menu memperoleh skor 4 dengan kategori baik. Dengan tampilan menu yang menarik, pengguna akan lebih tertarik dengan tampilan menu

secara urut mulai dari *pandom*, *kompetensi*, *bahan ajar*, *gkadhen*, *kawruh basa*, dan *kapustakan*.

(4) Jenis serta ukuran teks

Indikator penggunaan dan pemilihan jenis serta ukuran teks memperoleh skor 3 dengan kategori cukup. Pemilihan jenis dan ukuran teks cukup baik, sehingga perlu direvisi menjadi ukuran teks yang lebih besar dan jelas agar pengguna dapat membaca secara jelas, baik secara individu maupun melalui *LCD*.

(5) Kualitas gambar

Indikator kualitas gambar memperoleh skor 4 dengan kategori baik. Dengan penggunaan latar belakang dan pemilihan gambar yang menarik, pengguna akan lebih tertarik dengan materi sehingga dapat meningkatkan rasa keingintahuan pengguna terhadap materi menulis cerita khususnya *dongeng*.

Dari hasil penilaian kualitas media oleh guru bahasa Jawa media *komik dongeng* memperoleh rata-rata 82% dengan kategori baik. Media *komik dongeng* yang dikembangkan dengan *software Adobe Flash CS3 Professional* memenuhi kriteria yang baik. Data tersebut diperkuat dengan hasil diskusi dengan guru bahasa Jawa yang memberikan saran-saran untuk perbaikan lebih lanjut, Saran-saran yang diberikan adalah sebagai berikut.

1. Ragam bahasa yang digunakan tetap atau tidak dicampur-campur.
2. Keterangan yang disampaikan sudah jelas namun lebih diperbaiki dalam hal ukuran dan jenis teks pada *bahan ajar*.

4) Uji coba Terbatas pada Siswa Kelas IX F SMP Negeri 1 Sawangan

Uji coba terbatas pada siswa kelas IX F di SMP Negeri 1 Sawangan ini dilakukan setelah tahap validasi oleh dosen ahli media dan dosen ahli materi hingga media ini dinyatakan layak untuk diujicobakan. Uji coba terbatas pada siswa kelas IX F ini berjumlah 32 siswa. Uji coba ini dilakukan untuk mengetahui tanggapan siswa terhadap tampilan dan sajian media yang dikembangkan menggunakan *software Adobe Flash CS3 Professional*, sehingga diperoleh hasil yang digunakan sebagai bahan perbaikan media yang diujicobakan.

Pada saat uji coba, pengembang berperan sebagai guru untuk mengontrol kegiatan belajar mengajar dengan didampingi oleh guru bahasa Jawa SMP Negeri 1 Sawangan, yaitu Ibu Aslikhatul Latifatun Nisak, S.Pd. Guru berperan untuk menilai kualitas media yang dikembangkan dan melihat cara pengoperasian media serta kondisi siswa ketika belajar menggunakan media. Dalam tahap uji coba ini dimulai dengan pengenalan dan pengkondisian siswa untuk mencermati tampilan media sehingga siswa dapat menggunakan media menulis *komik dongeng*.

SMP Negeri 1 Sawangan mempunyai fasilitas Laboratorium Komputer dengan jumlah 35 komputer, namun yang dapat digunakan untuk uji coba ini berjumlah 32 komputer. Jumlah komputer tidak menjadikan kendala dalam proses uji coba media, dengan demikian siswa terlihat antusias untuk mengetahui apa yang ada dalam media. Satu komputer digunakan satu siswa. Dengan keadaan tersebut siswa bersamaan mencoba menggunakan media tersebut.

Pengembang memandu siswa dalam pengoperasian komputer dan bagaimana membuka program media *komik dongeng*. Tahap pertama siswa membuka

program media dengan nama *opening.exe*, setelah terbuka program media otomatis memunculkan tampilan awal media. Untuk masuk ke menu utama, siswa harus meng-*klik* petunjuk *wiwit*. Dalam menu utama terdapat menu *Pandom*, *Kompetensi*, *Bahan Ajar*, *Gladhèn*, *Kawruh Basa*, *Kapustakan* dan *Profil*. Materi yang disajikan dalam media ada dua, yaitu *dongeng 1* dan *dongeng 2* yang berisi *pangêrtosan*, *caranipun nyerat dongeng*, dan *tuladhå dongeng*.

Menu *Gladhèn* terdapat 5 butir soal yang terbagi dalam jenis soal *essay*, yaitu soal A dan B, dengan soal masing-masing 5 soal. Menu *Gladhèn* dilengkapi dengan petunjuk pengerjaan soal dan siswa mengetahui nilai yang diperoleh dari soal tersebut. Jika siswa kurang puas dengan hasil yang didapatkan, siswa dapat mengerjakan soal kembali dengan meng-*klik* tombol *dipunambali*. Setelah semua siswa selesai, maka soal evaluasi soal dibahas sehingga siswa dapat mengetahui jawaban yang benar. Pengembang memberi kesempatan kepada siswa untuk bertanya apabila terdapat materi yang belum dipahami.

Setelah proses uji coba berakhir, siswa mengisi angket tanggapan siswa yang sudah yang telah disediakan. Angket ini berisi tanggapan siswa terhadap tampilan media yang telah ditampilkan dan terdiri atas empat aspek penilaian, yaitu aspek kemudahan pemahaman, aspek kemandirian dalam belajar, aspek penyajian media, dan aspek kemudahan pengoperasian media. Hasil dari angket tanggapan siswa, yaitu sebagai berikut.

a) Aspek Kemudahan Pemahaman

Aspek kemudahan pemahaman dijabarkan dalam lima indikator. Penjabaran dari hasil tanggapan dilihat dari aspek kemudahan pemahaman adalah sebagai berikut.

(1) Dengan media siswa mendapatkan pengetahuan yang lebih tentang *dongeng*

Hasil tanggapan siswa kelas IX F SMP Negeri 1 Sawangan yang berjumlah 32 siswa memberikan penilaian dengan rata-rata 94% termasuk dalam kategori sangat baik. Dengan hasil tersebut membuktikan bahwa dengan adanya media siswa mendapatkan pengetahuan yang lebih tentang *dongeng*.

(2) Materi dapat dipahami dengan mudah

Hasil tanggapan siswa kelas IX F SMP Negeri 1 Sawangan yang berjumlah 32 siswa memberikan penilaian dengan rata-rata 86% termasuk dalam kategori sangat baik. Dengan hasil tersebut membuktikan bahwa dengan adanya media tersebut materi *dongeng* dapat dipahami dengan mudah oleh siswa.

(3) Siswa dapat menulis *dongeng*, khususnya dengan melihat *gambar komik*

Hasil tanggapan siswa kelas IX F SMP Negeri 1 Sawangan yang berjumlah 32 siswa memberikan penilaian dengan rata-rata 83% termasuk dalam kategori sangat baik. Dengan hasil tersebut membuktikan bahwa media dapat memudahkan siswa dalam menulis *dongeng*, khususnya dengan melihat *gambar komik*.

(4) Latihan soal dan pertanyaan dapat menuntun belajar *dongeng* dan mudah dipahami.

Hasil tanggapan siswa kelas IX F SMP Negeri 1 Sawangan yang berjumlah 32 siswa memberikan penilaian dengan rata-rata 85% termasuk dalam kategori

sangat baik. Dengan hasil tersebut membuktikan bahwa latihan soal dan pertanyaan dalam media dapat menuntun dan memudahkan siswa dalam belajar *dongeng*.

(5) Glossarium mempermudah siswa dalam mempelajari kosa kata

Hasil tanggapan siswa kelas IX F SMP Negeri 1 Sawangan yang berjumlah 32 siswa memberikan penilaian dengan rata-rata 92% termasuk dalam kategori sangat baik. Dengan hasil tersebut membuktikan bahwa glossarium dalam media memudahkan siswa dalam mempelajari kosa kata sulit yang belum dimengerti siswa.

Hasil tanggapan siswa dilihat dari aspek kemudahan pemahaman memperoleh rata-rata prosentase 88%, yaitu terdapat dalam kategori Sangat Setuju. Dari rata-rata prosentase dari aspek kemudahan pemahaman tersebut berarti bahwa dengan adanya media menulis *dongeng* dapat memudahkan siswa dalam mempelajari materi cerita rakyat khususnya materi *dongeng*. Hasil angket dilihat dari aspek kemudahan pemahaman dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 23: Hasil Angket Tanggapan Siswa pada Aspek Kemudahan Pemahaman

No.	Nama	Skor untuk indikator ke-							
		1	2	3	4	5	6	7	8
1	Adelia Ernata	4	4	4	4	3	4	2	4
2	Alif Windi Arsih	4	4	4	4	4	3	3	4
3	Dhefi Afandhi	5	5	4	5	4	4	4	4
4	Dominicus Dhio K. H	4	4	4	4	4	4	5	5
5	Vivi Puji Astuti	5	4	5	5	3	5	3	4
6	Widya Rosy Yunita	4	3	4	4	5	4	5	4
7	Fitrania Ikhtiarizki	4	3	4	4	2	5	3	1

8	Ilma Nafiah	5	5	5	5	5	4	4	5
9	Muhamad Jihad Adnansyah	4	3	4	4	4	5	2	4
10	Muhamad Rizki	4	5	4	5	4	3	4	3
11	Anggi Pujianto	5	5	5	5	5	5	5	5
12	Deni Arif Laksono	5	4	5	5	4	4	3	4
13	Luthfi Artanti	4	4	4	4	4	3	3	4
14	Maulidah Rizki Yusdianti	3	3	4	4	2	3	2	4
15	Saryanto	5	5	5	5	5	5	4	5
16	Slamet Wahyudi	4	4	4	3	4	4	3	4
17	Avida Eviana	5	5	4	4	4	4	3	4
18	Catur Wulandari	5	4	5	4	4	4	5	3
19	Khoerul Anwar	5	5	5	5	4	5	4	5
20	Lukman Afandi	4	4	5	5	4	4	1	4
21	Wening Ismiyati	4	4	4	4	4	3	3	4
22	Achmad Arief Alvian	5	5	5	5	5	4	4	5
23	Miftaul Janah	5	5	4	4	4	5	4	5
24	Mukhlis Kurniawan.	5	3	5	5	5	5	3	4
25	Mukhlis Rizqi Masruri	4	4	5	5	4	4	2	4
26	Nava Romadhona Tri U.	4	3	4	4	3	4	3	5
27	Asep Setiawan	5	4	4	4	4	4	3	4
28	Deni Saputro	5	4	4	4	4	4	3	5
29	Novi Estu Nurlatifa	5	4	4	4	4	4	4	4
30	Yoga Luna Hamdani	5	5	4	5	3	5	4	4
31	Muhammad Rizki Septian	4	5	4	4	4	4	3	3
32	Fathur Rahman	5	5	4	5	4	4	4	4
Jumlah		144	134	139	141	126	133	113	131
Prosentase (%)		92%	86%	89%	91%	81%	85%	73%	84%
Rata-rata prosentase pada aspek kemudahan pemahaman adalah 85% terdapat dalam kategori Sangat Setuju.									

b) Aspek Kemandirian dalam Belajar

Aspek kemandirian dalam belajar dijabarkan dalam empat indikator.

Penjabaran dari aspek kemandirian dalam belajar, yaitu sebagai berikut.

- (1) Memberi kesempatan kepada siswa untuk belajar sesuai dengan kemampuan yang dimiliki

Indikator pencapaian siswa kelas IX F SMP Negeri 1 Sawangan berjumlah 32 siswa memberikan penilaian dengan rata-rata prosentase 86% termasuk dalam kategori sangat baik. Dari hasil tersebut menandakan bahwa media tersebut memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar sesuai dengan kemampuan yang dimiliki khususnya belajar *menulis dongeng*.

- (2) Ketertarikan siswa terhadap media

Indikator pencapaian siswa kelas IX F SMP Negeri 1 Sawangan berjumlah 32 siswa memberikan penilaian dengan rata-rata prosentase 89% termasuk dalam kategori sangat baik. Dari hasil tersebut menandakan bahwa media tersebut dapat menarik siswa untuk belajar *menulis dongeng*.

- (3) Media dapat mempermudah dalam mengulang materi

Indikator pencapaian siswa kelas IX F SMP Negeri 1 Sawangan berjumlah 32 siswa memberikan penilaian dengan rata-rata prosentase 88% termasuk dalam kategori sangat baik. Dari hasil tersebut menandakan bahwa media tersebut dapat memudahkan siswa dalam mempelajari dan mengulang belajar *menulis dongeng*.

- (4) Media dapat digunakan untuk belajar di rumah

Indikator pencapaian siswa kelas IX F SMP Negeri 1 Sawangan berjumlah 32 siswa memberikan penilaian dengan rata-rata prosentase 81% termasuk dalam

kategori sangat baik. Dari hasil tersebut menandakan bahwa media *komik dongeng* dapat digunakan dalam belajar di rumah.

Hasil tanggapan siswa dilihat dari aspek kemandirian dalam belajar memperoleh prosentase 86 %. Penilaian tersebut tergolong dalam kategori sangat setuju, artinya media menulis *komik dongeng* dapat digunakan untuk mengukur kemampuan siswa dalam belajar *menulis dongeng* yang dapat dipelajari di sekolah maupun di rumah. Dalam media pembelajaran *komik dongeng* terdapat panduan bagaimana pengoperasian media tersebut sehingga siswa dapat menggunakannya secara mandiri. Hasil angket dari aspek kemandirian belajar dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel 24: Hasil Angket Tanggapan Siswa pada Aspek Kemandirian dalam Belajar

No.	Nama	Skor indikator ke-			
		1	2	3	4
1	Adelia Ernata	5	4	5	4
2	Alif Windi Arsih	4	4	4	3
3	Dhefi Afandhi	4	5	5	4
4	Dominicus Dhio K.H.	5	5	5	3
5	Vivi Puji Astuti	5	4	4	4
6	Widya Rosy Yunita	4	5	4	4
7	Fitrania Ikhtiarizki	5	4	4	4
8	Ilma Nafiah	5	4	4	3
9	Muhamad Jihad Adnansyah	4	5	4	4
10	Muhamad Rizky	4	4	4	5
11	Anggi Pujianto	4	5	5	3
12	Deni Arif Laksono	5	5	5	4
13	Luthfi Artanti	4	4	4	4
14	Maulida Rizki Yusdianti	4	4	4	4
15	Saryanto	5	5	5	4
16	Slamet Wahyudi	4	5	5	4
17	Avida Eviana	4	4	4	3
18	Catur Wulandari	4	4	5	3

19	Khoerul Anwar	4	5	5	4
20	Lukman Afandi	4	5	4	4
21	Wening Ismiyati	4	4	4	3
22	Achmad Arief Alvian	4	5	5	4
23	Miftaul Janah	4	4	4	3
24	Mukhlis K	3	3	4	4
25	Mukhlis Rizqi Masruri	4	5	4	4
26	Nava Romadhona Tri U.	4	4	4	5
27	Asep Setiawan	4	4	4	5
28	Deni Saputro	4	4	4	4
29	Novi Estu N	4	4	4	4
30	Yoga Luna H	4	4	4	5
31	Muhamad Rizki S	4	4	3	4
32	Fathur Rahman	4	4	4	5
Jumlah		134	139	137	125
Prosentase		86%	89%	88%	81%
Rata-rata prosentase pada aspek kemandirian dalam belajar adalah 86% terdapat dalam kategori Sangat Setuju.					

c) Aspek Penyajian Media

Aspek penyajian media dijabarkan dalam empat indikator. Penjabaran dari keempat indikator tersebut adalah sebagai berikut.

(1) Teks atau tulisan terlihat jelas dan mudah untuk dibaca

Pada indikator ini hasil perolehan tanggapan siswa sebanyak 87%. Hasil itu termasuk dalam kategori sangat baik. Dari hasil tersebut menandakan bahwa tampilan teks atau tulisan dapat terlihat jelas dan mudah untuk dibaca sehingga dapat meningkatkan minat siswa belajar *komik dongeng*.

(2) Materi mudah dipahami

Pada indikator ini hasil perolehan tanggapan siswa sebanyak 83%. Hasil itu termasuk dalam kategori sangat baik. Dari hasil tersebut menandakan bahwa adanya media dengan menggunakan *software Adobe Flash CS3 Professional* ini memudahkan siswa mempelajari materi *menulis dongeng*.

(3) Tampilan media yang menarik

Pada indikator ini hasil perolehan tanggapan siswa sebanyak 87%. Hasil itu termasuk dalam kategori sangat baik. Dari hasil tersebut menandakan bahwa adanya tampilan media yang menarik dapat memotivasi siswa dalam belajar *menulis dongeng*.

(4) Pemilihan warna, gambar dan teks yang serasi

Pada indikator ini hasil perolehan tanggapan siswa sebanyak 92%. Hasil itu termasuk dalam kategori sangat baik. Dari hasil tersebut menandakan bahwa adanya pemilihan warna dan teks yang serasi media tersebut dapat memotivasi siswa dalam belajar *menulis dongeng*.

Hasil tanggapan siswa dilihat dari aspek penyajian media memperoleh rata-rata prosentase 87,25%. Hasil tersebut termasuk dalam kategori sangat baik. Berdasarkan hasil tersebut siswa setuju dengan penyajian media sehingga dapat memudahkan siswa dalam mempelajari materi *dongeng*. Kriteria teks atau tulisan yang jelas dan mudah untuk dibaca, materi yang mudah untuk dipahami, tampilan media yang menarik, pemilihan warna, gambar, bahasa yang digunakan serta adanya daya dukung musik yang menarik memudahkan siswa dalam mempelajari

materi *dongeng*. Hasil dari angket tanggapan siswa dilihat dari aspek penyajian media terdapat dalam tabel berikut ini.

Tabel 25: Hasil Angket Tanggapan Siswa pada Aspek Penyajian Media

No.	Nama	Skor indikator ke-			
		1	2	3	4
1	Adelia Ernata	3	4	5	4
2	Alif Windi Arsih	4	4	4	4
3	Dhefi Afandhi	5	4	5	5
4	Dominicus Dhio K.H.	5	5	5	3
5	Vivi Puji Astuti	5	5	4	5
6	Widya Rosy Yunita	4	4	3	4
7	Fitrania Ikhtiarizki	3	2	4	4
8	Ilma Nafiah	4	5	5	5
9	Muhamad Jihad Adnansyah	5	3	4	4
10	Muhamad Rizky	3	4	5	5
11	Anggi Pujianto	5	5	4	5
12	Deni Arif Laksono	5	4	5	4
13	Luthfi Artanti	4	3	4	4
14	Maulida Rizki Yusdianti	5	4	5	5
15	Saryanto	5	4	5	5
16	Slamet Wahyudi	4	4	4	4
17	Avida Eviana	4	4	4	4
18	Catur Wulandari	4	5	5	5
19	Khoerul Anwar	5	4	5	5
20	Lukman Afandi	4	5	4	5
21	Wening Ismiyati	4	4	4	4
22	Achmad Arief Alvian	5	4	5	5
23	Miftaul Janah	5	4	5	5
24	Mukhlis K	4	3	3	4
25	Mukhlis Rizqi Masruri	4	4	4	4
26	Nava Romadhona Tri U.	4	3	3	4
27	Asep Setiawan	3	4	4	4
28	Deni Saputro	5	4	4	4
29	Novi Estu N	4	4	3	4
30	Yoga Luna H	4	4	4	5

31	Muhamad Rizki S	4	4	4	5
32	Fathur Rahman	4	4	4	5
Jumlah		136	128	136	142
Prosentase (%)		87%	83%	87%	92%
Rata-rata prosentase pada aspek penyajian media adalah 87% terdapat dalam kategori Sangat Setuju.					

d) Aspek Kemudahan dalam Pengoperasian

Aspek kemudahan dalam pengoperasian dijabarkan dalam empat indikator.

Penjabaran indikator tersebut adalah sebagai berikut.

(1) Petunjuk penggunaan media mudah dipahami

Pada indikator tanggapan siswa yang telah diujicobakan di SMP Negeri 1 Sawangan kelas IX F sebanyak 32 siswa mencapai prosentase 86% termasuk dalam kategori sangat setuju. Dari hasil tersebut terlihat bahwa dengan adanya petunjuk penggunaan media memudahkan siswa dalam menggunakan media dan mempelajari materi *dongeng*.

(2) Tombol mudah dipahami

Pada indikator tanggapan siswa yang telah diujicobakan di SMP Negeri 1 Sawangan kelas IX F sebanyak 32 siswa memperoleh prosentase sebanyak 79% yang termasuk dalam kategori setuju. Dari hasil tersebut terlihat bahwa dengan penggunaan tombol yang mudah untuk dipahami siswa memudahkan siswa dalam mempelajari materi *dongeng*.

(3) Penggunaan media mudah tanpa memerlukan bantuan orang lain

Pada indikator tanggapan siswa yang telah diujicobakan di SMP Negeri 1 Sawangan kelas IX F dengan jumlah siswa 32 memperoleh prosentase 78% termasuk kategori setuju. Dari hasil tersebut menandakan bahwa media tersebut dapat digunakan mandiri oleh siswa tanpa memerlukan bantuan orang lain dalam mengoperasikan karena sudah dilengkapi dengan panduan bagaimana cara menggunakan media tersebut.

(4) Media pembelajaran tidak menggunakan spesifikasi komputer yang tinggi sehingga mudah untuk digunakan

Pada indikator tanggapan siswa yang telah diujicobakan di SMP Negeri 1 Sawangan kelas IX F dengan jumlah siswa 32 memperoleh prosentase 85% termasuk kategori sangat setuju. Dari hasil tersebut terlihat bahwa media pembelajaran ini tidak menggunakan spesifikasi komputer yang tinggi sehingga siswa dapat menggunakan media pembelajaran dengan mudah.

Hasil tanggapan siswa dilihat dari aspek kemudahan dalam pengoperasian memperoleh rata-rata prosentase 82%. Hasil tersebut termasuk dalam kategori sangat setuju. Berdasarkan hasil tersebut kemudahan dalam pengoperasian media didukung dengan petunjuk dan penggunaan tombol dalam media. Media tersebut mudah digunakan tanpa memerlukan bantuan orang lain dan dalam media tidak menggunakan spesifikasi komputer yang tinggi sehingga mudah untuk digunakan.

Hasil dari angket tanggapan siswa dilihat dari aspek kemudahan dalam pengoperasian terdapat dalam tabel berikut ini.

Tabel 26: Hasil Angket Tanggapan Siswa pada Aspek Kemudahan dalam Pengoperasian

No.	Nama	Skor indikator ke-			
		1	2	3	4
1	Adelia Ernata	4	4	3	5
2	Alif Windi Arsih	3	3	3	4
3	Dhefi Afandhi	5	4	4	4
4	Dominicus Dhio K.H.	5	5	4	4
5	Vivi Puji Astuti	4	4	3	5
6	Widya Rosy Yunita	5	4	5	5
7	Fitrania Ikhtiarizki	4	1	3	4
8	Ilma Nafiah	5	5	5	5
9	Muhamad Jihad Adnansyah	3	4	2	4
10	Muhamad Rizky	4	5	5	4
11	Anggi Pujianto	5	5	4	4
12	Deni Arif Laksono	4	3	5	4
13	Luthfi Artanti	4	3	3	4
14	Maulida Rizki Yusdianti	4	3	5	4
15	Saryanto	5	4	4	4
16	Slamet Wahyudi	4	4	4	4
17	Avida Eviana	4	5	3	4
18	Catur Wulandari	4	5	3	4
19	Khoerul Anwar	5	3	3	3
20	Lukman Afandi	4	4	4	4
21	Wening Ismiyati	3	3	3	4
22	Achmad Arief Alvian	4	5	4	4
23	Miftaul Janah	5	4	5	5
24	Mukhlis K	4	3	3	4
25	Mukhlis Rizqi Masruri	4	4	4	4
26	Nava Romadhona Tri U.	4	4	4	4
27	Asep Setiawan	4	4	4	4
28	Deni Saputro	4	4	4	4
29	Novi Estu N	4	4	4	4
30	Yoga Luna H	4	4	4	4
31	Muhamad Rizki S	4	4	4	4

32	Fathur Rahman	5	4	4	4
Jumlah		134	123	122	132
Prosentase (%)		86%	79%	78%	85%
Rata-rata prosentase pada aspek kemudahan dalam pengoperasian adalah 82% terdapat dalam kategori Sangat Setuju.					

Dari keempat aspek tanggapan siswa tersebut media pembelajaran *dongeng* memperoleh rata-rata prosentase sebanyak 85,8%. Hasil rata-rata tersebut termasuk dalam kategori sangat setuju. Hasil tersebut dapat dilihat dari aspek kemudahan pemahaman, kemandirian dalam belajar, penyajian media, dan aspek kemudahan dalam pengoperasian. Dari angket tersebut juga terdapat hasil masukan siswa sebagai masukan bagi pengembang media.

2. Data Hasil Evaluasi Siswa

Data hasil evaluasi siswa didapatkan dari nilai evaluasi yang terdapat dalam menu media setelah siswa selesai mengerjakan soal latihan dalam media. Nilai evaluasi tersebut muncul sesuai otomatis sesuai dengan kebenaran jawaban soal yang dikerjakan oleh siswa. Hasil yang didapatkan siswa tersebut digunakan untuk mengetahui bagaimana tingkat penguasaan siswa dalam mempelajari materi *dongeng*. Soal evaluasi dalam media menulis *dongeng* terbagi dalam dua jenis, yaitu soal A dan soal B menjodohkan gambar dengan urutan cerita yang benar sebanyak 1 soal dan 4 soal mengerjakan soal essay yang menceritakan gambar yang sudah diurutkan pada nomor 1.

Setelah soal tersebut dikerjakan oleh siswa, kemudian dibahas bersama-sama sehingga siswa mengetahui jawaban mana yang benar. Pengembang memberikan kesempatan pada siswa untuk mengajukan pertanyaan apabila masih ada materi atau hal yang berhubungan dengan media yang belum diketahui.

Berdasarkan Standar Ketuntasan Minimal (SKM) SMP Negeri 1 Sawangan untuk mata pelajaran bahasa Jawa ditetapkan standar ketuntasannya sebesar 70%. Dinyatakan lulus apabila berhasil menguasai materi mencapai KKM sebesar 70%. Daftar nilai dari hasil jawaban soal yang terdapat dalam media yang diujikan di kelas IX F adalah sebagai berikut.

Tabel 27: Data Hasil Evaluasi Siswa

No.	Nama	Nilai		
		Soal A	Soal B	Rata-rata
1	Adelia Ernata	80	80	80
2	Alif Windi Arsih	80	70	75
3	Dhefi Afandhi	70	80	75
4	Dominicus Dhio K.H.	70	80	75
5	Vivi Puji Astuti	80	90	85
6	Widya Rosy Yunita	80	70	75
7	Fitrania Ikhtiarizki	80	70	75
8	Ilma Nafiah	60	80	70
9	Muhamad Jihad Adnansyah	60	80	70
10	Muhamad Rizky	60	80	70
11	Anggi Pujianto	70	80	75
12	Deni Arif Laksono	80	60	70
13	Luthfi Artanti	80	70	75
14	Maulida Rizki Yusdianti	70	90	80
15	Saryanto	70	90	80
16	Slamet Wahyudi	80	70	75
17	Avida Eviana	90	70	80
18	Catur Wulandari	80	70	75
19	Khoerul Anwar	80	70	75
20	Lukman Afandi	80	80	80

21	Wening Ismiyati	70	80	75
22	Achmad Arief Alvian	60	80	70
23	Miftaul Janah	70	90	80
24	Mukhlis K	80	90	85
25	Mukhlis Rizqi Masruri	90	70	80
26	Nava Romadhona Tri U.	70	80	75
27	Asep Setiawan	80	70	75
28	Deni Saputro	70	80	75
29	Novi Estu N	80	70	75
30	Yoga Luna H	70	60	65
31	Muhamad Rizki S	70	80	75
32	Fathur Rahman	80	60	70
Jumlah		2390	2430	2410

Tabel 28 : Ketuntasan Siswa dalam Mengerjakan Soal dalam Media

Kriteria KKM	Jumlah siswa	Prosentase	Rata-rata nilai
≥ 70	25	78 %	79,6
≤ 70	7	22 %	60

Berdasarkan hasil evaluasi pada tabel 24 dan 25, dapat diketahui siswa kelas IX F yang mencapai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal), yaitu sebesar 78% dengan jumlah 25 siswa memperoleh rata-rata nilai 79,6. Siswa kelas IX F yang tidak mencapai ketuntasan, yaitu sebesar 22% dengan jumlah 7 siswa memperoleh rata-rata nilai 60. Hasil perolehan tersebut menandakan, tingkat pemahaman siswa dalam mempelajari materi *dongeng* dengan menggunakan media pembelajaran termasuk dalam kategori setuju.

Perolehan nilai tersebut didapatkan dari penilaian soal evaluasi yang terdapat dalam media pembelajaran. Rata-rata penilaian soal A sebesar 74,7, penilaian soal B sebesar 76, dan rata-rata keseluruhan siswa kelas IX F yang berjumlah 32 siswa,

yaitu 75,31. Hasil perolehan tersebut menandakan bahawa media yang dikembangkan efektif untuk menambah motivasi siswa, meningkatkan peran aktif siswa dalam belajar, dan kemandirian dalam belajar.

3. Produk Akhir Media Pembelajaran

Berdasarkan hasil penilaian kualitas media oleh dosen ahli media dan dosen ahli materi diperoleh hasil tampilan akhir media pembelajaran. Produk akhir media pembelajaran menulis *dongeng* layak digunakan dan diujicobakan setelah melalui dua tahap penilaian. Tahapan penilaian yang dilakukan oleh pengembang media sesuai saran yang diberikan dosen ahli materi dan dosen ahli media. Saran yang diberikan oleh dosen ahli media dan dosen ahli materi adalah sebagai berikut.

a. Revisi Penilaian Tahap Pertama

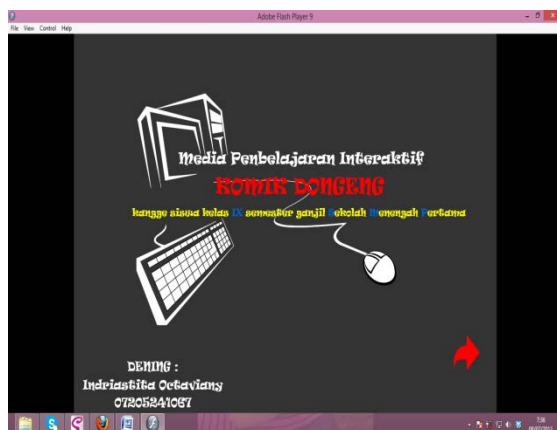
Saran Dosen Ahli Media	Saran Dosen Ahli Materi
(1) Sesuaikan dengan Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar	(1) Kurangnya kelengkapan petunjuk
(2) Pengoperasian dan kelengkapan tanda	(2) Benahi penulisan judul
	(3) Penulisan tata bahasa pada percakapan dongeng.
	(4) Penggunaan ragam bahasa pada materi.

b. Revisi Penilaian Tahap Kedua

Saran Dosen Ahli Media	Saran Dosen Ahli Materi
(1) Pengecekan Kurikulum	(1) Tata tulis ragam bahasa
(2) Sesuaikan Indikator	(2) Pembenahan gambar
(3) Soal latihan atau <i>gladhèn</i>	(3) Kejelasan tombol dan panduan

Saran yang diberikan oleh dosen ahli media dan dosen ahli materi dijadikan pedoman untuk melakukan revisi sehingga diperoleh media yang berkualitas. Proses penilaian dan revisi dilakukan secara bertahap sampai media dinyatakan layak untuk diujicobakan di lapangan. Tampilan akhir media pembelajaran dapat dilihat pada *layout* media sebagai berikut.

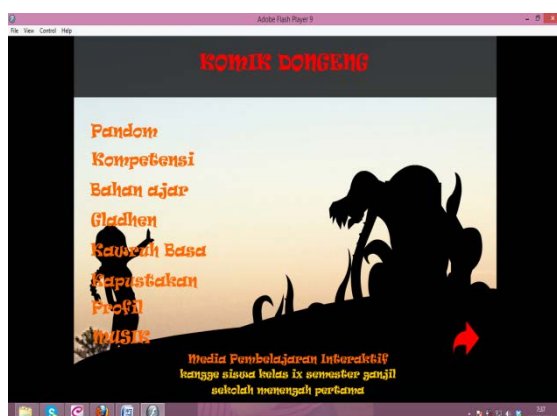
Gambar 2. Tampilan *Layout* Akhir Media Interaktif Nulis Dongeng



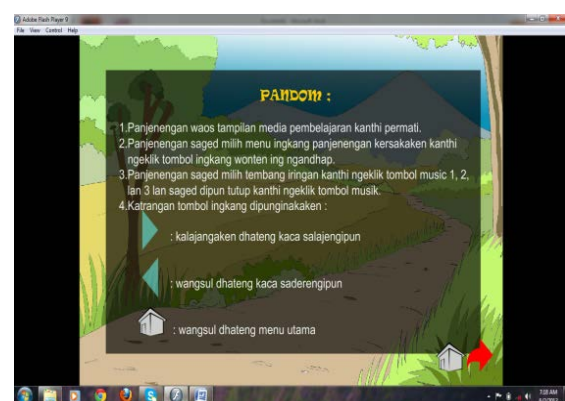
Layer 1



Layer 3



Layer 2



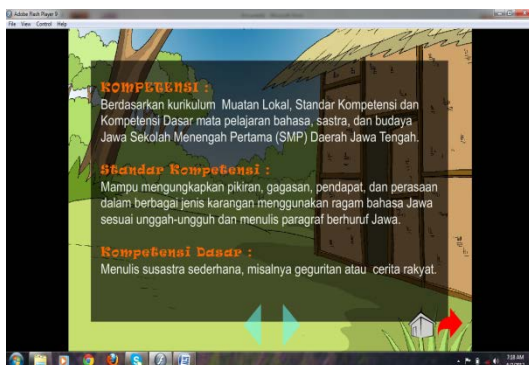
Layer 4



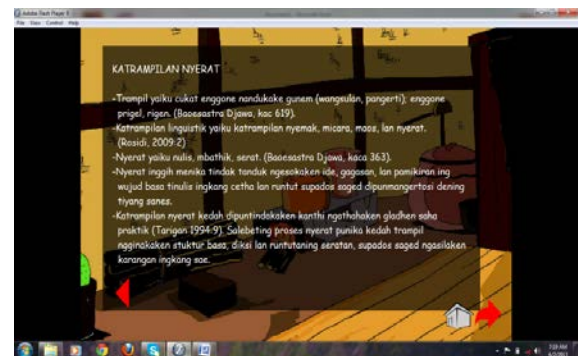
Layer 5



Layer 9



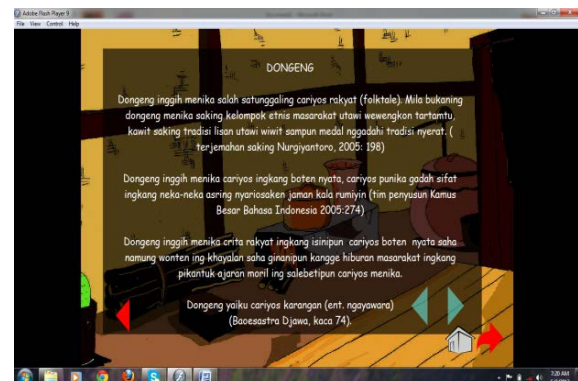
Layer 6



Layer 10



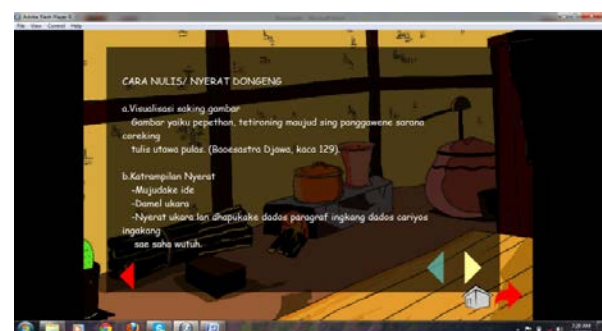
Layer 7



Layer 11



Layer 8



Layer 12



Layer 13



Layer 16



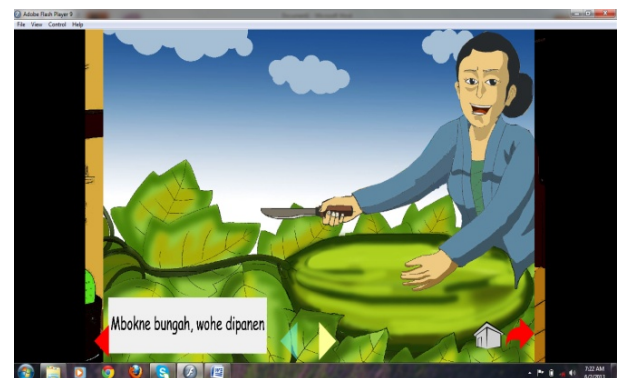
Layer 14



Layer 17



Layer 15



Layer 18



Layer 19



Layer 22



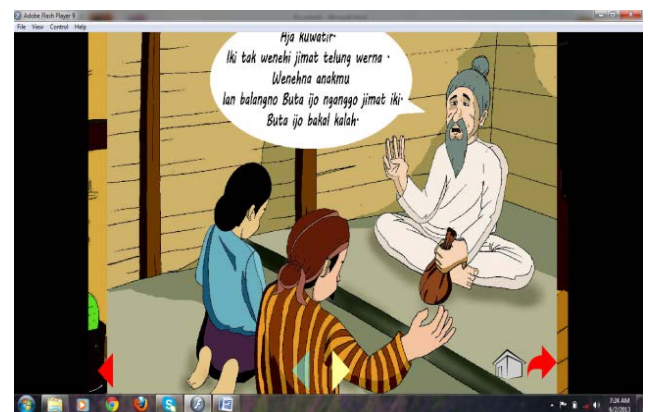
Layer 20



Layer 23



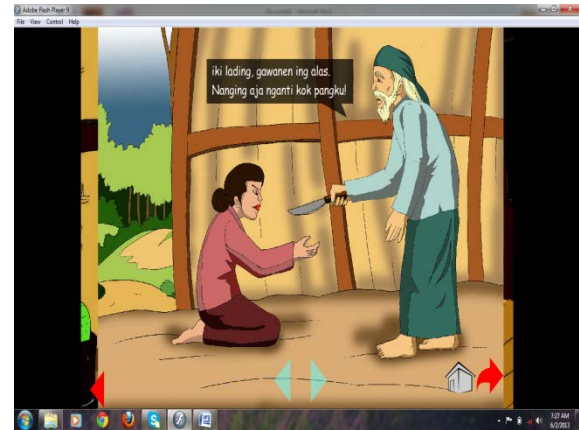
Layer 21



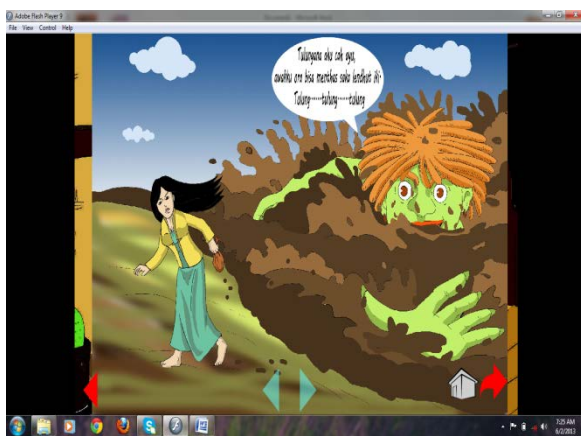
Layer 24



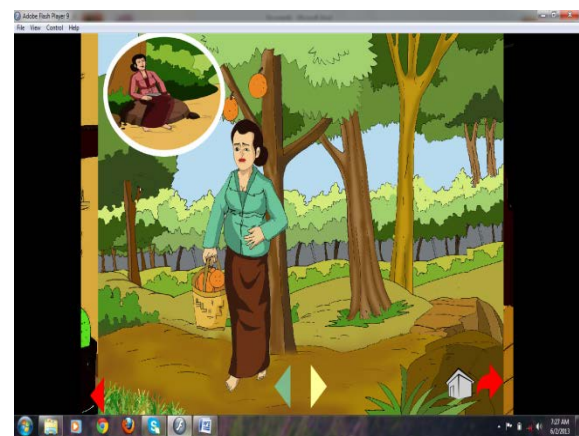
Layer 25



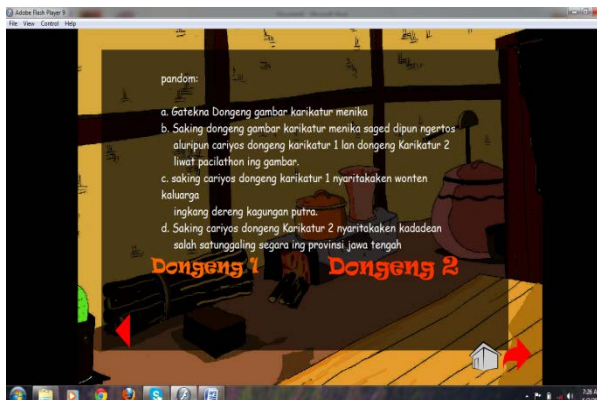
layer 28



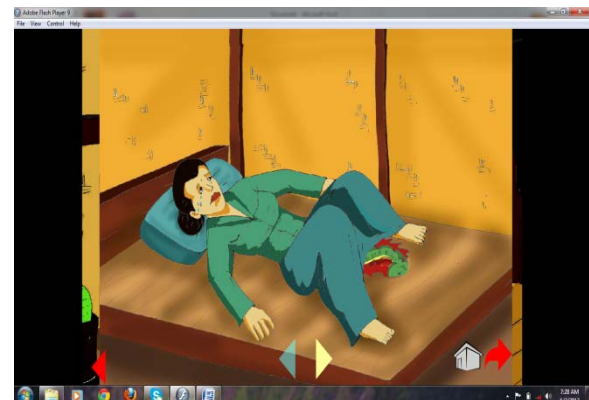
Layer 26



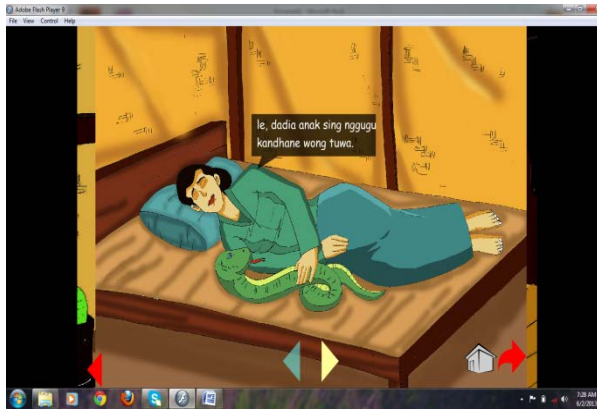
Layer 29



Layer 27



Layer 30



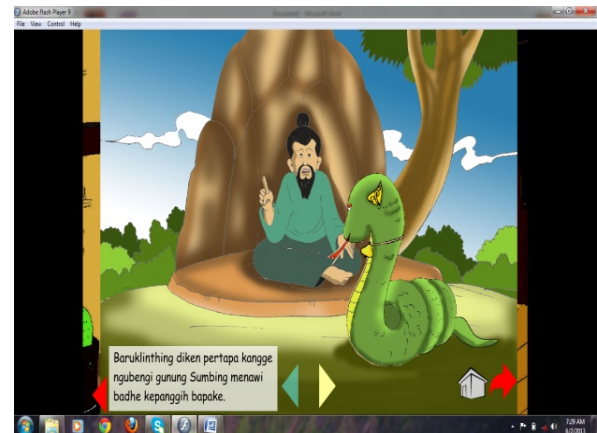
Layer 31



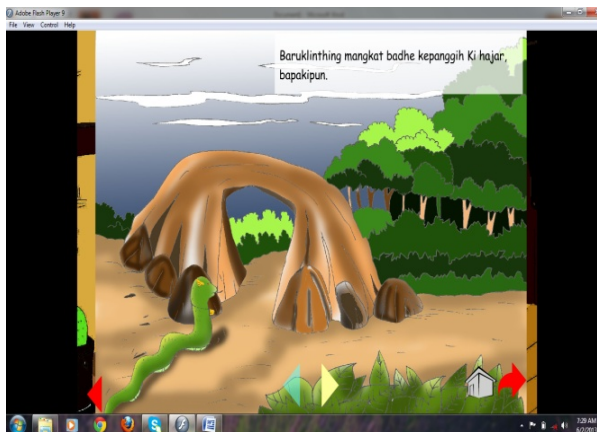
Layer 34



Layer 32



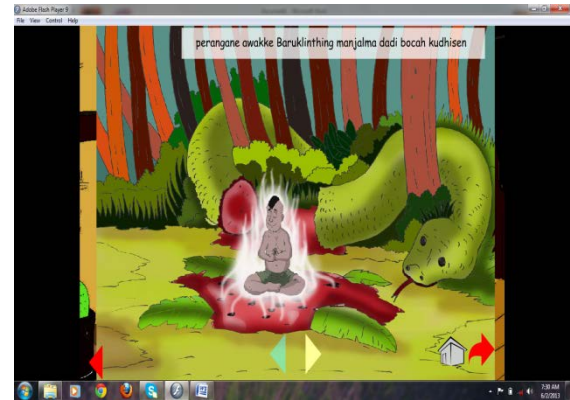
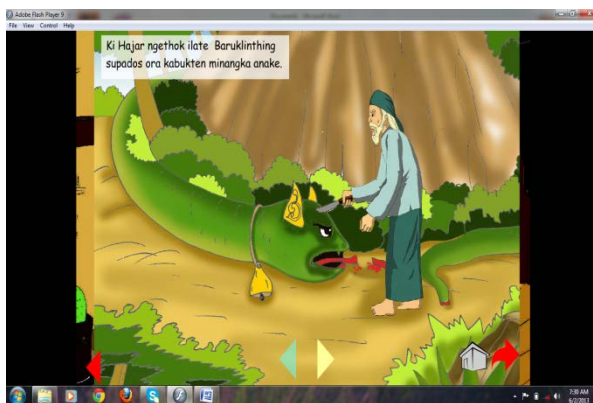
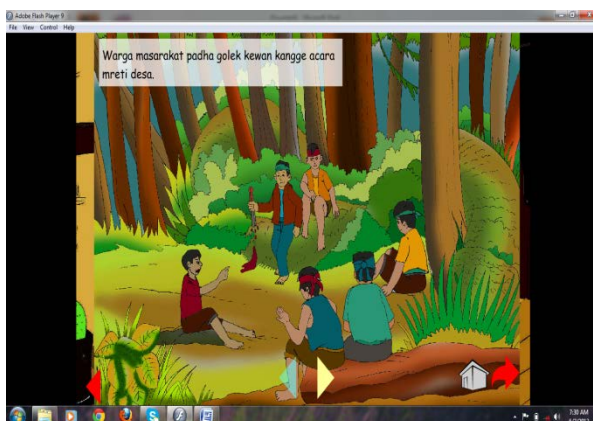
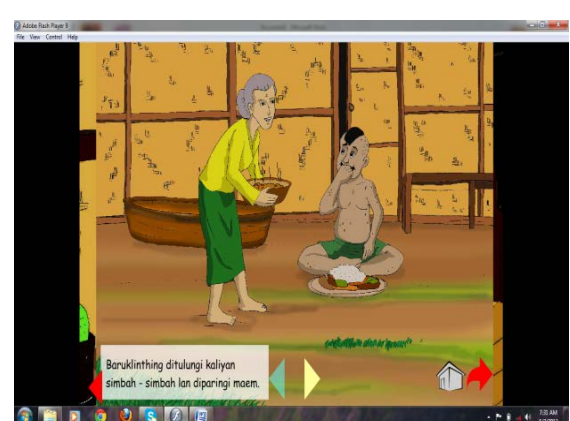
Layer 35

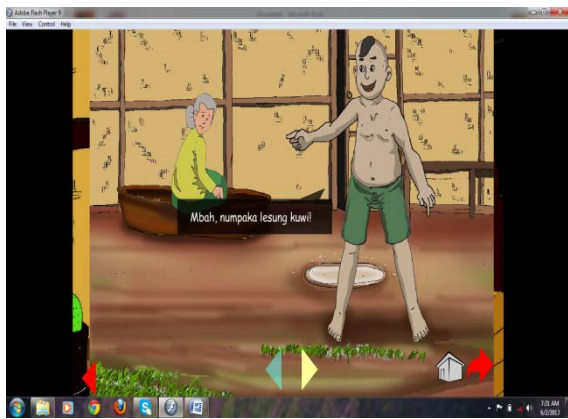


Layer 33

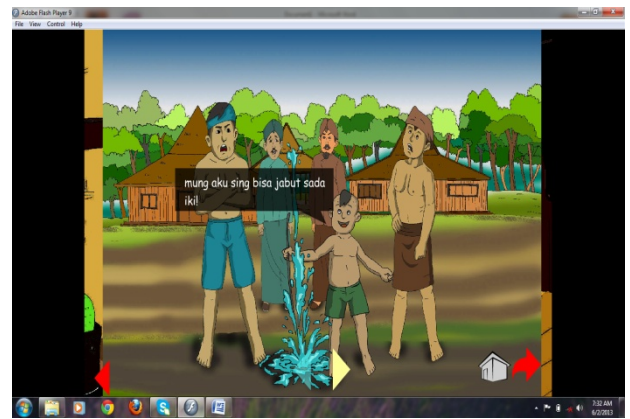


Layer 36

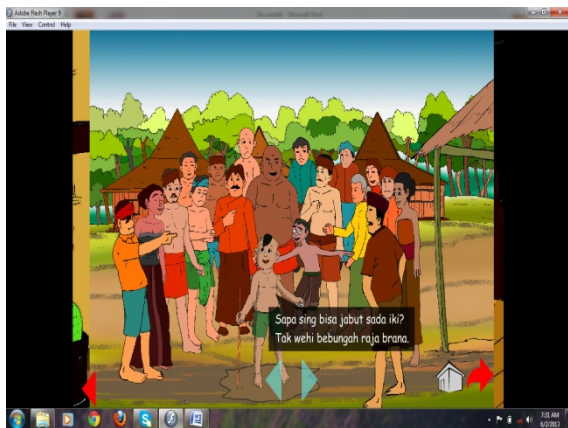
**Layer 37****Layer 40****Layer 38****Layer 41****Layer 39****Layer 42**



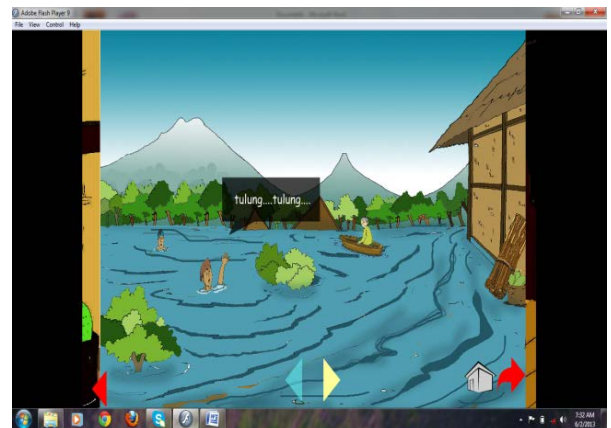
Layer 43



Layer 46



Layer 44



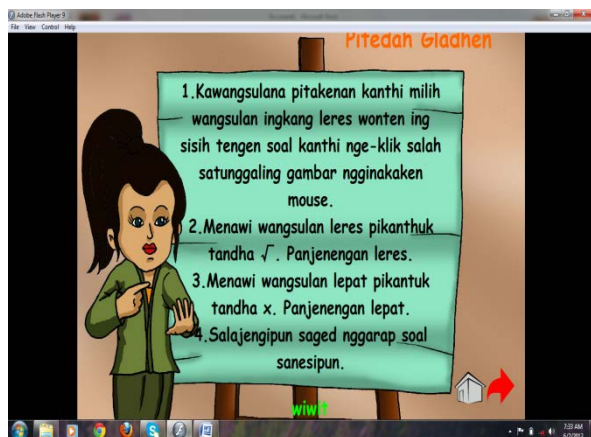
Layer 47



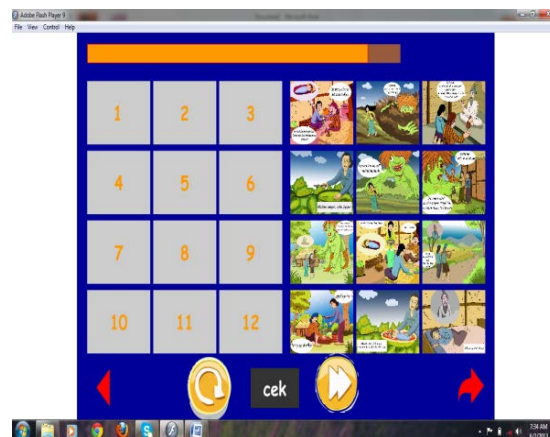
Layer 45



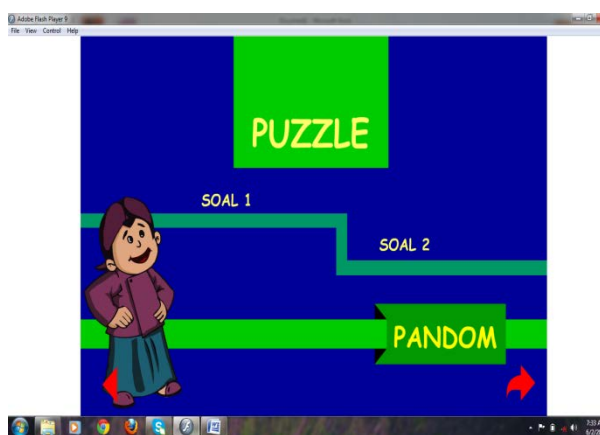
Layer 48



Layer 49



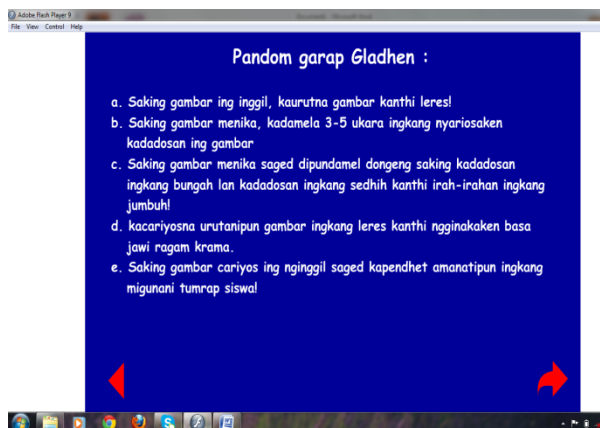
Layer 52



Layer 50



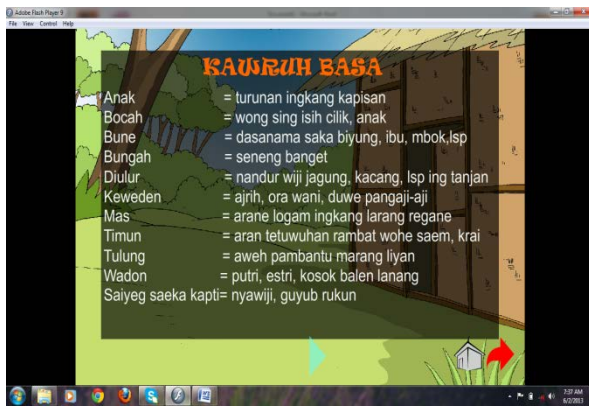
Layer 53



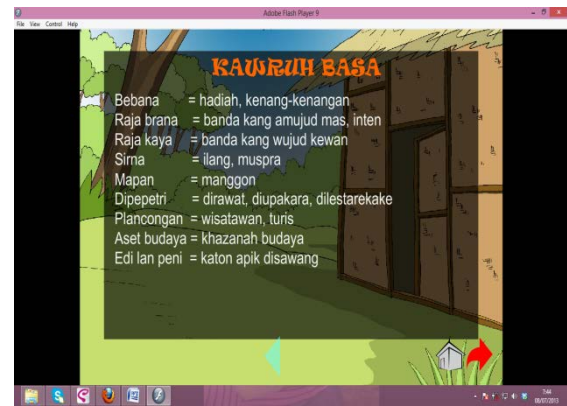
Layer 51



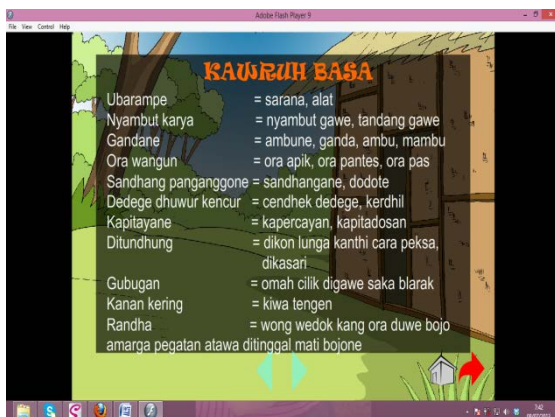
Layer 54



Layer 55



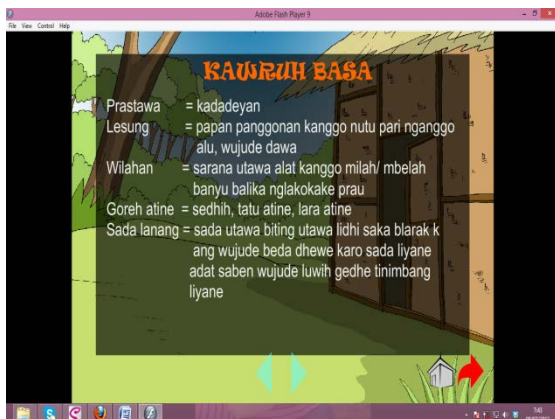
Layer 58



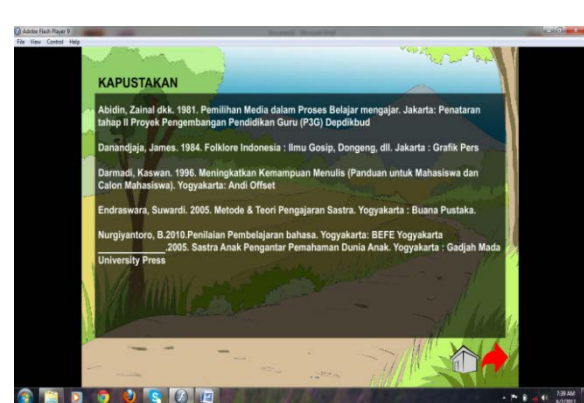
Layer 56



Layer 59



Layer 57



Layer 60



Lauer 61



Layer 64



Layer 62



Layer 65



Layer 63



Layer 66



Layer 67

Berdasarkan *layout* akhir media interaktif *komik dongeng* yang diperoleh dari penilaian kualitas media dari ahli media dan ahli materi kemudian dilakukan perbaikan (revisi). Hasil *layout* media tersebut dijadikan pedoman untuk melakukan uji coba di sekolah. Uji coba tersebut dilakukan di SMP Negeri 1 Sawangan, yaitu pada kelas IX dengan jumlah 32 siswa. Uji coba tersebut dilakukan pada tanggal 22 Mei 2013. Ujicoba tersebut meliputi pengisian angket serta data hasil evaluasi siswa.

B. Pembahasan

1. Hasil Akhir Validasi Media dan Tanggapan Siswa terhadap Produk Media

Penilaian kualitas media dilakukan dengan penilaian (validasi) oleh dosen ahli media, dosen ahli materi, penilaian oleh guru bahasa Jawa, dan tanggapan siswa kelas IX SMP Negeri 1 Sawangan. Penilaian media dilakukan untuk mengetahui kualitas media pembelajaran. Penilaian ini dilakukan secara bertahap dari rancangan awal hingga media pembelajaran dinyatakan layak untuk diujicobakan pada siswa kelas IX SMP Negeri 1 Sawangan. Hasil penilaian kualitas media terlihat pada tabel berikut ini.

Tabel 31: Hasil Akhir Penilaian Media

No.	Penilaian Kualitas Media	Prosentase Penilaian	Kategori
1.	Dosen Ahli Media	87%	Sangat Baik
2.	Dosen Ahli Materi	89%	Sangat baik
3.	Guru Bahasa Jawa	82%	Sangat Baik
4.	Tanggapan Siswa Kelas IX F SMPN 1 Sawangan	86%	Sangat Setuju
Rata-rata prosentase penilaian media keseluruhan (%)		86%	

Berdasarkan tabel 31, maka dapat diketahui hasil akhir penilaian kualitas media.

Penilaian kualitas media dilakukan dari penilaian oleh dosen ahli media, dosen ahli

materi, penilaian guru bahasa Jawa, dan kemudian media tersebut diujicobakan pada kelas IX F SMP Negeri 1 Sawangan, Kabupaten Magelang. Penilaian oleh dosen ahli media dilakukan dengan dua kali validasi. Penilaian dosen ahli media mencakup dua aspek, yaitu aspek tampilan dan pemrograman. Hasil penilaian akhir dosen ahli media memperoleh prosentase 87% yang termasuk dalam kategori sangat baik.

Penilaian akhir media oleh dosen ahli materi memperoleh rata-rata prosentase 89% yang termasuk dalam kategori sangat baik. Penilaian kualitas media oleh dosen ahli materi dilakukan berdasarkan materi yang sesuai dan tata cara penulisan *pacelathon* khususnya *pacelathon tuladha dongeng*. Penilaian mencakup satu aspek, yaitu aspek materi dan isi dalam media. Media pembelajaran ditekankan pada pengenalan *dongeng*. *Gambar komik* digunakan untuk menarik siswa agar dapat menulis *dongeng* yang sesuai dengan alur cerita gambar yang disajikan.

Penilaian kualitas media selanjutnya dilakukan oleh guru bahasa Jawa. Penilaian oleh guru bahasa Jawa mencakup dua aspek penilaian, yaitu aspek kesesuaian konsep dan kompetensi serta aspek kualitas tampilan. Dari keseluruhan aspek penilaian ini memperoleh rata-rata prosentase 82% termasuk dalam kategori sangat baik. Dengan penilaian kualitas media oleh guru bahasa Jawa tersebut, media *komik dongeng* telah memenuhi kriteria yang baik. Adanya ketepatan konsep dan kompetensi yang berdasarkan pada kurikulum, penyajian materi, kejelasan evaluasi dan latihan dalam media, serta tampilan media yang menarik mendukung dalam proses belajar mengajar.

Penilaian tanggapan siswa dilakukan setelah melakukan penilaian kualitas media oleh dosen ahli media, dosen ahli materi dan guru bahasa Jawa. Hasil tanggapan siswa dilakukan sebagai tolak ukur media tersebut efektif digunakan untuk proses belajar

mengajar maupun penguasaan mandiri oleh siswa. Penilaian tanggapan siswa mencakup empat aspek, yaitu aspek kemudahan pemahaman, aspek kemandirian dalam belajar, aspek penyajian media, dan aspek kemudahan dalam pengoperasian.

Secara keseluruhan penilaian akhir media dari penilaian dosen ahli media, dosen ahli materi, dan guru bahasa Jawa SMP Negeri 1 Sawangan, memperoleh rata-rata penilaian sebesar 86%. Berdasarkan hasil tanggapan siswa kelas IX F SMP Negeri 1 Sawangan yang berjumlah 32 siswa, media pembelajaran yang dikembangkan telah memenuhi kriteria media yang baik dalam pembelajaran materi *komik dongeng*. Hasil tanggapan siswa memperoleh rata-rata prosentase sebesar 86%. Penilaian kualitas media yang diperoleh, menandakan bahwa media ini layak untuk digunakan sebagai media untuk pengenalan serta pemahaman *dongeng* dalam kegiatan belajar mengajar di sekolah maupun di rumah secara mandiri.

2. Revisi Media Pembelajaran

Berdasarkan hasil penilaian media oleh dosen ahli materi dan dosen ahli media, maka diperoleh saran untuk perbaikan dalam media pembelajaran menulis *dongeng*. Saran-saran yang diperoleh sebagai pedoman revisi adalah sebagai berikut.

a. Revisi oleh Dosen Ahli Media

Revisi media oleh dosen ahli media diperoleh setelah melakukan validasi oleh dosen ahli media. Dari hasil validasi dosen ahli media, kemudian dosen memberikan saran-saran yang digunakan guna memperbaiki tampilan media untuk lebih baik. Saran-saran yang diberikan oleh dosen ahli media antara lain sebagai berikut.

1. Tampilan Menu utama

Saran yang diberikan oleh dosen ahli media adalah mengganti warna tampilan menu utama. Tampilan menu utama akan lebih menarik dan jelas untuk dilihat apabila warna kontras dengan warna *background*.

a) Tampilan sebelum direvisi

Pada tampilan awal sebelum direvisi, warna background untuk menu utama berwarna putih bercorak batik biru tua. Layout tampilan menu utama media pembelajaran komik dongeng identik dengan warna biru bercorak batik. Background yang bergambar batik biru tua membuat tulisan menu utama kurang terlihat jelas. Sehingga harus mengganti warna agar menu utama terlihat dengan jelas.

Pada tampilan sebelum direvisi, yaitu pada petunjuk penggunaan *layer* pada media adalah “mulai”. Pada petunjuk *layer* ini diubah dikarenakan penggunaan penulisan “mulai” menggunakan kata *wiwit*. Tampilan sebelum revisi terlihat pada gambar 3 berikut ini.



Gambar 3. *Layer* sebelum direvisi

b) Tampilan setelah direvisi

Sesuai saran dari dosen ahli media, warna tampilan menu utama putih bercorak batik biru diganti dengan warna abu-abu, sehingga menu utama terlihat dengan jelas.

Setelah melakukan perbaikan, tampilan *layer* menjadi seperti Gambar 4. Pada revisi ini, petunjuk diubah menjadi “wiwit”. Pengguna menggunakan gambar *mouse* untuk masuk ke awal panduan media. Perbaikan terlihat pada gambar berikut ini.



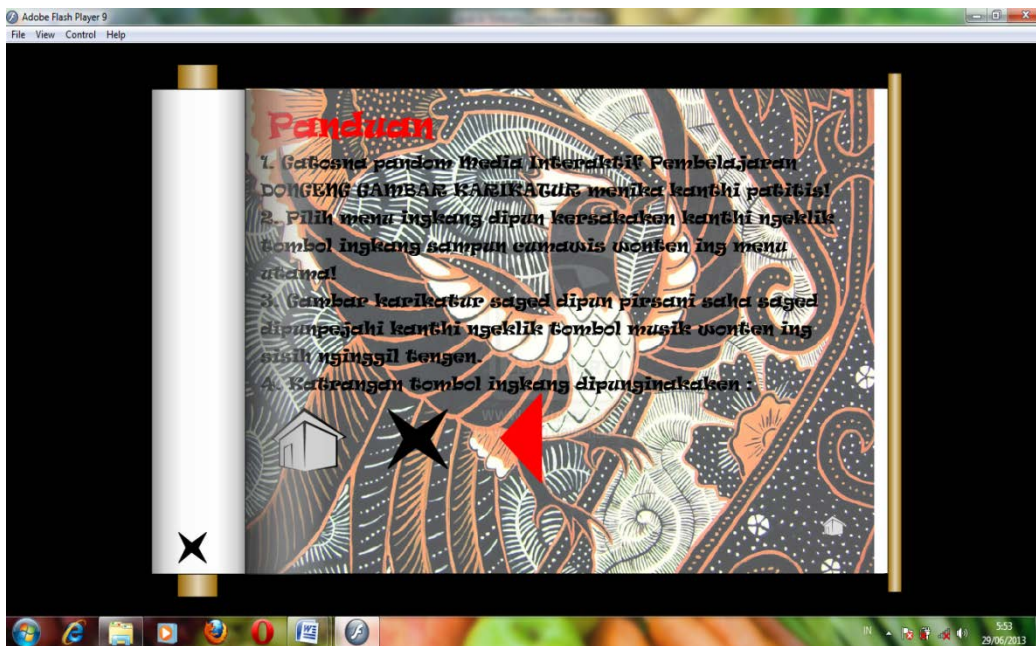
Gambar 4. *Layer* setelah revisi

2. Penggunaan kata “Panduan”

Pada menu panduan, kata “Panduan” diubah warna *background*-nya. Perubahan tampilan terlihat dalam gambar 5 berikut ini.

a) Tampilan sebelum direvisi

Penggunaan menu panduan menggunakan kata “Panduan” dan tampilan *background* warna putih. Tampilan sebelum direvisi terlihat pada gambar 5, yaitu sebagai berikut.



Gambar 5. Tampilan Menu sebelum direvisi

b) Tampilan setelah direvisi

Perubahan pada menu panduan, yaitu kata “Panduan” kemudian diubah menjadi “*Pandom*” yang disesuaikan dengan bahasa dasar yang digunakan dalam media adalah bahasa Jawa. Selain penggunaan kata panduan, warna yang digunakan dalam *background* juga diubah. Penggunaan *background* disesuaikan dengan materi komik dongeng. Perubahan tersebut terlihat pada gambar 6, yaitu sebagai berikut.



Gambar 6. Tampilan Menu Pandom setelah direvisi

3. Penggunaan tombol serta penggunaan kata “*Pakon*” pada menu *Gladhèn*

a) Tampilan sebelum direvisi

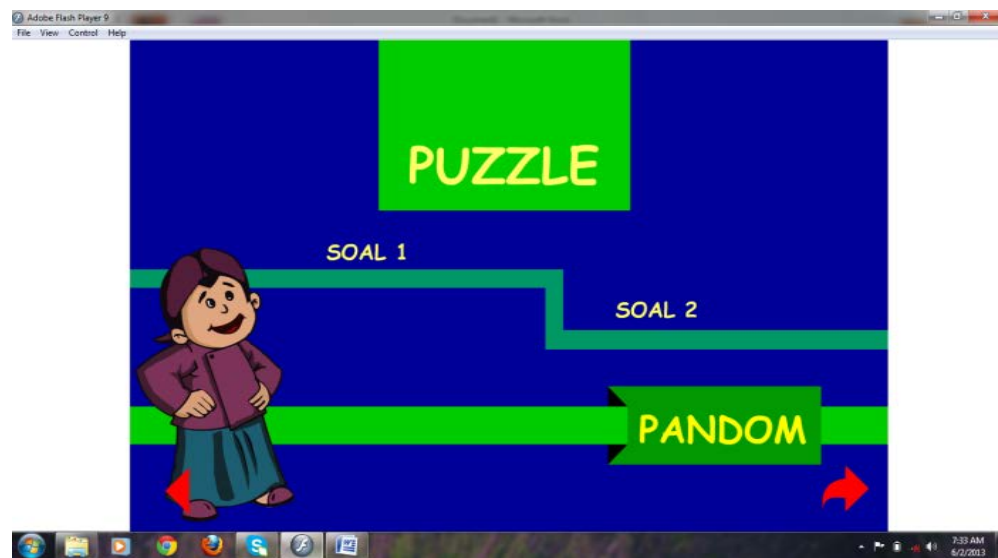
Pada tampilan sebelum revisi, penggunaan kata “*Pakon*” kurang tepat dalam penggunaan bahasanya. Penggunaan kata tersebut terlihat pada gambar berikut ini.



Gambar 7. Tampilan soal pada Menu *Gladhèn* sebelum direvisi

b) Tampilan setelah direvisi

Pada menu *Gladhèn* ditambah dengan penggunaan tombol “*mbalik ing omah* atau menu utama” dan tombol musik. Tambahan menu tersebut digunakan apabila setelah mengerjakan soal pengguna dapat langsung keluar dari media atau kembali menu utama. Perbaikan dengan penambahan tombol dan perbaikan kata “*Pakon*” menjadi “*Pitedah Gladhen*” tersebut terlihat pada gambar 8 sebagai berikut.



Gambar 8. Tampilan soal pada Menu *Gladhèn* setelah direvisi

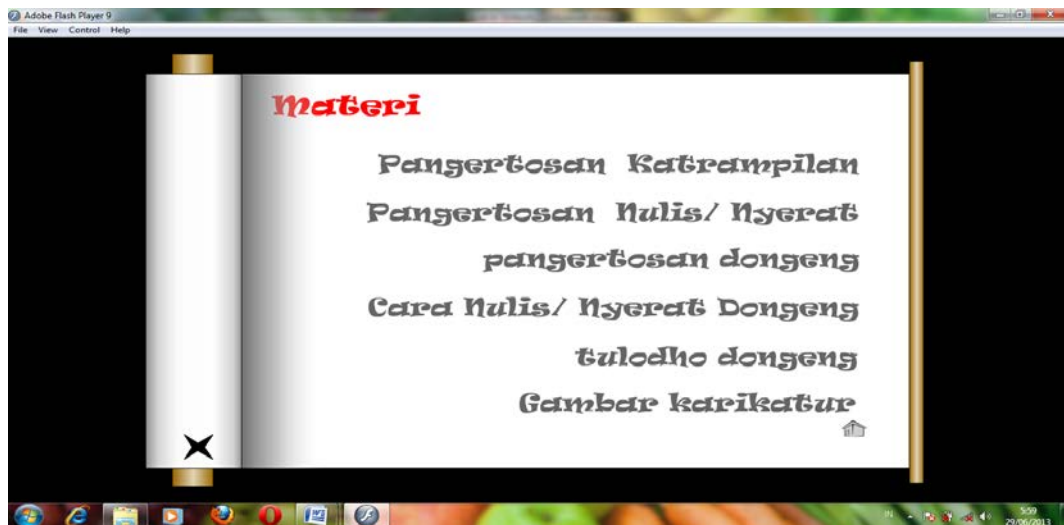
4. Tampilan Materi Media Pembelajaran

Penjabaran materi masih terlalu luas. Sesuai dengan saran, maka dilakukan perbaikan, yaitu sebagai berikut.

a) Tampilan sebelum direvisi

Pada menu *Bahan Ajar* atau materi terdapat enam penjabaran sub bab. Materi digunakan sebagai arahan pemahaman materi sesuai dengan tema yang diambil yaitu

dongeng. Tampilan sebelum dilakukan validasi tahap pertama dilakukan, yaitu terlihat dalam gambar 9 sebagai berikut.



Gambar 9. Tampilan Materi sebelum direvisi

b) Tampilan setelah direvisi

Setelah validasi dilakukan, terdapat saran yang diberikan oleh ahli media. Saran tersebut adalah saran perbaikan pada materi. Saran perbaikan tersebut dilakukan karena sub bab yang ada masih terlalu luas. Perbaikan dari materi tersebut terlihat pada gambar 10, yaitu sebagai berikut.



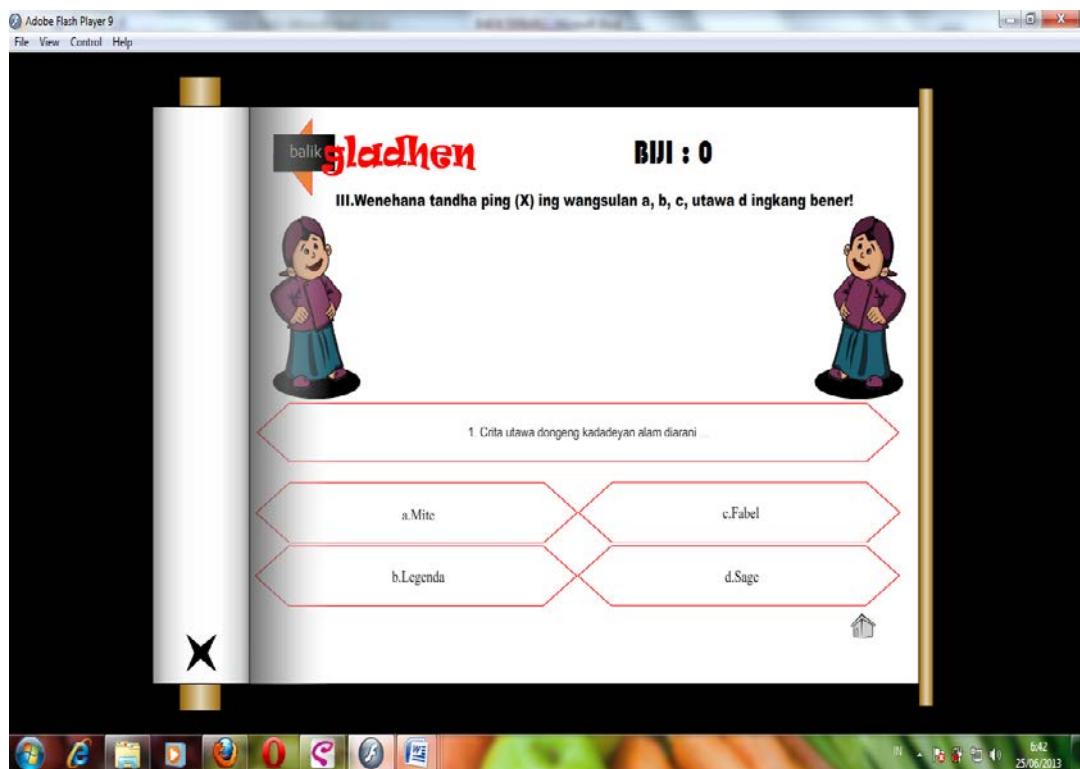
Gambar 10. Tampilan Panduan Soal setelah direvisi

5. Penggunaan *Timer* Soal mengurutkan gambar

Pada soal mengurutkan gambar terdapat pengaturan waktu agar pengguna belajar untuk menggunakan waktu sebaik mungkin untuk mengerjakan soal. Penggunaan waktu atau *timer*, terlihat pada gambar 11 dan 12 sebagai berikut.

a) Tampilan sebelum direvisi

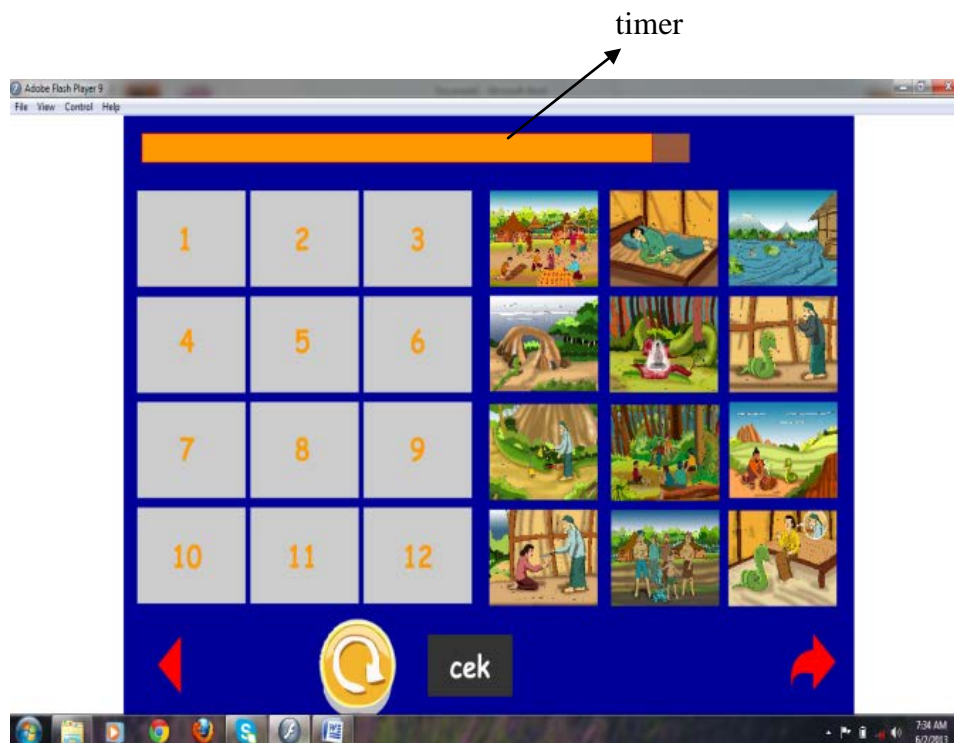
Tampilan sebelum direvisi, dilakukan penilaian tahap pertama. Penilaian tahap pertama tersebut pengembang mendapatkan saran dari ahli media. Tampilan soal mengurutkan gambar belum terdapat *timer*, yaitu sebagai berikut.



Gambar 11. Tampilan Soal tanpa Timer sebelum direvisi

b) Tampilan setelah direvisi

Setelah memperoleh saran perbaikan, maka tampilan soal B dan C diperbaiki. Tampilan soal mengurutkan gambar dilengkapi dengan *timer*. Penggunaan *timer* tersebut terlihat pada gambar 12 sebagai berikut.



Gambar 12. Tampilan Soal setelah direvisi

b. Revisi oleh Dosen Ahli Materi

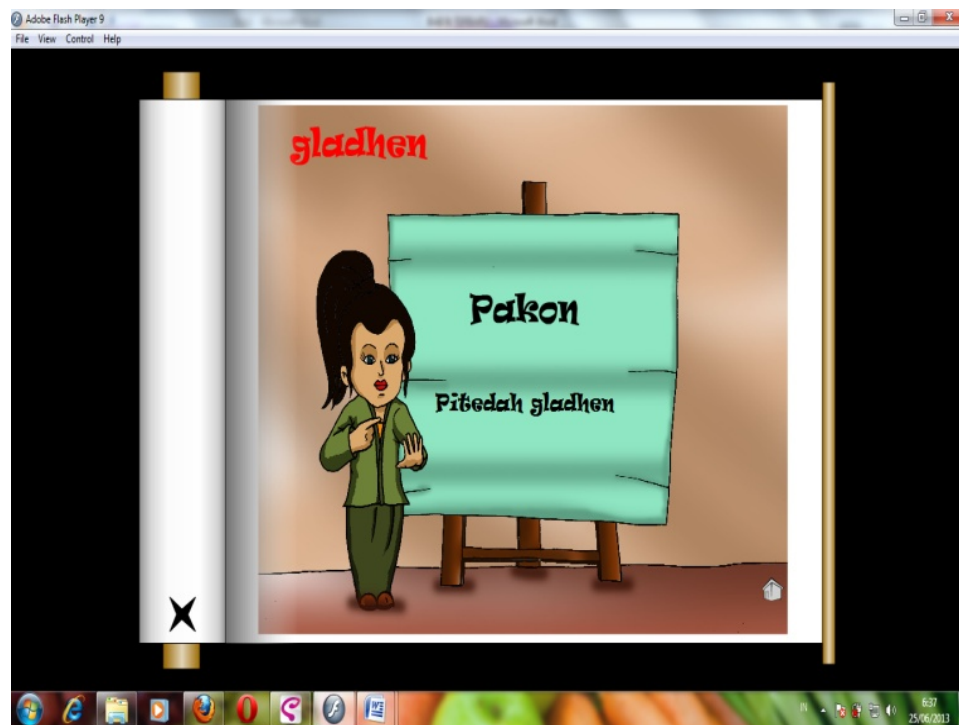
Revisi media oleh dosen ahli materi diperoleh setelah melakukan validasi oleh dosen ahli materi. Dari hasil validasi dosen ahli materi, kemudian dosen memberikan saran-saran yang digunakan guna memperbaiki tampilan media untuk lebih baik dari segi materi yang disajikan dalam media. Saran-saran yang diberikan oleh dosen ahli media antara lain sebagai berikut.

1. Penggunaan kelengkapan petunjuk penggunaan soal

Pada tampilan menu *Gladhèn*, terdapat kekurangan pada kejelasan petunjuk dalam penggunaan soal latihan, sehingga dari kekurangan tersebut kemudian dilakukan perbaikan untuk penilaian selanjutnya. Perbaikan pada kelengkapan petunjuk terlihat pada gambar 13 di bawah ini.

a) Tampilan sebelum direvisi

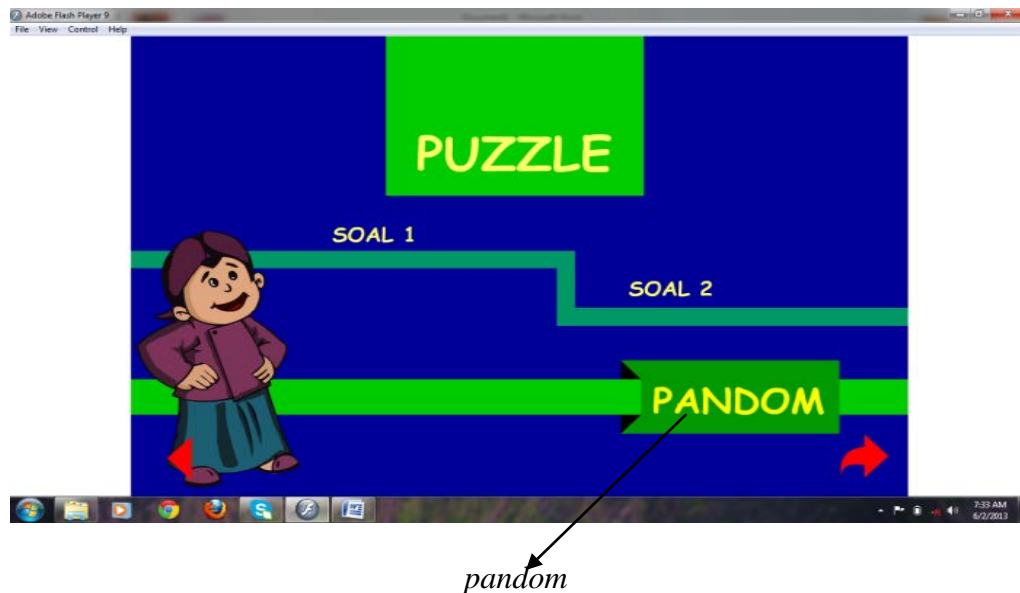
Tampilan peta menu *Gladhèn* sebelum dilakukan revisi belum terdapat petunjuk yang jelas dalam menggunakan soal latihan tersebut. Tampilan tersebut terlihat pada gambar 13 sebagai berikut.



Gambar 13. Tampilan menu *Gladhèn* sebelum direvisi

b) Tampilan setelah direvisi

Tampilan menu *Gladhèn* setelah direvisi terdapat keterangan cara pemakaian peta *Gladhèn* dalam media. Tampilan peta *Gladhèn* setelah direvisi terlihat dalam gambar 14 sebagai berikut.



Gambar 14. Tampilan menu *Gladhèn* setelah direvisi

Revisi media dilakukan secara bertahap sehingga dihasilkan media yang layak diujicobakan dari segi materi dan media. Revisi ini dilakukan dengan penilaian sesuai saran dosen ahli media dan ahli materi.

2. Pemberian keterangan tombol *next* dan *back* pada panduan penggunaan media

Pengembang sudah memberikan tombol keterangan *next* dan tombol *back* pada materi gambar *komik* tetapi tidak jelas. Sehingga pengguna media kurang jelas dalam menggunakan tombol.

a. Tampilan sebelum direvisi

Materi gambar *komik* dengan keterangan warna tombol *next* dan *back*nya kurang terlihat jelas. Sehingga pengguna tidak jelas dalam menggunakan media.



Gambar 15. Materi gambar dengan tombol *next* dan *back*

b. Tampilan setelah direvisi

Materi gambar *komik* dengan keterangan warna tombol *next* dan *back*nya sudah terlihat jelas dengan penggantian warna biru. Sehingga pengguna media jelas dalam menggunakan media.



Gambar 16. Materi gambar dengan tombol *next* dan tombol *back*

3. Penambahan Menu Musik Pengiring

Penambahan menu musik bertujuan untuk mengetahui jenis musik yang akan digunakan dan mengatur besar kecilnya volume musik.

a. Tampilan sebelum direvisi

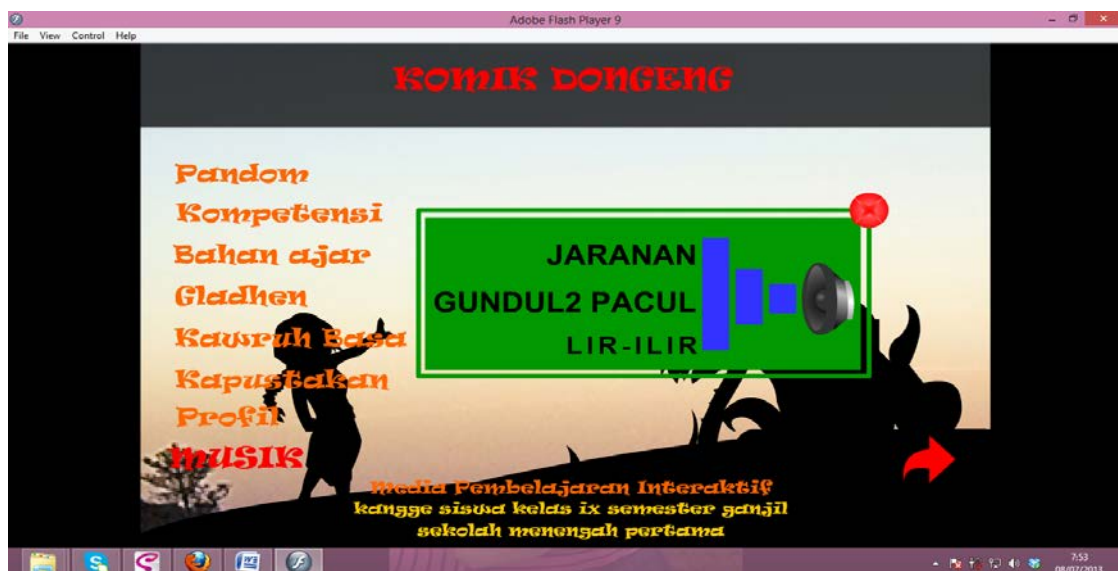
Pada awal tampilan tidak dilengkapi dengan menu musik. Musik hanya terlihat pada gambar pengeras suara di dalam rumah.



Gambar 17. Tampilan menu musik

b. Tampilan setelah direvisi

Tampilan menu musik sudah terdapat pada menu utama. Setelah diklik muncul pilihan lagu *dolanan* untuk pengiring penggunaan media serta tingkatan volume yang akan dipilih.



Gambar 18. Tampilan menu setelah direvisi

3. Keterbatasan Media

Media pembelajaran *komik dongeng* yang dikembangkan menggunakan *software Adobe Flash CS3 Professional* memiliki keterbatasan. Keterbatasan media ini adalah sebagai berikut.

- a. Media pembelajaran *komik dongeng* hanya dapat digunakan dengan bantuan komputer dan daya dukung listrik.
- b. Media pembelajaran *komik dongeng* masih terdapat keterbatasan dalam menggunakan *gambar komik* sehingga dalam media ini hanya terdapat soal mengurutkan gambar menggunakan *mouse* dan soal-soal pilihan.
- c. Media pembelajaran *komik dongeng* hanya menjadi sarana pengenalan belajar *dongeng* untuk menulis dongeng yang menggunakan gambar-gambar *komik*.

Media dinyatakan baik adalah media yang dikemas sedemikian rupa sehingga dari segi isi, valid dan variabel, dari segi ruang lingkup materi mencukupi pengguna, dari segi media harus sistematis, runtut, dan logis, serta pemaparannya jelas. Dari segi materi, media dilengkapi dengan uraian materi yang jelas, dilengkapi dengan contoh, latihan dan ilustrasi yang sesuai dengan materi (Padmo, 2004:415).

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Penelitian yang dilakukan merupakan penelitian dan pengembangan media pembelajaran menulis dongeng dari gambar komik dengan software *Adobe Flash CS3*. Penelitian dilakukan melalui langkah-langkah pengembangan media. Tahap analisis yaitu pengembang mencermati kurikulum dan mencermati kemampuan peserta didik yang berbeda. Tahap perancangan media pembelajaran yaitu pengembangan menetapkan strategi pembelajaran dan bentuk evaluasi yang digunakan dalam media. Tahap pengembangan media pembelajaran yaitu menampilkan sumber pustaka yang dijadikan sumber materi menulis dongeng. Tahap validasi yaitu dilakukan validasi dosen ahli materi, validasi ahli media dan penilaian guru bahasa Jawa maka dilakukan ujicoba terhadap siswa SMP N 1 Sawangan kelas IX dan revisi produk.

Tingkat kelayakan produk berdasarkan validasi dosen ahli materi sebesar 89% termasuk dalam kategori sangat baik, validasi ahli media sebesar 87% termasuk kategori sangat baik, penilaian guru bahasa Jawa sebesar 82% termasuk kategori sangat sangat baik. Berdasarkan hasil tanggapan siswa terhadap produk media pembelajaran memperoleh prosentase sebesar 86% berarti sebagian besar siswa sangat setuju dengan penggunaan media pembelajaran menulis dongeng komik dalam proses pembelajaran.

Rata-rata prosentase kualitas media berdasarkan validasi dosen ahli materi, validasi dosen ahli media, penilaian guru bahasa Jawa, dan ujicoba terhadap siswa

SMP N 1 Sawangan kelas IX memperoleh 86% termasuk kategori sangat baik. Penggunaan media pembelajaran dongeng komik memiliki tingkat keefektifan yang sangat baik, hal ini dapat dilihat dari hasil evaluasi yang menyatakan bahwa 78% siswa dapat mencapai KKM yang telah ditentukan oleh pihak sekolah.

B. Implikasi

Pengembangan media pembelajaran menulis dongeng komik dapat diimplementasikan untuk mengakses materi menulis dongeng dengan inovasi pembelajaran interaktif dengan *Adobe Flash CS3 Professional*. Selain itu, media pembelajaran menulis dongeng dapat mendorong siswa belajar lebih baik dan mencapai hasil belajar lebih baik.

Media pembelajaran yang dikembangkan dalam penelitian ini berdasarkan hasil penilaian dari ahli materi, ahli media, guru bahasa Jawa, dan ujicoba terhadap siswa memiliki kategori sangat baik. Media pembelajaran menulis dongeng dapat digunakan secara mandiri maupun terbimbing di kelas. Keterbatasan komputer di tiap sekolah tidak menjadi kendala dalam pemakaian media pembelajaran menulis dongeng. Media menulis dongeng dapat digunakan secara individu maupun secara klasikal dengan menayangkan didalam kelas.

C. Saran

Dari simpulan di atas maka dapat diberikan saran. Saran yang diberikan sebagai berikut.

1. Guru dapat menggunakan media pembelajaran menulis dongeng sebagai media alternatif menulis dongeng.
2. Peneliti selanjutnya dapat mengembangkan media pembelajaran menulis dongeng dengan software *Adobe Flash CS3Professional* dan diujicobakan dalam kelas yang lebih luas sehingga dapat diketahui keefektifan produk media yang lebih akurat.
3. Siswa dapat menggunakan media pembelajaran menulis dongeng untuk belajar mandiri di rumah.

DAFTAR PUSTAKA

A. Daftar Pustaka

- Abidin, Zainal dkk. 1981. *Pemilihan Media dalam Proses Belajar mengajar*. Jakarta: Penataran tahap II Proyek Pengembangan Pendidikan Guru (P3G) Depdikbud
- Akhadiah, Sabarti dkk.1995. *Pembinaan Kemampuan Menulis Berbahasa Indonesia*. Jakarta: Erlangga
- Arsyad, Azhar.2002.*Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada
- _____.2009. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada
- Artini kusmiati. R, Sripudji Astuti dan Pamudji Suptandar. 1999. *Teori Dasar Desain Komunikasi Visual*. Jakarta : Djambatan
- Brown, James. W, Lewis, Richard. B, and Fred F.Harcleroad. 1983. *Av Instruction Technology, Media, and Methods*. United States of America : Mc. Graw. Hill Book Company
- Burns, A.1999. *Collaborative Action Research for English Language Teacher*. Combridge: Combridge University Press
- Danandjaja, James. 1984. *Folklore Indonesia : Ilmu Gosip, Dongeng, dll*. Jakarta : Grafik Pers
- Darmadi, Kaswan. 1996. *Meningkatkan Kemampuan Menulis (Panduan untuk Mahasiswa dan Calon Mahasiswa)*. Yogyakarta: Andi Offset
- Dinas Pendidikan, Pemuda, dan Olahraga. 2010. *Kurikulum Muatan Lokal Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar Muatan Lokal Bahasa, Sastra, dan Budaya Jawa Sekolah Menengah Pertama (SMP/MTs)*. Jawa Tengah: Dinpenpora
- Endraswara, Suwardi.2002.*Metode Penelitian Sastra (Epistemologi, Model, Teori & Aplikasi)*. Yogyakarta : Caps
- _____.2005. *Metode & Teori Pengajaran Sastra*. Yogyakarta : Buana Pustaka.
- Hartoko, D. 1986. *Pemandu di Dunia Sastra*. Yogyakarta: Kanisius

- Jabrohim, (Ed). 1994. *Pengajaran Sastra*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar.
- Madya, Suwarsih.2006. *Teori dan Praktik Penelitian Tindakan (Action Research)*. Bandung :Alfabeta
- Mar'atun Khasanah. 2012. *Pengembangan Media Pembelajaran Cangkriman dengan Software Adobe Flash CS3 untu Siswa SMP kelas VII*. Skripsi Sarjana Pendidikan. Yogyakarta: Program Studi Pendidikan Bahasa Jawa.FBS.UNY
- Madcoms. 2006. *Mahir dalam 7 hari Macromedia Flash Professional 8*. Yogyakarta: Andi Offset.
- _____. 2009. *Panduan Lengkap Adob Flash CS3 Professional*. Yogyakarta : Andi Publisher
- Nurgiyantoro, B .2010.*Penilaian Pembelajaran bahasa*. Yogyakarta: BEFE Yogyakarta
- _____.2005. *Sastra Anak Pengantar Pemahaman Dunia Anak*. Yogyakarta : Gadjah Mada University Press
- _____.1994. *Teori Pengkajian Fiksi*. Yogyakarta:Gadjah Mada University Press
- Padmo, Dewi. 2004. *Teknologi Pembelajaran*. Jakarta: Pusat Teknologi Komunikasi dan Informasi Pendidikan
- _____. 2009. *Teknologi Pembelajaran*. Jakarta: Pusat Teknologi Komunikasi dan Informasi Pendidikan
- Pramono, Andi. 2006. *Macromedia Flash*. Yogyakarta : Andi Publisher
- Sugiyono.2009. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung : Alfabeta
- Sukmaningtyas, Winda. 2011. *Pengembangan Media Pembelajaran Tembang Macapat dengan Aplikasi Adobe Flash untuk siswa SMP*.Skripsi Sarjana Pendidikan. Yogyakarta: Program Studi Pendidikan Bahasa Jawa. FBS.UNY
- Susilo, Wiji.2007. *Pengembangan Program Macromedia Flash Professional 8 Fisika di SMA*. Tesis Pasca Sarjana. Yogyakarta: Program Studi Teknologi Pendidikan. UNY

- Rahmawati, Erva A. 2011. *Keefektifan Penggunaan Model Strata dalam Pembelajaran Menulis Dongeng Siswa Kelas VII SMP N 1 Kaliangkrik, Kabupaten Magelang*. Skripsi S1. Yogyakarta: PBSI FBS UNY
- Romiszowski, A.J.1974. *The Selection and Use of Instructional Media*.London: Kogan Page
- Tarigan D & H. G Tarigan.1987. *Teknik Pengajaran Keterampilan Berbahasa*.Bandung : Angkasa
- Tarigan, Henry Guntur. 1985. *Prinsip-prinsip Dasar Sastra*. Jakarta: Gramedia
- Widyastuti, H. Sri dan Nurhidayati. 2010. *Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Jawa*. Kemneterian Pendidikan Nasional. Program studi Pendidikan Bahasa jawa.UNY
- Wiyanto, Asul. 2004. *Keterampilan Menulis Paragraf*. Yogyakarta: PT. Raja Grafindo Persada

B. Non Pustaka

- <http://joeliono.wordpress.com/category/kartun-2/> diakses tanggal 11 Februari 2013 pukul 15:58 WIB
- (<http://www.wikipedia.org.id>). diakses tanggal 20 Maret 2013 pukul 15:58 WIB
- <http://www.e-jurnal.com/2013/04/pengertian-komik.html> diakses hari Kamis 4 Juli 2013 pukul 08.45 WIB

LAMPIRAN

LEMBAR VALIDASI
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
OLEH AHLI MATERI

Mata Pelajaran :
 Judul Program :
 Sasaran :
 Programmer :
 Ahli media :
 Tanggal :

Petunjuk :

1. Lembar evaluasi ini diisi oleh **Ahli materi**
2. Lembar evaluasi ini digunakan untuk memperoleh data dari aspek pembelajaran, aspek kebenaran isi pada program media yang dibuat peneliti.
3. Jawaban dapat diberikan pada kolom yang disediakan dengan memberi tanda centang (✓).
4. Tanda centang (✓) diberikan pada kolom yang sesuai dengan rentangan dari sangat baik sampai sangat kurang.

1. Sangat Kurang (SK)
 2. Kurang (K)
 3. Cukup (C)

4. Baik (B)
 5. Sangat Baik (SB)
5. Saran secara umum dapat dituliskan pada tempat yang telah disediakan.

A. Aspek Pembelajaran

No.	Indikator	5	4	3	2	1
1.	Relevansi materi dengan kompetensi dasar.					
2.	Petunjuk belajar include dengan program.					
3.	Sistematika penyajian materi.					
4.	Kesesuaian materi dengan indikator.					
5.	Kejelasan uraian materi.					

6.	Kecukupan pemberian latihan.					
7.	Kecukupan pemberian umpan balik terhadap motivasi belajar.					
8.	Kesesuaian penyajian saat test sesuai indikator keberhasilan.					
9.	Kejelasan penggunaan istilah.					
10.	Kejelasan penggunaan bahasa.					

B. Aspek Kebenaran Isi

No.	Indikator	5	4	3	2	1
1.	Kecukupan bobot materi untuk pencapaian tujuan.					
2.	Kejelasan penyajian materi					
3.	Sistematika penyajian materi					
4.	Kesesuaian pemberian contoh dengan materi.					
5.	Penggunaan bahasa mudah dipahami					
6.	Gambar yang disajikan mendukung materi					
7.	Apakah penggunaan animasi sesuai dengan materi					
8.	Rumusan soal sesuai dengan kompetensi dasar					
9.	Rumusan soal sesuai dengan indikator					
10.	Tingkat kesulitan soal sudah sesuai dengan pencapaian kompetensi yang diharapkan					

C. Jenis Kesalahan dan Perbaikan

.....

.....

.....
.....

D. Saran Umum

.....
.....
.....
.....

E. Kesimpulan

.....
.....
.....
.....

Program ini dinyatakan :

- a. Layak untuk ujicoba tanpa revisi.
- b. Layak ujicoba lapangan dengan revisi sesuai saran
- c. Tidak layak

Yogyakarta, 2013
Ahli Materi

Drs. Afendy Widayat, M. Phil

**LEMBAR VALIDASI
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
OLEH AHLI MATERI**

Mata Pelajaran : Basa Jawa
Judul Program : Media Pembelajaran Interaktif Menulis Dongeng
Sasaran : Kelas IX SMP
Programmer : Indriastita Octaviany
Ahli media : Afendy Widayat, M.Pd
Tanggal :

Petunjuk :

1. Lembar evaluasi ini diisi oleh **Ahli materi**
2. Lembar evaluasi ini digunakan untuk memperoleh data dari aspek pembelajaran, aspek kebenaran isi pada program media yang dibuat peneliti.
3. Jawaban dapat diberikan pada kolom yang disediakan dengan memberi tanda centang (✓).
4. Tanda centang (✓) diberikan pada kolom yang sesuai dengan rentangan dari sangat baik sampai sangat kurang.
 1. Sangat Kurang (SK)
 2. Kurang (K)
 3. Cukup (C)
 4. Baik (B)
 5. Sangat Baik (SB)
5. Saran secara umum dapat dituliskan pada tempat yang telah disediakan.

A. Aspek Pembelajaran

No.	Indikator	5	4	3	2	1
1.	Relevansi materi dengan kompetensi dasar.		✓			
2.	Petunjuk belajar include dengan program.			✓		
3.	Sistematika penyajian materi.		✓			
4.	Kesesuaian materi dengan indikator.		✓			
5.	Kejelasan uraian materi.			✓		

6.	Kecukupan pemberian latihan.			✓	
7.	Kecukupan pemberian umpan balik terhadap motivasi belajar.		✓		
8.	Kesesuaian penyajian saat test sesuai indikator keberhasilan.		✓		
9.	Kejelasan penggunaan istilah.	✓			
10.	Kejelasan penggunaan bahasa.		✓		

B. Aspek Kebenaran Isi

No.	Indikator	5	4	3	2	1
1.	Kecukupan bobot materi untuk pencapaian tujuan.		✓			
2.	Kejelasan penyajian materi			✓		
3.	Sistematika penyajian materi		✓			
4.	Kesesuaian pemberian contoh dengan materi.			✓		
5.	Penggunaan bahasa mudah dipahami			✓		
6.	Gambar yang disajikan mendukung materi			✓		
7.	Apakah penggunaan animasi sesuai dengan materi			✓		
8.	Rumusan soal sesuai dengan kompetensi dasar			✓		
9.	Rumusan soal sesuai dengan indikator			✓		
10.	Tingkat kesulitan soal sudah sesuai dengan pencapaian kompetensi yang diharapkan				✓	

C. Jenis Kesalahan dan Perbaikan

*Penggunaan bahasa : tambahkan nilai dipen-
gahan dan tambahkan waktu*

Penyusunan dan pelaksanaan program ini sangat penting.
Terdapat beberapa hal yang perlu diperhatikan.

D. Saran Umum

- Gambar : perlu diperbaiki dan dilengkapi.
- Warna : gunakan warna yang sesuai.
- Jumlah : cukup sesuai dengan program.

E. Kesimpulan

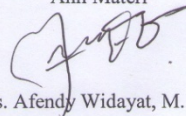
Terdapat beberapa hal yang perlu diperhatikan.
Melalui program ini.

Program ini dinyatakan :

- a. Layak untuk ujicoba tanpa revisi.
- ☒ b. Layak ujicoba lapangan dengan revisi sesuai saran
- c. Tidak layak

Yogyakarta, 2013

Ahli Materi



Drs. Afendy Widayat, M. Phil

LEMBAR VALIDASI
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
OLEH AHLI MEDIA

Mata Pelajaran :
Judul Program :
Sasaran :
Programmer :
Ahli materi :
Tanggal :

Petunjuk :

1. Lembar evaluasi ini diisi oleh **Ahli media**
2. Lembar evaluasi ini digunakan untuk memperoleh data dari aspek tampilan, aspek pemrograman pada program media yang dibuat peneliti.
3. Jawaban dapat diberikan pada kolom yang disediakan dengan memberi tanda centang (✓).
4. Tanda centang (✓) diberikan pada kolom yang sesuai dengan rentangan dari sangat baik sampai sangat kurang.
 1. Sangat Kurang (SK)
 2. Kurang (K)
 3. Cukup (C)
 4. Baik (B)
 5. Sangat Baik (SB)
5. Saran secara umum dapat dituliskan pada tempat yang telah disediakan.

A. Aspek Tampilan

No.	Indikator	5	4	3	2	1
1.	Kejelasan petunjuk penggunaan program.					
2.	Keterbacaan teks/ tulisan.					
3.	Ketepatan pemilihan dan komposisi warna.					
4.	Konsistensi penempatan button.					
5.	Kualitas tampilan gambar.					

6.	Sajian animasi.					
7.	Daya dukung musik pengiring.					
8.	Tampilan layar.					
9.	Kejelasan suara.					
10.	Ketepatan penggunaan bahasa.					

B. Aspek Pemrograman

No.	Indikator	5	4	3	2	1
1.	Kejelasan navigasi.					
2.	Konsistensi penggunaan tombol.					
3.	Kejelasan petunjuk.					
4.	Kemudahan penggunaan.					
5.	Efisiensi penggunaan layer.					
6.	Efisiensi teks.					
7.	Respon terhadap peserta didik.					
8.	Kecepatan program.					
9.	Kemenarikan media.					

C. Jenis Kesalahan dan Perbaikan

.....

.....

.....

.....

D. Saran Umum

.....

.....

.....

.....

E. Kesimpulan

.....

.....

.....
.....

Program ini dinyatakan :

- a. Layak untuk ujicoba tanpa revisi.
- b. Layak ujicoba lapangan dengan revisi sesuai saran
- c. Tidak layak

Yogyakarta, 2013
Ahli Media

Mulyana, M. Hum

6.	Sajian animasi.		✓			
7.	Daya dukung musik pengiring.		✓			
8.	Tampilan layar.		✓			
9.	Kejelasan suara.		✓			
10.	Ketepatan penggunaan bahasa.		✓			

B. Aspek Pemrograman

No.	Indikator	5	4	3	2	1
1.	Kejelasan navigasi.		✓			
2.	Konsistensi penggunaan tombol.		✓			
3.	Kejelasan petunjuk.		✓			
4.	Kemudahan penggunaan.	✓				
5.	Efisiensi penggunaan layer.	✓				
6.	Efisiensi teks.	✓				
7.	Respon terhadap peserta didik.		✓			
8.	Kecepatan program.	✓				
9.	Kemenarikan media.	✓				

C. Jenis Kesalahan dan Perbaikan

..... pemilihan efek dan layout teks.
 perlu disesuaikan.

D. Saran Umum

..... lebih dipermudah pengoperasiannya.

E. Kesimpulan

..... media sangat baik & membantu
 siswa.

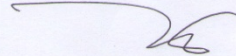
.....
.....

Program ini dinyatakan :

- a. Layak untuk ujicoba tanpa revisi.
- ☒ b. Layak ujicoba lapangan dengan revisi sesuai saran
- c. Tidak layak

Yogyakarta, 17 - Mei - 2013

Ahli Media



Mulyana, M. Hum

LEMBAR VALIDASI
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
OLEH GURU BAHASA JAWA

Mata Pelajaran :
Judul Program :
Sasaran :
Programmer :
Guru Bahasa Jawa :
Tanggal :

Petunjuk :

1. Lembar evaluasi ini diisi oleh **Guru Bahasa Jawa**.
2. Lembar evaluasi ini digunakan untuk memperoleh data dari aspek ketepatan konsep dengan kompetensi, aspek kualitas tampilan pada program media yang dibuat peneliti.
3. Jawaban dapat diberikan pada kolom yang disediakan dengan memberi tanda centang (✓).
4. Tanda cek (✓) diberikan pada kolom yang sesuai dengan rentangan dari sangat baik sampai sangat kurang.
 1. Sangat Kurang (SK)
 2. Kurang (K)
 3. Cukup (C)
 4. Baik (B)
 5. Sangat Baik (SB)
5. Saran secara umum dapat dituliskan pada tempat yang telah disediakan.

A. Aspek Ketepatan Konsep dengan Kompetensi.

No.	Indikator	5	4	3	2	1
1.	Kesesuaian materi dengan KD yang terdapat pada KTSP.					
2.	Kesesuaian urutan materi yang termuat pada produk media pembelajaran berbasis					

	<i>Adobe Flash.</i>					
3.	Kejelasan evaluasi/ latihan yang diberikan dalam pelajaran.					
4.	Kesesuaian media yang digunakan dengan Kompetensi dasar.					
5.	Penggunaan bahasa dan ejaan.					

B. Aspek Kualitas Tampilan

No.	Indikator	5	4	3	2	1
1.	Kejelasan petunjuk belajar dalam penggunaan media pembelajaran berbasis <i>Adobe Flash.</i>					
2.	Komposisi warna.					
3.	Tampilan menu.					
4.	Jenis dan ukuran teks.					
5.	Kualitas gambar.					

C. Jenis Kesalahan dan Perbaikan

.....

.....

.....

.....

D. Saran Umum

.....

.....

.....

.....

E. Kesimpulan

.....

.....

.....
.....

Program ini dinyatakan :

- d. Layak untuk ujicoba tanpa revisi.
- e. Layak ujicoba lapangan dengan revisi sesuai saran
- f. Tidak layak

Magelang, 2013
Guru Bahasa Jawa

LEMBAR VALIDASI
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
OLEH GURU BAHASA JAWA

Mata Pelajaran : *Bahasa Jawa*
 Judul Program :
 Sasaran :
 Programmer :
 Guru Bahasa Jawa : *Aslikhatus Latifatun Nisak, S.Pd*
 Tanggal : *22 Mei 2013*

Petunjuk :

1. Lembar evaluasi ini diisi oleh **Guru Bahasa Jawa**.
2. Lembar evaluasi ini digunakan untuk memperoleh data dari aspek ketepatan konsep dengan kompetensi, aspek kualitas tampilan pada program media yang dibuat peneliti.
3. Jawaban dapat diberikan pada kolom yang disediakan dengan memberi tanda centang ().
4. Tanda cek () diberikan pada kolom yang sesuai dengan rentangan dari sangat baik sampai sangat kurang.

- | | |
|-----------------------|---------------------|
| 1. Sangat Kurang (SK) | 4. Baik (B) |
| 2. Kurang (K) | 5. Sangat Baik (SB) |
| 3. Cukup (C) | |

5. Saran secara umum dapat dituliskan pada tempat yang telah disediakan.

A. Aspek Ketepatan Konsep dengan Kompetensi.

No.	Indikator	5	4	3	2	1
1.	Kesesuaian materi dengan KD yang terdapat pada KTSP.		✓			
2.	Kesesuaian urutan materi yang termuat pada produk media pembelajaran berbasis		✓			

	Adobe Flash.					
3.	Kejelasan evaluasi/ latihan yang diberikan dalam pelajaran.	✓				
4.	Kesesuaian media yang digunakan dengan Kompetensi dasar.	✓				
5.	Penggunaan bahasa dan ejaan.	✓				

B. Aspek Kualitas Tampilan

No.	Indikator	5	4	3	2	1
1.	Kejelasan petunjuk belajar dalam penggunaan media pembelajaran berbasis Adobe Flash.		✓			
2.	Komposisi warna.	✓				
3.	Tampilan menu.		✓			
4.	Jenis dan ukuran teks.			✓		
5.	Kualitas gambar.		✓			

C. Jenis Kesalahan dan Perbaikan

1. Huruf. .terlalu kecil. / kurang terbaca.....
 ..perbaikan = ..sudah ..diperbesar dan diperjelas.....

D. Saran Umum

..sudah bagus baik dari segi tampilan suara dan...
 ..cara pengoperasian.....

E. Kesimpulan

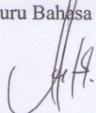
Pembelajaran berbasis Adobe Flash membuat materi.....
 pembelajaran dengan menulis dongeng lebih menarik bagi
 siswa dan lebih mudah dipahami.

.....
.....
Program ini dinyatakan :

- d. Layak untuk ujicoba tanpa revisi.
- ☒ e. Layak ujicoba lapangan dengan revisi sesuai saran
- f. Tidak layak

Magelang, 22 Mei 2013

Guru Bahasa Jawa


Asliahatul L Nisak
NIP. 198309272009032006

**ANGKET TANGGAPAN SISWA TERHADAP
MEDIA PEMBELAJARAN ILUSTRASI KARIKATUR DENGAN
APLIKASI ADOBE FLASH UNTUK SISWA SMP**

Nama Siswa :

No. Absen :

Tanggal :

Petunjuk Pengisian :

1. Berilah tanda check (√) dengan ketentuan sebagai berikut.

1. Sangat Setuju (SS)
2. Setuju (S)
3. Ragu-ragu (RR)
4. Kurang Setuju (KS)
5. Tidak Setuju (TS)

2. Komentar dan saran harap ditulis pada lembar yang telah disediakan.

A. Aspek Kemudahan Pemahaman

No.	Indikator	SS	S	RR	KS	TS
1.	Dengan media ini, saya mendapatkan pengetahuan yang lebih mendalam tentang dongeng.					
2.	Materi dongeng yang disajikan dalam media ini dapat saya pahami dengan mudah.					
3.	Setelah belajar dengan media ini saya dapat mengetahui tentang dongeng.					
4.	Setelah belajar dengan media ini saya dapat memahami isi dari dongeng.					
5.	Setelah belajar dengan media ini saya dapat dengan mudah belajarn dongeng.					
6.	Latihan soal/ pertanyaan dalam media ini menuntun saya untuk memahami materi.					
7.	Bagi saya sebagian besar latihan soal yang ada dalam media ini mudah untuk dikerjakan.					
8.	Glossarium membantu saya memahami istilah-istilah yang ada.					

B. Aspek Kemandirian Belajar

No.	Indikator	SS	S	RR	KS	TS
1.	Media pembelajaran ini memberikan kesempatan untuk belajar sesuai kemampuan yang saya miliki.					
2.	Saya tertarik mempelajari materi dongeng dengan menggunakan media ini.					
3.	Dengan menggunakan media pembelajaran ini memudahkan saya untuk meengulangi materi yang belum saya pahami.					
4.	Media pembelajaran ini dapat saya gunakan untuk belajar di rumah.					

C. Aspek Penyajian Media

No.	Indikator	SS	S	RR	KS	TS
1.	Teks/ tulisan dalam media ini terlihat jelas dan mudah saya baca.					
2.	Materi dijelaskan dengan bahasa sederhana					

	sehingga saya mudah memahami.					
3.	Tampilan halaman judul menarik perhatian saya untuk mempelajari materi.					
4.	Warna, background, teks, gambar, dan animasi serasi sehingga saya merasa nyaman selama belajar dengan media ini.					

D. Aspek Pengoperasian media

No.	Indikator	SS	S	RR	KS	TS
1.	Petunjuk penggunaan media mudah dipahami sehingga dapat dengan mudah menggunakan media ini.					
2.	Tombol yang disediakan dalam media ini memudahkan saya dalam memanfaatkan media pembelajaran ini.					
3.	Media pembelajaran ini mudah digunakan tanpa bantuan orang lain.					
4.	Media pembelajaran ini tidak menggunakan spesifikasi komputer yang tinggi sehingga mudah untuk digunakan.					

**ANGKET TANGGAPAN SISWA TERHADAP
MEDIA PEMBELAJARAN ILUSTRASI KARIKATUR DENGAN
APLIKASI ADOBE FLASH UNTUK SISWA SMP**

Nama Siswa : Dheer Afandhi
No. Absen : 3
Tanggal : 22 Mei 2013

Petunjuk Pengisian :

1. Berilah tanda check (✓) dengan ketentuan sebagai berikut.

- | | |
|-----------------------|-----------------------|
| 1. Sangat Setuju (SS) | 4. Kurang Setuju (KS) |
| 2. Setuju (S) | 5. Tidak Setuju (TS) |
| 3. Ragu-ragu (RR) | |

2. Komentar dan saran harap ditulis pada lembar yang telah disediakan.

A. Aspek Kemudahan Pemahaman

No.	Indikator	SS	S	RR	KS	TS
1.	Dengan media ini, saya mendapatkan pengetahuan yang lebih mendalam tentang dongeng.	✓				
2.	Materi dongeng yang disajikan dalam media ini dapat saya pahami dengan mudah.	✓				
3.	Setelah belajar dengan media ini saya dapat mengetahui tentang dongeng.		✓			
4.	Setelah belajar dengan media ini saya dapat memahami isi dari dongeng.	✓				
5.	Setelah belajar dengan media ini saya dapat dengan mudah belajar dongeng.		✓			
6.	Latihan soal/ pertanyaan dalam media ini menuntun saya untuk memahami materi.		✓			
7.	Bagi saya sebagian besar latihan soal yang ada dalam media ini mudah untuk dikerjakan.		✓			
8.	Glossarium membantu saya memahami istilah-istilah yang ada.		✓			

3 5

B. Aspek Kemandirian Belajar

No.	Indikator	SS	S	RR	KS	TS
1.	Media pembelajaran ini memberikan kesempatan untuk belajar sesuai kemampuan yang saya miliki.		✓			
2.	Saya tertarik mempelajari materi dongeng dengan menggunakan media ini.	✓				
3.	Dengan menggunakan media pembelajaran ini memudahkan saya untuk meengulangi materi yang belum saya pahami.	✓				
4.	Media pembelajaran ini dapat saya gunakan untuk belajar di rumah.		✓			

2 2

C. Aspek Penyajian Media

No.	Indikator	SS	S	RR	KS	TS
1.	Teks/ tulisan dalam media ini terlihat jelas dan mudah saya baca.	✓				
2.	Materi dijelaskan dengan bahasa sederhana sehingga saya mudah memahami.		✓			
3.	Tampilan halaman judul menarik perhatian saya untuk mempelajari materi.	✓				
4.	Warna, background, teks, gambar, dan animasi serasi sehingga saya merasa nyaman selama belajar dengan media ini.	✓				

3 1

D. Aspek Pengoperasian media

No.	Indikator	SS	S	RR	KS	TS
1.	Petunjuk penggunaan media mudah dipahami sehingga dapat dengan mudah menggunakan media ini.	✓				
2.	Tombil yang disediakan dalam media ini memudahkan saya dalam memanfaatkan media pembelajaran ini.		✓			
3.	Media pembelajaran ini mudah digunakan tanpa bantuan orang lain.		✓			
4.	Media pembelajaran ini tidak menggunakan spesifikasi komputer yang tinggi sehingga mudah untuk digunakan.		✓			

1 3

Komentar atau saran umum.

menurut saya materi kali ini dapat saya pahami
dengan mudah dan saya bisa mengetahui tentang
kisah dengeng.

Aur
(Dressi asandhi)

DOKUMENTASI UJICoba MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK DONGENG





PEMERINTAH KABUPATEN MAGELANG
KANTOR KESATUAN BANGSA DAN POLITIK

Jl. Soekarno-Hatta No. ☎ (0293) 788616
KOTA MUNGKID 56511

Kota Mungkid, 3 September 2012

Nomor : 070 / 630 / 14 / 2012

Lampiran : -

Perihal : Rekomendasi.

Kepada :
Yth, Kepala Badan Penanaman Modal
dan Pelayanan Perijinan Terpadu
Kabupaten Magelang.

Di -
KOTA MUNGKID

1. Dasar : Surat Badan Kesbangpol dan Linmas provinsi Jawa Tengah.
Nomor : 070/1952/2012
Tanggal : 16 Agustus 2012
Tentang : Surat Rekomendasi Survey/ Riset.
2. Dengan hormat diberitahukan bahwa kami tidak keberatan atas pelaksanaan Penelitian / Riset / Survey / PKL di Kabupaten Magelang yang dilakukan oleh :
 - a. N a m a : INDRIASTITA OCTAVIANY.
 - b. Pekerjaan : MAHASISWI.
 - c. Alamat : Karangmalang Yogyakarta..
 - d. Penanggung Jawab : MULYANA, M.Hum.
 - e. Lokasi : Kabupaten Magelang
 - f. W a k t u : Agustus s/d Nopember 2012
 - g. Tujuan : Mengadakan Penelitian dengan judul :

"PENGEMBANGAN MEDIA KARIKATUR UNTUK MENINGKATKAN KETRAMPILAN MENULIS DONGENG PADA SISWA KELAS VII SMP NEGERI I SAWANGAN."

3. Sebelum melakukan kegiatan, terlebih dahulu melaporkan kepada Pejabat Pemerintah setempat untuk mendapat petunjuk seperlunya.
4. Wajib menjaga tata tertib dan mentaati ketentuan-ketentuan yang berlaku.
5. Setelah pelaksanaan selesai agar menyerahkan hasilnya kepada Kantor Kesatuan Bangsa dan Politik Kabupaten Magelang.
6. Surat Rekomendasi ini dapat dicabut dan dinyatakan tidak berlaku apabila pemegang surat ini tidak mentaati / mengindahkan peraturan yang berlaku.

Demikian untuk menjadikan periksa dan guna seperlunya.

An. KEPALA KANTOR KESBANGPOL
KABUPATEN MAGELANG
Kepala Seksi Politik dan Kewaspadaan Nasional

WARDI SUTRISNO, BA

Penata Tk. I

NIP. 19590205 198503 1 012

Tembusan,

1. Bp. Bupati Magelang (sebagai laporan).
2. Kepala Badan / Dinas / Kantor / Instansi Ybs.
(Tanpa Lampiran)



PEMERINTAH PROVINSI JAWA TENGAH
BADAN KESATUAN BANGSA, POLITIK DAN PERLINDUNGAN MASYARAKAT

Jl. A. YANI NO. 160 TELP. (024) 8454990 FAX. (024) 8414205, 8313122
SEMARANG - 50136

SURAT REKOMENDASI SURVEY / RISET

Nomor : 070 / 1952 / 2012

- I. DASAR : 1. Peraturan Menteri Dalam Negeri Republik Indonesia. Nomor 64 Tahun 2011. Tanggal 20 Desember 2011.
2. Surat Edaran Gubernur Jawa Tengah. Nomor 070 / 265 / 2004. Tanggal 20 Februari 2004.
- II. MEMBACA : Surat dari Gubernur DIY. Nomor 070 / 7278 / V / 08 / 2012. Tanggal 9 Agustus 2012.
- III. Prinsipnya kami TIDAK KEBERATAN / Dapat Menerima atas pelaksanaan Penelitian / Survey di Kabupaten Magelang.
- IV. Yang dilaksanakan oleh :
1. Nama : INDRIASTITA OCATAVIANY.
 2. Kebangsaan : Indonesia.
 3. Alamat : Karangmalang Yogyakarta.
 4. Pekerjaan : Mahasiswa.
 5. Penanggung Jawab : Mulyana, M.Hum.
 6. Judul Penelitian : Pengembangan Media Karikatur untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Dongeng Pada Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Sawangan.
 7. Lokasi : Kabupaten Magelang.

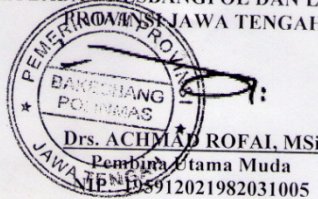
V. KETENTUAN SEBAGAI BERIKUT :

1. Sebelum melakukan kegiatan terlebih dahulu melaporkan kepada Pejabat Setempat / Lembaga Swasta yang akan dijadikan obyek lokasi untuk mendapatkan petunjuk seperlunya dengan menunjukkan Surat Pemberitahuan ini.
2. Pelaksanaan survey / riset tidak disalah gunakan untuk tujuan tertentu yang dapat mengganggu kestabilan pemerintahan. Untuk penelitian yang mendapat dukungan dana dari sponsor baik dari dalam negeri maupun luar negeri, agar dijelaskan pada saat mengajukan perijinan.

- Tidak membahas masalah Politik dan / atau agama yang dapat me-nimbulkan terganggunya stabilitas keamanan dan ketertiban.
3. Surat Rekomendasi dapat dicabut dan dinyatakan tidak berlaku apabila pemegang Surat Rekomendasi ini tidak mentaati / mengindahkan peraturan yang berlaku atau obyek penelitian menolak untuk menerima Peneliti.
 4. Setelah survey / riset selesai, supaya menyerahkan hasilnya kepada Badan Kesbangpol Dan Linmas Provinsi Jawa Tengah.
- V. Surat Rekomendasi Penelitian / Riset ini berlaku dari :
Agustus s.d November 2012.
- VI. Demikian harap menjadikan perhatian dan maklum.

Semarang, 16 Agustus 2012

an. GUBERNUR JAWA TENGAH
KEPALA BADAN KESBANGPOL DAN LINMAS
PROVINSI JAWA TENGAH





PEMERINTAH KABUPATEN MAGELANG
DINAS PENDIDIKAN PEMUDA DAN OLARHAGA
SMP NEGERI 1 SAWANGAN
Jalan Mawardi-Sawangan, Kab Magelang Telp 08122693871
Kode Pos 56481 email : smpsatu_sawangan_mgl@yahoo.com

SURAT IZIN PENELITIAN
Nomor : 423.4/225/20.14.SMP/2013

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : **Asroji, S. Pd.**
NIP : 195604241979021001
Pangkat/Gol : Pembina, IV/a
Jabatan : Kepala Sekolah

Memberikan izin penelitian guna penyusunan skripsi di SMP Negeri 1 Sawangan Kab. Magelang, kepada :

Nama : **Indriastita Octaviany CS**
Nomor Mahasiswa : 07205241067
Jurusan : Pendidikan Bahasa Daerah
Universitas Negeri Yogyakarta
Judul Penelitian : **"PENGEMBANGAN MEDIA KARIKATUR UNTUK
MENINGKATKAN KETRAMPILAN MENULIS
DONGENG PADA SISWA KELAS VII SMP NEGERI 1
SAWANGAN"**

Pelaksanaan : 22 Mei s.d. 22 Juni 2013

Demikian Surat Izin Penelitian ini kami buat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Sawangan, 22 Mei 2013

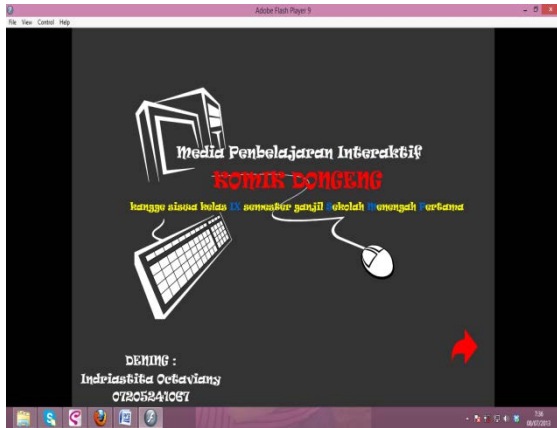
Kepala Sekolah,



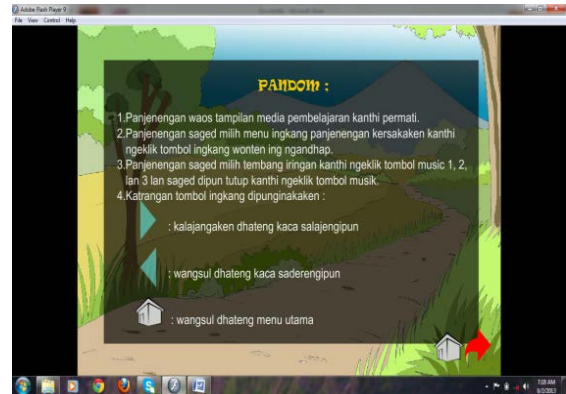
Asroji, S. Pd.

NIP 195604241979021001

DONGENG KOMIK



Layer 1



Layer 4



Layer 2



Layer 5



Layer 3



Layer 6



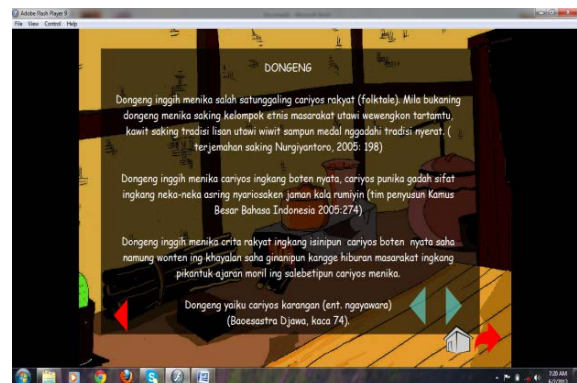
Layer 7



Layer 10



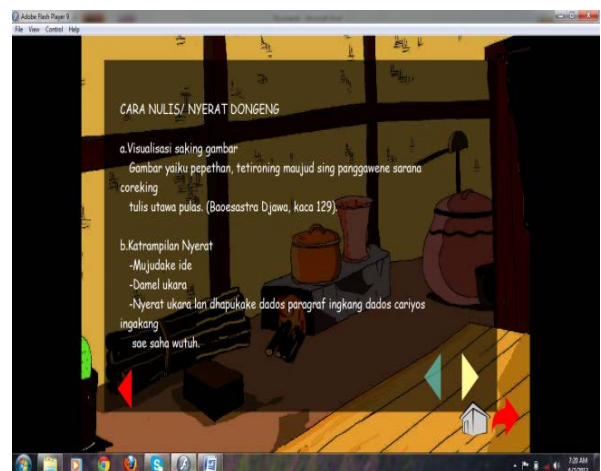
Layer 8



Layer 11



Layer 9



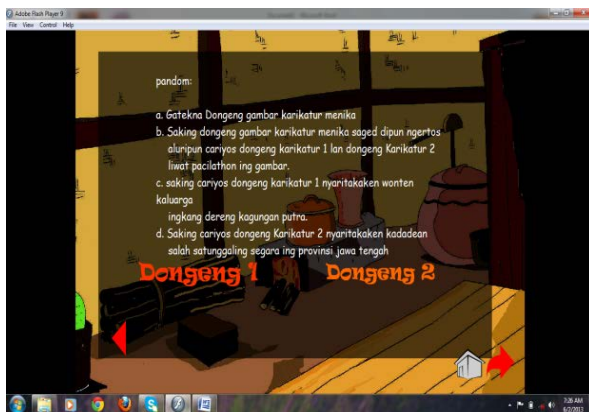
Layer 12



Layer 13



Layer 16



Layer 14



Layer 17



Layer 15



Layer 18



Layer 19



Layer 22



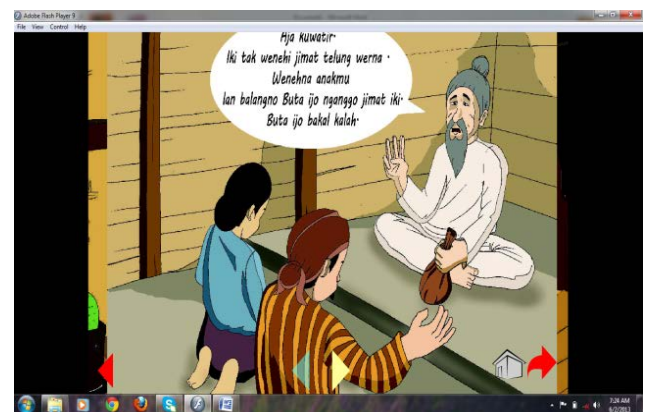
Layer 20



Layer 23



Layer 21



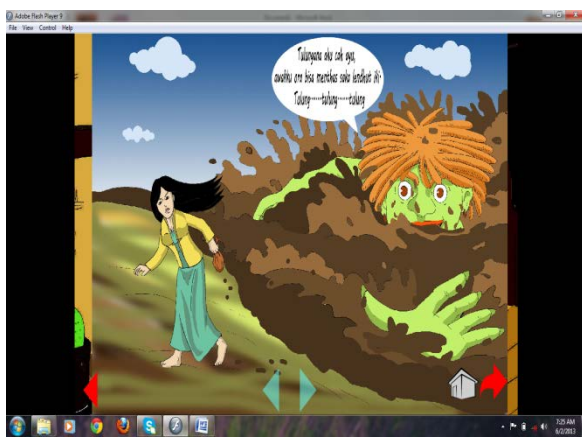
Layer 24



Layer 25



layer 28



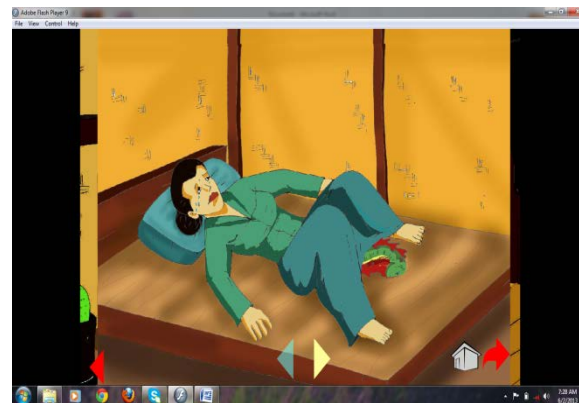
Layer 26



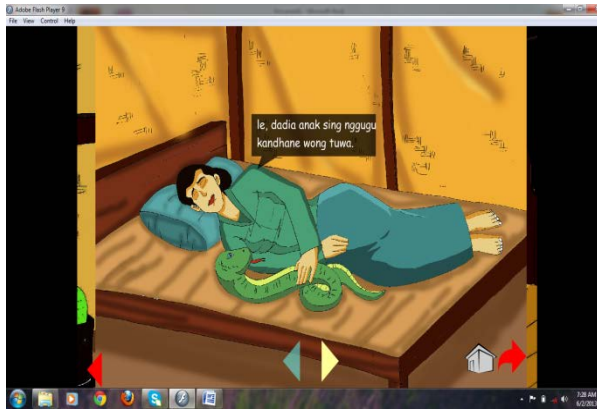
Layer 29



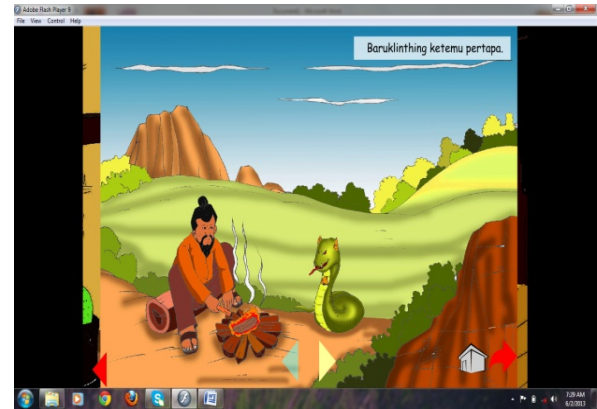
Layer 27



Layer 30



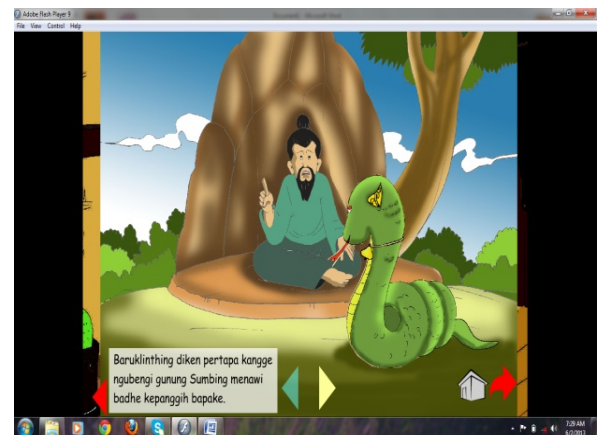
Layer 31



Layer 34



Layer 32



Layer 35



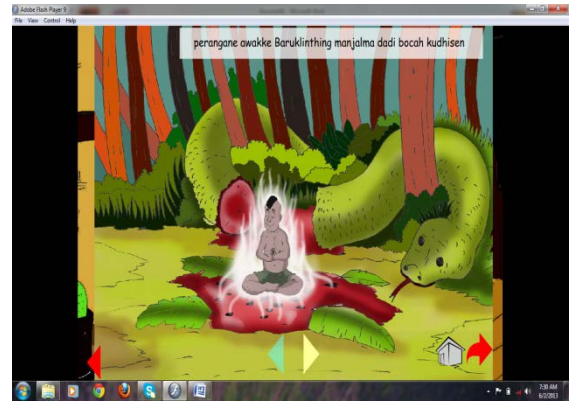
Layer 33



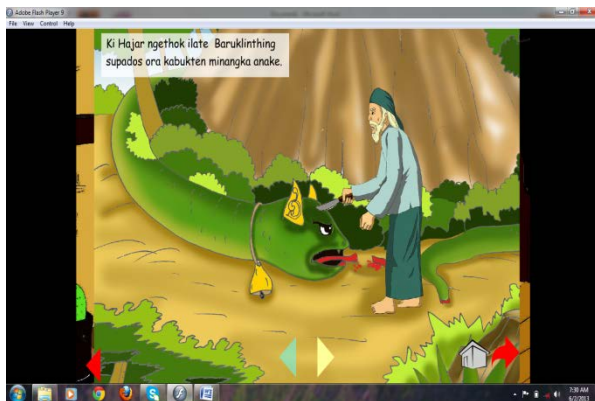
Layer 36



Layer 37



Layer 40



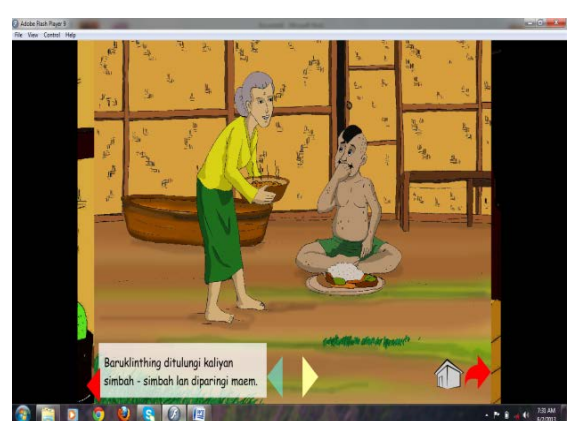
Layer 38



Layer 41



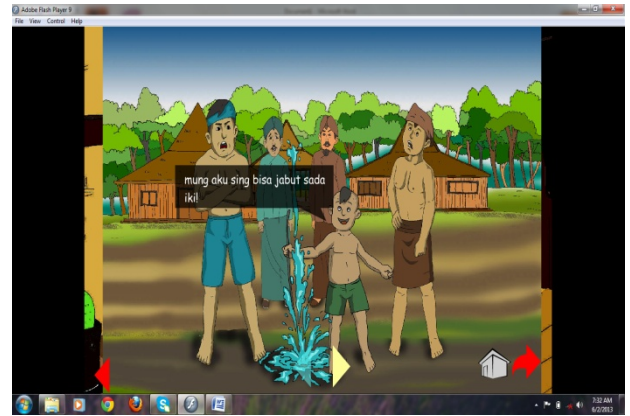
Layer 39



Layer 42



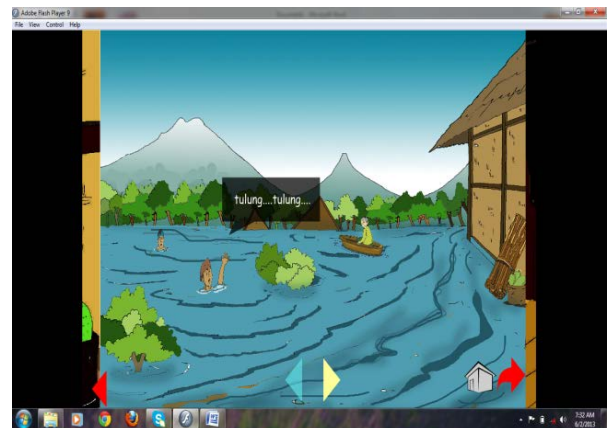
Layer 43



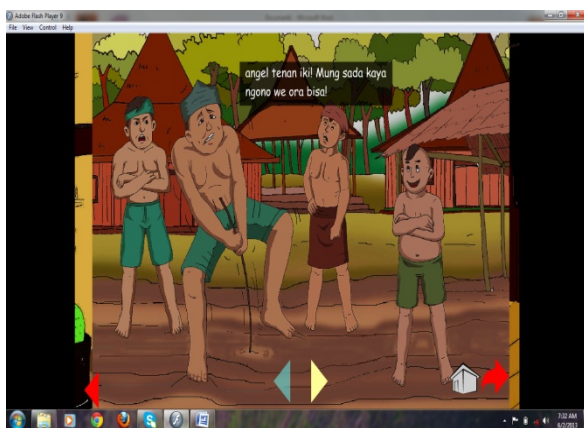
Layer 46



Layer 44



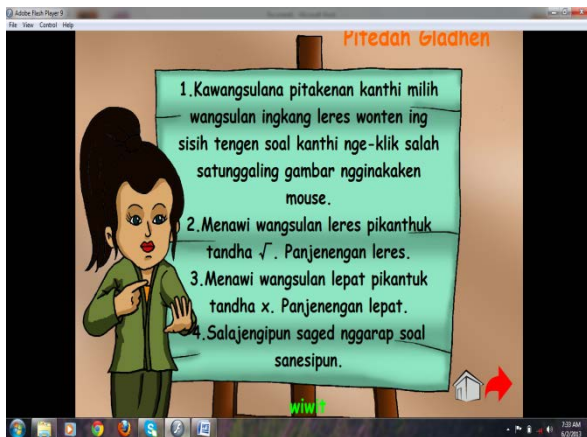
Layer 47



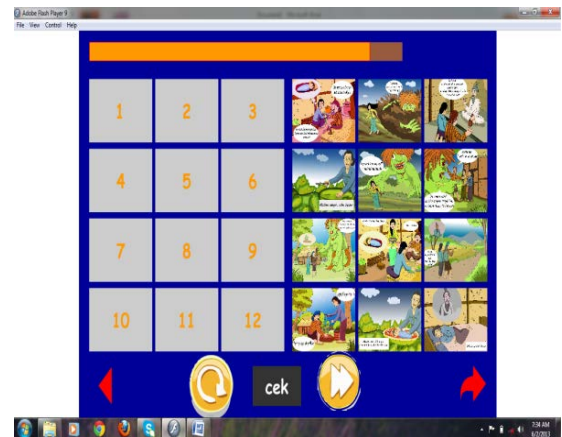
Layer 45



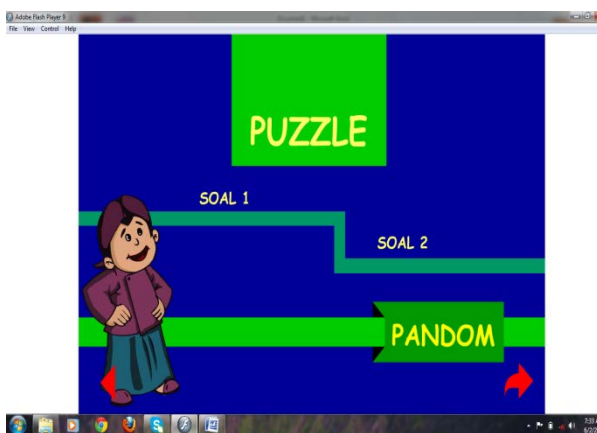
Layer 48



Layer 49



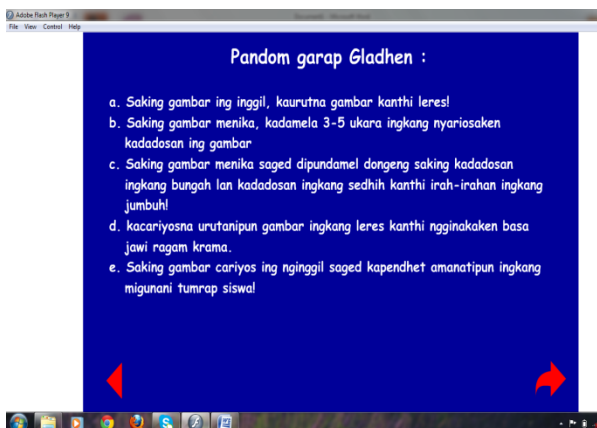
Layer 52



Layer 50



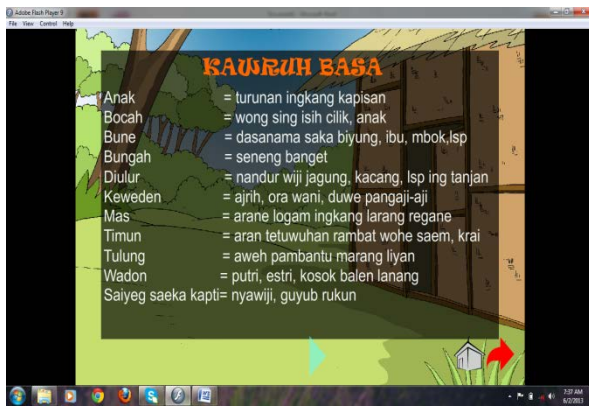
Layer 53



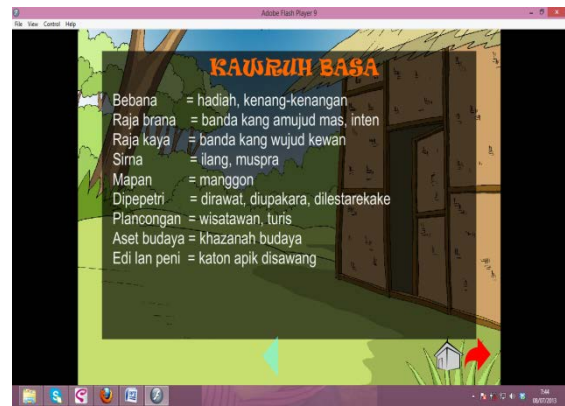
Layer 51



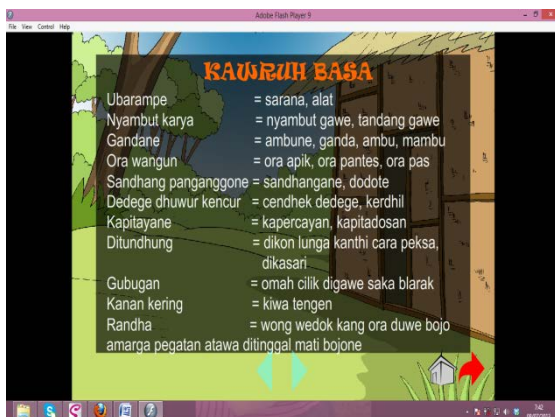
Layer 54



Layer 55



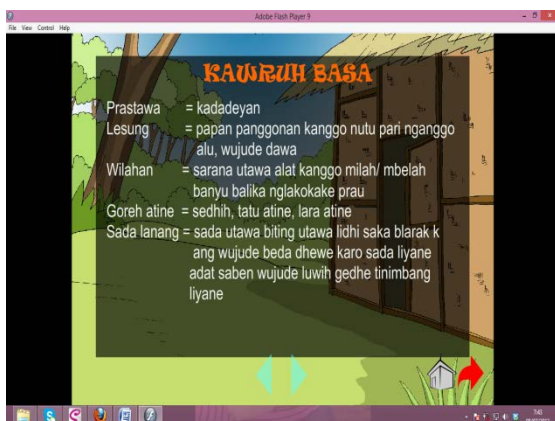
Layer 58



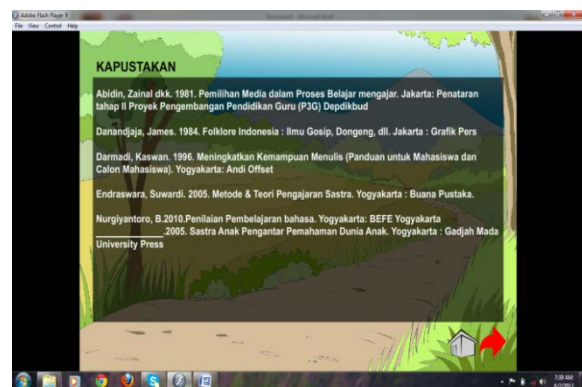
Layer 56



Layer 59



Layer 57



Layer 60



Layer 61



Layer 64



Layer 62



Layer 65



Layer 63





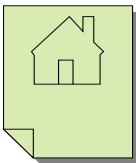
Layer 66



Layer 67

NASKAH MEDIA INTERAKTIF PEMBELAJARAN DONGENG GAMBAR KOMIK

SLIDE	KOMPONEN	NASKAH
1	Halaman Pembuka (Intro)	<p style="text-align: center;">Sugeng Pepanggihan Wonten ing Media Interaktif Pembelajaran DONGENG JAWA DENGAN MEDIA KOMIK Kengge Siswa Kelas IX Sekolah Menengah Pertama</p> <p style="text-align: center;">Dening Indriastita Octaviany 07205241067</p>
2	Halaman Cover	<p>Menu:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Panduan • Kompetensi • Materi • Gladhen • Kawruh Basa • Daftar Pustaka • Profil • Medal • Musik
3	Panduan Penggunaan	<p>PANDUAN PENGGUNAAN ;</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Panjenengan waos tampilan media pembelajaran kanthi permati. 2. Panjenengan saged milih menu ingkang panjenengan kersakaken kanthi ngeklik tombol ingkang dipun cawisaken wonten ing ngandhap. 3. Panjenengan saged milih tembang iringan kanthi

		<p>ngeklik tombol music 1, 2, lan 3 lan saged dipun tutup kanthi ngeklik tombol musik.</p> <p>4. Katrangan tombol ingkang dipunginakaken :</p> <p> : kalajangkaken dhateng kaca salajengipun</p> <p> : wangsul dhateng kaca saderengipun</p> <p> : wangsul dhateng menu utama</p>
4	Menu Utama	<p>KOMPETENSI :</p> <p><i>Berdasarkan kurikulum Muatan Lokal, Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar mata pelajaran bahasa, sastra, dan budaya Jawa Sekolah Menengah Pertama (SMP) Daerah Jawa Tengah.</i></p> <p>Standar Kompetensi :</p> <p><i>Mampu mengungkapkan pikiran, gagasan, pendapat, dan perasaan dalam berbagai jenis karangan menggunakan ragam bahasa Jawa sesuai unggah-ungguh dan menulis paragraf berhuruf Jawa.</i></p> <p>Kompetensi Dasar :</p> <p><i>Menulis susastra sederhana, misalnya geguritan atau cerita rakyat.</i></p> <p>Indikator :</p> <ul style="list-style-type: none"> - <i>Mampu membuat tema cerita rakyat.</i> - <i>Mampu menulis sebuah cerita rakyat dengan alur yang telah ditentukan.</i> - <i>Mampu menyebutkan tokoh dalam cerita rakyat atau dongeng.</i>
5	MATERI	<p>Materi Dongeng <i>komik</i> terdapat 3 icon dari sub materi :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Katrampilan Nyerat

		<ul style="list-style-type: none"> • Cara Nulis/ Nyerat Dongeng • Gambar Karikatur
6	MATERI Katrampilan Nyerat Dongeng	<ul style="list-style-type: none"> • KATRAMPILAN NYERAT <ul style="list-style-type: none"> - Trampil yaiku cukat enggone nandukake gunem (wangsulane, pangerti); enggone prigel, rigen. (Baoesastra Djawa, kaca 619). - Katrampilan linguistik yaiku katrampilan nyemak, micara, maos, lan nyerat. (Rosidi, 2009:2) - Nyerat yaiku nulis, mbathik, serat. (Baoesastra Djawa, kaca 363). - Nyerat inggih menika tindak tanduk ngesokake ide, gagasan, lan pamikiran ing wujud basa tulis ingkang cetha lan runtut supados saged dipun mangertosi dening tiyang sanes. - Katrampilan nyerat kedah dipuntindakaken kanthi gladhen lan praktik makaping-kaping (Tarigan 1994:9). Salebeting proses nyerat punika kedah trampil ngginakaken stuktur basa, diksi lan runtutaning seratan, supados saged ngasilaken karangan ingkang sae. • DONGENG <p>Dongeng inggih menika salah satunggaling cariyos rakyat (<i>folktale</i>). Mila bukaning dongeng menika saking kelompok etnis masarakat utawi wewengkon tartamtu, wiwit saking tradisi lisan utawi sampun nggadhahi tradisi nyerat. (<i>terjemahan</i> saking Nurgiantoro, 2005: 198)</p> <p>Dongeng inggih menika cariyos ingkang boten nyata, cariyos punika gadhah sifat ingkang neka-neka asring nyariyosaken jaman kala rumiyin (Tim Penyusun <i>Kamus Besar Bahasa Indonesia</i> 2005:274)</p>

		<p>Dongeng inggih menika cariyos rakyat ingkang isinipun cariyos boten nyata saha namung wonten ing khayalan lan ginanipun kangge hiburan masarakat ingkang pikantuk ajaran moril ing salebetipun cariyos menika.</p> <p>Dongeng yaiku carita karangan (ent. ngayawara) (Baoesastra Djawa, kaca 74).</p> <ul style="list-style-type: none"> • CARA NULIS/ NYERAT DONGENG <p>a. Visualisasi saking gambar</p> <p>Gambar yaiku pepethan, tetironing maujud sing panggawene sarana coreking tulis utawa pulas. (Baoesastra Djawa, kaca 129).</p> <p>b. Katrampilan Nyerat</p> <ul style="list-style-type: none"> - Mujudake ide/ nemtokaken topik - Damel cengkorongan karangan - Nyerat ukara utama saking cengkorongan karangan lan dhapukake dados paragraf ingkang dados crita ingkang sae saha wutuh.
7	Materi Dongeng Karikatur	<p>1. PANDOM :</p> <p>a. Gatekna Dongeng gambar Komik menika</p> <p>b. Saking dongeng gambar Komik menika saged dipunmangertosi aluripun cariyos dongeng Komik 1 lan dongeng Komik 2 srana pacelathon ing gambar.</p> <p>c. Saking cariyos dongeng Komik 1 nyariyosaken wonten kaluwarga ingkang dereng kagungan putra.</p> <p>d. Saking cariyos dongeng Komik 2 nyariyosaken kadadosan salah setunggaling segara ing provinsi Jawa Tengah.</p>

- Dongeng Komik 1

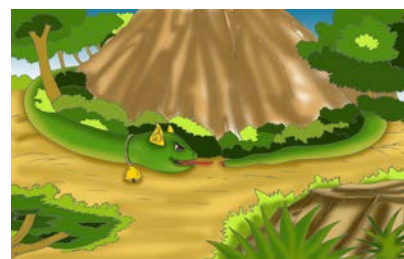
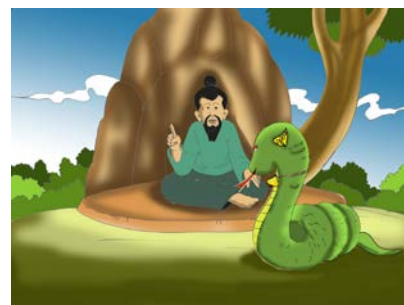









- Dongeng Komik 2







		
8	GLADHEN	<p>Pitedah Gladhen</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Kawaosa pandom ingkang wonten ing ngandhap gambar, lajeng wangsulana pitakenan ngginakaken basa ragam krama ingkang leres! 2. Menawi wangsulan leres pikanthuk tandha √. Panjenengan leres. 3. Menawi wangsulan lepat pikantuk tandha x. Panjenengan lepat. 4. Salajengipun saged nggarap soal sanesipun.
9	Soal	<ul style="list-style-type: none"> • Gambar acak Timun Mas (belum diacak) <div style="display: flex; flex-direction: column; align-items: center;">   </div>



- **Gambar acak Rawa pening**





I. Saking gambar ing nginggil, wangsulana pitakenan ing ngandhap kanthi ngginakaken basa ingkang leres!

Pandom garap Gladhen :

- a. Saking gambar ing nginggil, kaurutna gambar kanthi leres!**
- b. Saking gambar menika, kadamela 3-5 ukara**

		<p>ingkang nyariosaken kadadosan ing gambar!</p> <p>c. Saking gambar menika saged dipun damel dongeng saking kadadosan ingkang bungah lan kadadean ingkang sedhik kanthi irah-irahan ingkang jumbuh!</p> <p>d. Kacariyosna urutanipun gambar ingkang leres kanthi basa Jawi ragam krama.</p> <p>e. Saking cariyos gambar ing nginggil saged kapendhet amanatipun ingkang migunani tumrap siswa!</p> <p>Cacahing Skor : 100 Cacahing Soal : 5 Wangsulan Leres : 20 Presentase : 100% Panjenengan Pikantuk Biji : 100 DIPUN AMBALI</p>
	KUNCI JAWABAN	<p>a. A-B-C-D-E</p> <p>b. Menyesuaikan dengan jawaban siswa.</p> <p>c. Menyesuaikan dengan jawaban siswa</p> <p>d. Menyesuaikan dengan jawaban siswa</p> <p>e. Amanat saking Dongeng 1&2: Kedah dados tiyang boten pareng srakah.</p>
	KAWRUH BASA	<p>KAWRUH BASA</p> <p>Anak = putra, turunan ingkang kapisan</p> <p>Bungah = seneng banget</p> <p>Butha = raseksa, arane wong ingkang gadhah dedegan ageng,</p> <p>Mas = arane logam ingkang larang regane</p> <p>Timun = aran tetuwuhan rambut wohe saem, krai</p>

		<p>Tulung = aweh pambantu marang liyan</p> <p>Saiyeg saeka kapti = nyawiji, guyub rukun</p> <p>Ubarampe = sarana, alat</p> <p>Nyambut karya = nyambut gawe, tandang gawe</p> <p>Gandane = ambune, ganda, ambu, mambu</p> <p>Ora wangun = ora apik, ora pantes, ora pas</p> <p>Sandhang panganggone = sandhangane, dodote</p> <p>Dedege dhuwur kencur = cendhek dedege, kerdhil</p> <p>Kapitayane = kapercayan, kapitadosan</p> <p>Ditundhung = dikon lunga kanthi cara peksa, dikasari</p> <p>Gubugan = omah cilik digawe saka blarak</p> <p>Kanan kering = kiwa tengen</p> <p>Randha = wong wedok kang ora duwe bojo amarga pegatan atawa ditinggal mati bojone</p> <p>Prastawa = kadadeyan</p> <p>Lesung = papan panggonan kanggo nutu pari nganggo alu, wujud dawa</p> <p>Wilahan = sarana utawa alat kanggo milah/mbelah banyu nalika nglakokake prau</p> <p>Goreh atine = sedhih, tatu atine, lara atine</p> <p>Sada lanang = sada utawa biting utawa lidhi saka blarak kang wujud beda dhewe karo sada liyane adat saben wujud luwih gedhe tinimbang liyane</p> <p>Bebana = hadiah, kenang-kenangan</p> <p>Raja brana = banda kang amujud mas, inten</p> <p>Raja kaya = banda kang wujud kewan</p> <p>Sirna = ilang, muspra</p> <p>Mapan = manggon</p> <p>Dipepetri = dirawat, diupakara, dilestarekake</p>
--	--	---

		Edi lan peni = katon apik disawang
	DAFTAR PUSTAKA	<p style="text-align: center;">DAFTAR PUSTAKA</p> <p>Dinas Pendidikan, Pemuda, dan Olahraga.2010. <i>Kurikulum Muatan Lokal Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar Mata Pelajaran Bahasa, Sastra, dan Budaya Jawa Sekolah Menengah Pertama (SMP/MTS) Jawa tengah: Dinpenpora</i></p>
	PROFIL	<p>PROFIL</p> <p>Nama : Indriastita Octaviany Program Studi : Pendidikan Bahasa Jawa TTL : Magelang, 30 Oktober 1989 Alamat : Dukuh RT 04/RW 02 Bumirejo Kecamatan Mungkid Kabupaten Magelang</p> <p>Ucapan Puji syukur kepada : Allah SWT atas segala nikmat-Nya</p> <p>Ucapan terima kasih kepada:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ayah bundaku atas doa, dukungan dan bimbingannya. • Bapak Mulyana, M. Hum dan Bapak Drs. Affendy Widayat, M. Phil selaku dosen pembimbing. • Seluruh dosen Pendidikan Bahasa daerah, UNY • Seluruh keluarga besar SMP Negeri 1 Sawangan. • Seluruh keluarga besar mahasiswa jurusan Pendidikan Bahasa Daerah, UNY angkatan 2007 khususnya kelas B.
	MEDAL	<p>MENAPA SAESTU BADHE MEDAL SAKING MEDIA INTERAKTIF DONGENG GAMBAR KARIKATUR?</p> <p style="text-align: center;">INGGIH – BOTEN</p>

	Halaman Penutup	MATUR NUWUN AWIT KAWIGATOSANIPUN DONGENG GAMBAR KARIKATUR MEDIA INTERAKTIF PEMBELAJARAN
--	------------------------	---