



**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
AUDIO VISUAL BERBASIS *FLASH* CERITA RAKYAT
RARA AYU MAS SEMANGKIN KELAS X SMA
DI KABUPATEN JEPARA**

SKRIPSI

untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan

Oleh:

Nama : Ika Purnamasari
NIM : 2601411033
Program Studi : Pendidikan Bahasa dan Sastra Jawa
Jurusan : Bahasa dan Sastra Jawa

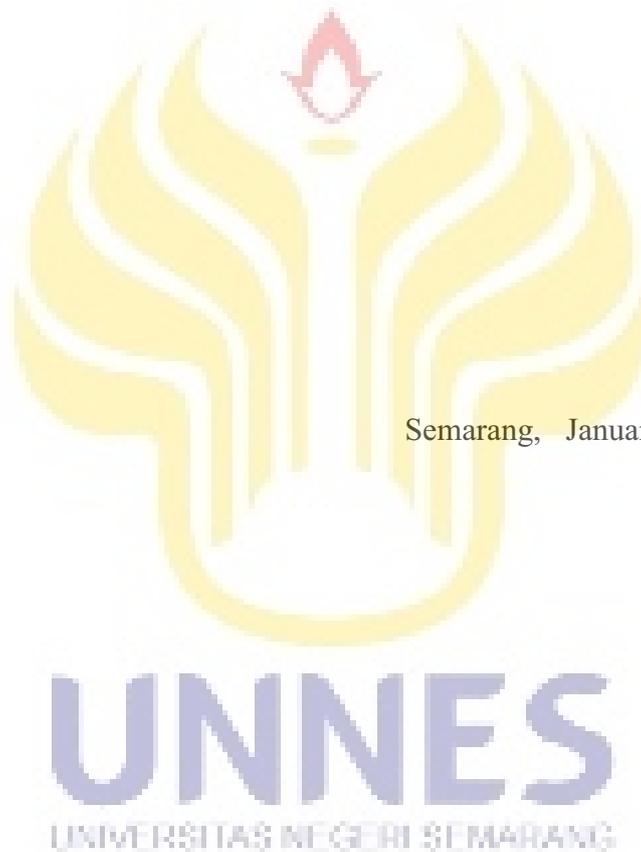
UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

**FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG**

2016

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi dengan judul *Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Flash Cerita Rakyat Rara Ayu Mas Semangkin Kelas X SMA di Kabupaten Jepara* telah disetujui oleh pembimbing untuk diajukan ke Sidang Panitia Ujian Skripsi.



Semarang, Januari 2016

Pembimbing I,



Drs. Hardyanto M.Pd.
NIP 195811151988031002

Pembimbing II,



Drs. Agus Yuwono M.Si.,M.Pd.
NIP 196812151993031003

PENGESAHAN KELULUSAN

Skripsi dengan judul *Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Flash Cerita Rakyat Rara Ayu Mas Semangkin Kelas X SMA di Kabupaten Jepara* dipertahankan di hadapan sidang Panitia Ujian Skripsi Jurusan Bahasa dan Sastra Jawa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang

Pada hari : Rabu

Tanggal : 10 Februari 2016

Panitia Ujian Skripsi

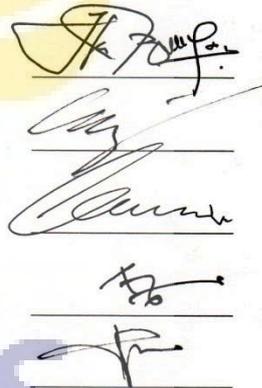
Prof. Dr. Subyantoro M.Hum.
NIP 196802131992031002

Sucipto Hadi Purnomo S.Pd., M.Pd.
NIP 197208062005011002

Drs. Bambang Indiatmoko M.Si., Ph.D.
NIP 195801081987031004)

Drs. Agus Yuwono M.Si., M.Pd.
NIP 196812151993031003

Drs. Hardyanto M.Pd.
NIP 195811151988031002



UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

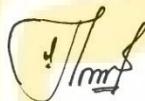


Prof. Dr. Agus Nuryatin M.Hum.
NIP 196008031989011001

PERNYATAAN

Saya menyatakan bahwa yang tertulis di dalam skripsi berjudul *Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Flash Cerita Rakyat Rara Ayu Mas Semangkin Kelas X SMA di Kabupaten Jepara* ini benar-benar hasil karya saya sendiri, bukan jiplakan dari karya orang lain, baik sebagian atau seluruhnya. Pendapat atau temuan orang lain yang terdapat dalam skripsi ini dikutip atau dirujuk berdasarkan kode etik ilmiah.

Semarang, Januari 2016



Ika Purnamasari
NIM 2601411033



UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO

1. *Jika tindakan kita menginspirasi banyak orang maka lakukanlah sebanyak mungkin kebaikan dan belajarlh dengan lebih tekun karena kita adalah penerang dalam jalan impian mereka.*
2. *Jadikanlah karakter kita layaknya air. Apapun, siapapun, dan sampai kapanpun akan terus dibutuhkan.*

PERSEMBAHAN

1. Bapak, Ibu dan keluarga besar yang selalu memberikan semangat dan dukungan.
2. Almamaterku, Universitas Negeri Semarang

PRAKATA

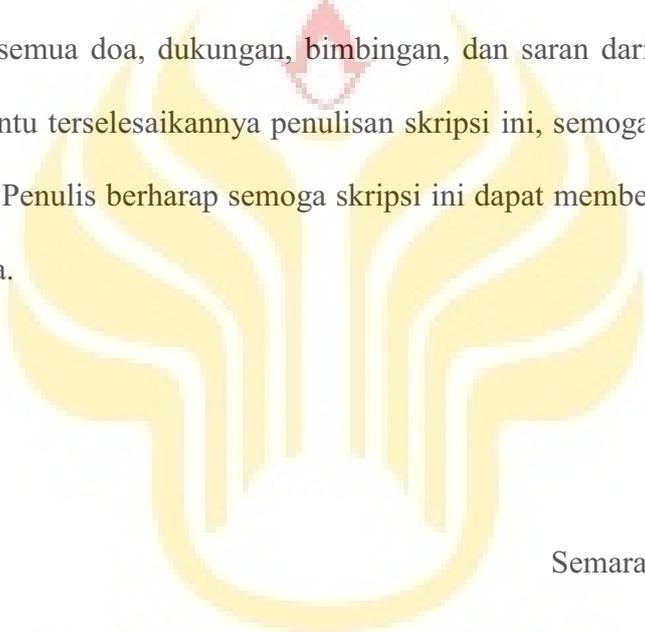
Puji syukur penulis haturkan kepada Allah SWT yang telah memberikan kemudahan serta kelancaran dalam penyelesaian penulisan skripsi dengan judul *Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Flash Cerita Rakyat Rara Ayu Mas Semangkin Kelas X SMA di Kabupaten Jepara*. terselesaikannya penulisan skripsi ini, tentunya berkat bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, perkenankan penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada pihak-pihak yang telah membantu.

1. Drs. Hardyanto M.Pd., dosen pembimbing I dan Drs. Agus Yuwono M.Si.,M.Pd., dosen pembimbing II yang telah membimbing skripsi ini dengan sabar dan tulus serta memberikan pengarahan hingga terselesaikannya skripsi ini.
2. Drs. Bambang Indiatmoko M.Si., Ph.D, penguji yang telah memberikan saran dan masukan.
3. Bapak dan Ibu Dosen Jurusan Bahasa dan Sastra Jawa yang telah memberikan ilmunya kepada penulis selama masa perkuliahan.
4. Kepala Sekolah, Bapak dan Ibu Guru, serta siswa di SMA Islam Sultan Agung 2 Jepara yang telah memberikan ijin penelitian kepada penulis.
5. Bapak Suhartono, Ibu Rukhayanah, dan Dessy Purnamasari yang selalu mendoakan dan memberikan semangat demi terselesaikannya penulisan skripsi ini.
6. Mas Wahyu Widiana yang selalu memberikan semangat dan dukungan.

7. Teman-teman seperjuangan mahasiswa pendidikan Bahasa dan Sastra Jawa angkatan 2011.
8. Teman-teman kos lintang yang selalu memberi motivasi dan semangat.
9. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu yang telah memberikan bantuan dan dukungan.

Atas semua doa, dukungan, bimbingan, dan saran dari pihak-pihak yang telah membantu terselesaikannya penulisan skripsi ini, semoga berlimpah rahmat kepada-Nya. Penulis berharap semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi para pembaca.

Semarang, Januari 2016



UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

Penulis

ABSTRAK

Purnamasari, Ika. 2015. *Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Flash Cerita Rakyat Rara Ayu Mas Semangkin Kelas X SMA di Kabupaten Jepara*. Skripsi. Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Jawa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang. Pembimbing I : Drs. Hardyanto M.Pd. Pembimbing II : Drs. Agus Yuwono M.Si., M.Pd.

Kata kunci : pengembangan, media, mendengarkan, cerita rakyat

Media pembelajaran bahasa Jawa pada kompetensi dasar mendengarkan cerita rakyat masih terbatas. Di Jepara terdapat cerita rakyat Rara Ayu Mas Semangkin, cerita rakyat tersebut belum pernah diangkat menjadi materi dalam pembelajaran di sekolah. Hal inilah yang mendorong perlunya dikembangkan media pembelajaran *audio visual* berbasis *flash* cerita rakyat Rara Ayu Mas Semangkin.

Penelitian ini mengungkap (1) bagaimana kebutuhan guru dan siswa terhadap media pembelajaran *audio visual* berbasis *flash* cerita rakyat Rara Ayu Mas Semangkin, (2) bagaimana prototipe terhadap pengembangan media pembelajaran *audio visual* berbasis *flash* cerita rakyat Rara Ayu Mas Semangkin, dan (3) bagaimana validasi produk media pembelajaran *audio visual* berbasis *flash* cerita rakyat Rara Ayu Mas Semangkin. Tujuan penelitian ini adalah menghasilkan sebuah produk baru berupa media pembelajaran *audio visual* berbasis *flash* cerita rakyat Rara Ayu Mas Semangkin.

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) yang dilakukan secara terbatas, antara lain (1) potensi dan masalah, (2) pengumpulan data, (3) desain produk, (4) validasi desain, dan (5) revisi desain. Instrumen penelitian ini berupa lembar observasi, wawancara, angket kepada guru dan siswa, dan angket uji ahli. Teknik analisis data yang digunakan penelitian ini adalah deskriptif kualitatif.

Hasil penelitian menunjukkan kebutuhan guru dan siswa membutuhkan media pembelajaran yang menarik dan efektif dalam pembelajaran kompetensi dasar mendengarkan cerita rakyat. Hasil validasi terhadap uji ahli materi pengembangan media pembelajaran *audio visual* berbasis *flash* cerita rakyat Rara Ayu Mas Semangkin dalam kategori baik. Uji ahli media terhadap pengembangan media pembelajaran *audio visual* berbasis *flash* cerita rakyat Rara Ayu Mas Semangkin menyarankan penggunaan jenis huruf yang lebih menarik. Kombinasi warna didominasi dengan warna yang lebih terang, dan penggunaan suara efek pada film. Video media pembelajaran *audio visual* berbasis *flash* cerita rakyat Rara Ayu Mas Semangkin tersebut dikemas dalam bentuk kepingan DVD.

Saran yang dapat disampaikan berdasarkan hasil penelitian adalah media pembelajaran *audio visual* berbasis *flash* cerita rakyat Rara Ayu Mas Semangkin dapat digunakan sebagai media pengenalan cerita rakyat yang ada di daerah Jepara dalam pembelajaran mendengarkan cerita rakyat.

SARI

Purnamasari, Ika. 2015. *Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Flash Cerita Rakyat Rara Ayu Mas Semangkin Kelas X SMA di Kabupaten Jepara*. Skripsi. Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Jawa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang. Pembimbing I: Drs. Hardyanto M.Pd. Pembimbing II : Drs. Agus Yuwono M.Si., M.Pd.

Tembung Pangrunut: pengembangan, media, mendengarkan, cerita rakyat

Medhiya piwulangan basa Jawa ing kompetensi dasar mendengarkan cerita rakyat isih winates. Ing Jepara ana crita rakyat Rara Ayu Mas Semangkin, crita rakyat kuwi mau durung tahu didadekake materi piwulangan ing sekolah kang ana Kabupaten Jepara. Babagan kaya mangkene iki prelu digawe materi piwulangan kang isine crita rakyat Rara Ayu Mas Semangkin.

Underaning prakara ing panaliten iki yaiku (1) kepiye kabutuhane guru lan siswa marang media pembelajaran audio visual berbasis flash cerita rakyat Rara Ayu Mas Semangkin, (2) kepiye prototipe marang pengembangan media pembelajaran audio visual berbasis flash cerita rakyat Rara Ayu Mas Semangkin, lan (3) kepiye validasi produk marang media pembelajaran audio visual berbasis flash cerita rakyat Rara Ayu Mas Semangkin. Ancas ing panaliten iki yaiku gawe sawijine produk anyar arupa media pembelajaran audio visual berbasis flash cerita rakyat Rara Ayu Mas Semangkin.

Panaliten iki migunakake dhasar metodhe panaliten Research and Development (R&D) kang winates, yaiku kaperang dadi (1) analisis potensi lan masalah, (2) pengumpulan data, (3) desain produk, (4) validasi desain, (5) revisi desain. Instrumen panaliten iki awujud lembar observasi, wawancara, angket kanggo guru lan siswa, lan angket kanggo uji ahli. Teknik analisis data ing panaliten iki migunakake deskriptif kualitatif.

Asil saka panaliten iki njlentrehake kabutuhan guru lan siswa butuhake media pembelajaran kang menarik lan efektif ing piwulangan kompetensi dasar mendengarkan cerita rakyat. Asil validasi marang uji ahli materi nyaranake gunakake huruf kang luwih menarik kawigaten. Kombinasi warna uga disaranake supaya nganggo warna sing luwih padhang. Video media pembelajaran audio visual berbasis flash cerita rakyat Rara Ayu Mas Semangkin kasebut dikemas kang bentuke DVD.

Pamrayoga kang bisa diaturake saka panaliten iki yaiku media pembelajaran audio visual berbasis flash cerita rakyat Rara Ayu Mas Semangkin bisa digunakake dadi media kanggo ngenalake crita rakyat kang ana ing dhaerah Jepara ing sakjerone piwulangan ngrungokake crita rakyat.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
PERSETUJUAN PEMBIMBING	ii
PENGESAHAN KELULUSAN	iii
PERNYATAAN	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	v
PRAKATA	vi
ABSTRAK	viii
SARI	ix
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB 1 PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah	5
1.3 Pembatasan Masalah	6
1.4 Rumusan Masalah	6
1.5 Tujuan Penelitian	7
1.6 Manfaat Penelitian	7
BAB II KAJIAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORETIS	
2.1 Kajian Pustaka.....	9
2.2 Landasan Teoretis.....	12
2.2.1 Media Pembelajaran	12
2.2.1.1 Pengertian Media Pembelajaran	12
2.2.1.2 Ciri-Ciri Media Pembelajaran	14
2.2.1.3 Klasifikasi Media Pembelajaran.....	16
2.2.1.4 Fungsi Media Pembelajaran	18

2.2.1.5 Kegunaan Media Pembelajaran.....	19
2.2.2 Aplikasi <i>Flash</i> dalam Pembelajaran	20
2.2.3 Pembelajaran Mendengarkan.....	22
2.2.3.1 Klasifikasi Mendengarkan.....	23
2.2.4 Cerita Rakyat sebagai Bahan Pembelajaran Mendengarkan	27
2.3 Kerangka Berpikir.....	31

BAB III METODE PENELITIAN

3.1 Pendekatan Penelitian	33
3.2 Data dan Sumber Data	36
3.3 Teknik Pengumpulan Data.....	37
3.4 Instrumen Penelitian.....	39
3.5 Teknik Analisis Data.....	45

BAB IV PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *AUDIO VISUAL* BERBASIS *FLASH* CERITA RAKYAT RARA AYU MAS SEMANGKIN

4.1 Kebutuhan Media Pembelajaran <i>Audio Visual</i> Berbasis <i>Flash</i> Cerita Rakyat Rara Ayu Mas Semangkin	47
4.1.1 Kebutuhan Guru terhadap Media pembelajaran <i>Audio Visual</i> Berbasis <i>Flash</i> Cerita Rakyat Rara Ayu Mas Semangkin.....	48
4.1.2 Kebutuhan Siswa terhadap Media Pembelajaran <i>Audio Visual</i> Berbasis <i>Flash</i> Cerita Rakyat Rara Ayu Mas Semangkin.....	50
4.2 Prototipe Pengembangan Media pembelajaran <i>Audio Visual</i> Berbasis <i>Flash</i> Cerita Rakyat Rara Ayu Mas Semangkin	52
4.3 Validasi Prototipe Pengembangan Media Pembelajaran <i>Audio Visual</i> Berbasis <i>Flash</i> Cerita Rakyat Rara Ayu Mas Semangkin	65
4.3.1 Hasil Uji Validasi Oleh Ahli Media.....	65
4.3.2 Hasil Uji Validasi Oleh Ahli Materi.....	66
4.4 Media Pembelajaran <i>Audio Visual</i> Berbasis <i>Flash</i> Cerita Rakyat Rara Ayu Mas Semangkin Setelah Perbaikan.....	67

BAB V PENUTUP

5.1 Simpulan 69

5.2 Saran..... 69

DAFTAR PUSTAKA 70

LAMPIRAN..... 72



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Instrumen Penelitian	39
Tabel 3.2 Kisi-Kisi Lembar Observasi.....	40
Tabel 3.3 Kisi-Kisi Pedoman Wawancara Guru.....	41
Tabel 3.4 Kisi-Kisi Pedoman Wawancara Siswa.....	42
Tabel 3.5 Kisi-Kisi Angket Kebutuhan Guru.....	43
Tabel 3.6 Kisi-Kisi Angket Kebutuhan Siswa.....	44
Tabel 3.7 Kisi-Kisi Angket Ahli Media.....	44
Tabel 3.8 Kisi-Kisi Angket Ahli Materi.....	45



DAFTAR GAMBAR

Gambar 4.1 Sampul dan Label.....	53
Gambar 4.2 Halaman Judul.....	54
Gambar 4.3 Menu Utama.....	54
Gambar 4.4 Standar Kompetensi.....	55
Gambar 4.5 Kompetensi Dasar.....	55
Gambar 4.6 Indikator.....	56
Gambar 4.7 Materi Cerita Rakyat.....	56
Gambar 4.8 <i>Tuladha</i> Cerita Rakyat Rara Ayu Mas Semangkin.....	57
Gambar 4.9 <i>Paraga</i> Cerita Rakyat Rara Ayu Mas Semangkin.....	58
Gambar 4.10 Cerita Rakyat Rara Ayu Mas Semangkin.....	61
Gambar 4.11 <i>Gladhen</i>	61
Gambar 4.12 <i>Gladhen Leres Lepat</i>	63
Gambar 4.13 Soal Nilai-Nilai yang Terkandung dalam Cerita Rakyat Rara Ayu Mas Semangkin.....	64
Gambar 4.14 Soal Menceritakan Kembali Cerita Rakyat Rara Ayu Mas Semangkin.....	64
Gambar 4.15 Profil.....	65



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Cerita Rakyat Rara Ayu Mas Semangkin.....	73
Lampiran 2 Lembar Observasi.....	76
Lampiran 3 Pedoman Wawancara Kebutuhan Media Untuk Guru Kelas X	77
Lampiran 4 Pedoman Wawancara Kebutuhan Media Untuk Siswa Kelas X	79
Lampiran 5 Rekap Angket Kebutuhan Guru	80
Lampiran 6 Rekap Angket Kebutuhan Siswa	82
Lampiran 7 Angket Validasi Ahli Media.....	84
Lampiran 8 Angket Validasi Ahli Materi	85
Lampiran 9 Surat Keputusan Dosen Pembimbing.....	86
Lampiran 10 Surat Izin Penelitian SMA Islam Sultan Agung 2 Jepara.....	87
Lampiran 11 Surat Keterangan Penelitian SMA Islam Sultan Agung 2 Jepara ...	88



BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi yang semakin pesat, mengakibatkan kebutuhan manusia akan informasi semakin meningkat. Untuk memenuhi kebutuhan tersebut, dikembangkan teknologi di bidang informasi yaitu multimedia. Multimedia bertujuan untuk menyajikan informasi dalam bentuk yang menyenangkan, menarik, mudah dimengerti, dan jelas. Di dalam sebuah pembelajaran, peserta didik akan merasa tertarik dan lebih mengerti jika penyampaian materi menggunakan sebuah media.

Seiring dengan perkembangan teknologi yang sangat cepat dan merambah di seluruh kehidupan masyarakat Indonesia, komputer saat ini sudah menjadi konsumsi wajib bagi para masyarakat terutama di bidang pendidikan. Dari segi pengajar (guru), pengetahuan tentang komputer masih rendah. Hal tersebut terbukti masih banyaknya guru yang belum dapat memanfaatkan komputer sebagai media dalam pengajaran. Apabila hal ini berlangsung terus menerus maka secara tidak langsung menjadikan siswa kurang kreatif dan bosan dengan strategi penyampaian materi yang monoton.

Mata pelajaran Bahasa Jawa merupakan muatan lokal yang wajib diajarkan disetiap sekolah di Jawa Tengah mulai jenjang pendidikan dasar hingga menengah sesuai yang tertuang dalam Keputusan Gubernur Jawa Tengah Nomor. 423.5/27/2011. Di lapangan banyak ditemui permasalahan dalam pembelajaran

bahasa Jawa di sekolah. Permasalahan tersebut meliputi banyak guru bahasa Jawa yang bukan lulusan bahasa Jawa dan kurangnya ketersediaan sarana maupun media sebagai penunjang kegiatan belajar mengajar. Dari permasalahan tersebut mengakibatkan siswa kurang mengerti dan memahami secara mendalam materi pelajaran yang diajarkan.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut diperlukan adanya sebuah media dalam menyampaikan materi ajar sebagai penunjang kegiatan belajar mengajar (KBM), khususnya untuk mata pelajaran bahasa Jawa aspek mendengarkan. Media berbasis *flash* yaitu salah satu perangkat lunak komputer yang merupakan produk unggulan *Adobe Systems*. Aplikasi media ini menggabungkan antara unsur suara (audio) dan gambar animasi. Sebagai gambaran media ini berupa film animasi, akan tetapi lebih ditekankan pada unsur suara (audio). Materi yang ada dalam media ini berupa cerita rakyat yang berasal dari Jepara.

Cerita rakyat merupakan bagian dari kekayaan budaya dan sejarah yang dimiliki oleh setiap bangsa. Indonesia memiliki banyak cerita rakyat dari berbagai daerah, namun tidak semua orang mengetahui cerita rakyat tersebut. Jika digali dengan sungguh-sungguh, akan diketahui banyaknya cerita rakyat yang ada di Indonesia. Cerita rakyat adalah sastra lisan yang telah ada di Nusantara sejak belum dikenalnya tulisan.

Cerita rakyat bukanlah sebuah dongeng pengantar tidur belaka, namun di dalam cerita rakyat mempunyai manfaat dalam mendidik anak-anak maupun orang dewasa. Cerita rakyat juga dapat mendewasakan pola pikir manusia yang diperoleh dari contoh-contoh tingkah laku para tokoh di dalamnya. Manusia dapat

mengidentifikasi dirinya terhadap tokoh-tokoh baik dalam cerita, seperti ajaran moral, nilai-nilai sosial maupun nilai religi. Nilai-nilai tersebut dapat ditemukan dalam sebuah cerita rakyat, jika dapat memahami dengan baik isi dari cerita rakyat tersebut.

Pada dasarnya, cerita rakyat di Indonesia penuh dengan unsur yang mendidik. Cerita rakyat juga menambah kemampuan berbahasa dan meningkatkan apresiasi terhadap sebuah karya sastra. Semakin sering cerita rakyat itu diceritakan, maka akan semakin mudah cerita rakyat tersebut untuk diingat. Seseorang akan lebih mudah mengingat sebuah cerita, jika orang tersebut sering menceritakan ataupun sering mendengarkan cerita tersebut. Akan tetapi, kemampuan mengingat atau daya ingat seseorang tidak sama. Maka setiap orang mempunyai cara sendiri untuk meningkatkan daya ingatnya. Nantinya hal ini secara tidak langsung akan membantu mengembangkan kesadaran akan kebudayaan dan melestarikan budaya Indonesia sendiri.

Cerita rakyat yang tersebar di pulau Jawa seperti cerita rakyat Jaka Tarub, Timun Emas, dan Aji Saka mengandung nilai-nilai pendidikan yang dapat diambil sebagai pelajaran. Masih banyak siswa yang kurang mengetahui nilai-nilai yang terkandung di dalam sebuah cerita rakyat dan mereka tidak mencari tahu nilai-nilai yang terkandung di dalamnya, karena menurut mereka mengetahui isi dari ceritanya itu sudah cukup tanpa mengetahui nilai-nilai yang dapat mereka ambil dari cerita rakyat tersebut. Jika mereka dapat menelusuri nilai-nilai yang terkandung di dalamnya, maka akan banyak pengetahuan yang dapat diambil dan itu secara tidak langsung dapat mendidik mereka.

Ada banyak cerita rakyat yang berkembang di Jepara antara lain Rara Ayu Mas Semangkin, Ratu Kalinyamat, Singalelo, Perang Obor, Ki Gedhe Bangsri, Ki Datuk Singaraja dan masih banyak lagi. Cerita rakyat Rara Ayu Mas Semangkin terdapat di desa Mayong Lor kecamatan Mayong, kabupaten Jepara. Cerita ini sudah tidak asing lagi bagi warga asli di desa Mayong Lor. Akan tetapi, cerita rakyat ini belum banyak diketahui oleh warga di sekitar desa Mayong Lor khususnya untuk para pelajar. Warisan yang terkandung dalam sastra daerah tersebut akan berguna bagi daerah yang bersangkutan dan bermanfaat bagi masyarakat.

Cerita rakyat di Jepara banyak ditemukan tersebar di pelosok-pelosok pedesaan. Cerita rakyat Rara Ayu Mas Semangkin merupakan sebuah bentuk cerita perjuangan emansipasi wanita Jawa untuk memperjuangkan ketentraman dan kesejahteraan bagi masyarakat desa Mayong Lor. Banyak yang kurang mengetahui cerita ini adalah cerita tentang emansipasi wanita. Orang lebih mengetahui dan menganggap cerita emansipasi wanita itu adalah cerita Raden Ayu Kartini. Cerita Rara Ayu Mas Semangkin adalah seorang wanita Jawa yang telah memperjuangkan hak wanita sejajar dengan pria pada zaman pemerintahan raja-raja terdahulu.

Kemajuan pola pikir masyarakat desa Mayong Lor menjadikan cerita rakyat yang berkembang di desanya sendiri kurang dikenal oleh masyarakatnya. Cerita ini juga merupakan terbentuknya sebuah desa Mayong Lor. Masyarakat di desa Mayong Lor menjadikan cerita Rara Ayu Mas Semangkin sebagai sarana untuk membimbing anak-anak mereka agar berperilaku baik. Selain digunakan

sebagai pembentukan kepribadian bagi anak juga digunakan sebagai pembentukan kepribadian bagi masyarakat di desa Mayong Lor maupun masyarakat luas khususnya dalam perjuangan emansipasi wanita.

Cerita rakyat dipilih untuk menjadi materi ajar yang dihimpun dalam media pembelajaran *audio visual* berbasis *Flash* karena materi cerita rakyat tercantum dalam beberapa kompetensi dasar di kurikulum. Dalam kurikulum materi cerita rakyat tercantum dalam kompetensi dasar mendengarkan. Cerita rakyat mengandung nilai-nilai karakter yang sangat bagus untuk membentuk karakter siswa menjadi lebih baik. Baik itu untuk jenjang Sekolah Dasar (SD) maupun jenjang Menengah.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut.

- 1) Kurangnya pemanfaatan media pembelajaran sehingga kemampuan mendengarkan siswa masih kurang.
- 2) Cara penyampaian cerita rakyat yang rumit menyebabkan siswa kurang memahami isi dari cerita rakyat.
- 3) Siswa kurang mengerti nilai-nilai yang terkandung di dalam cerita rakyat.
- 4) Kurangnya penggunaan media dalam kegiatan belajar mengajar sebagai alat bantu guru.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, permasalahan yang menjadi pokok pembahasan pada penelitian ini adalah kurangnya media yang memadai sebagai alat penunjang kegiatan belajar mengajar (KBM), khususnya untuk mata pelajaran bahasa Jawa. Pembelajaran cerita rakyat Rara Ayu Mas Semangkin dengan menggunakan media pembelajaran *audio visual* berbasis *flash* dapat mendorong siswa terlibat aktif dalam pembelajaran. Materi cerita rakyat hanya bersumber pada buku teks dan LKS yang kurang begitu menarik bagi para siswa. Oleh karena itu, diperlukan adanya media yang memuat pembelajaran mendengarkan dengan materi cerita rakyat, sehingga proses pembelajaran lebih efektif dan efisien.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah di atas, permasalahan dapat di rumuskan sebagai berikut.

- 1) Bagaimana analisis kebutuhan media pembelajaran *audio visual* berbasis *flash* cerita rakyat Rara Ayu Mas Semangkin.
- 2) Bagaimana prototipe media pembelajaran *audio visual* berbasis *flash* cerita rakyat Rara Ayu Mas Semangkin.
- 3) Bagaimana validasi prototipe dari media pembelajaran *audio visual* berbasis *flash* cerita rakyat Rara Ayu Mas Semangkin.

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan permasalahan yang telah drumuskan di atas, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut.

- 1) Mendeskripsikan analisis kebutuhan guru dan siswa terhadap pengembangan media pembelajaran *audio visual* berbasis *flash* cerita rakyat Rara Ayu Mas Semangkin.
- 2) Menyusun prototipe terhadap pengembangan media pembelajaran *audio visual* berbasis *flash* cerita rakyat Rara Ayu Mas Semangkin.
- 3) Memperoleh hasil validasi produk terhadap pengembangan media pembelajaran *audio visual* berbasis *flash* cerita rakyat Rara Ayu Mas Semangkin.

1.6 Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian di atas dapat diperoleh kegunaan atau manfaat. Adapun manfaat penelitian ini adalah:

- 1) Manfaat Teoretis

Manfaat teoretis yang diharapkan adalah dapat menambah wawasan baru tentang pengembangan media pembelajaran *audio visual* berbasis *flash* cerita rakyat Rara Ayu Mas Semangkin dan bermanfaat dalam proses pembelajaran di Sekolah Menengah Atas khususnya dan perkembangan dunia pendidikan pada umumnya.

2) Manfaat Praktis

(a) Bagi Murid

Siswa dapat memiliki pengetahuan dan pemahaman tentang media pembelajaran *audio visual* cerita rakyat Rara Ayu Mas Semangkin yang berbasis *flash*.

(b) Bagi Guru

Guru dapat menggunakan media pembelajaran *audio visual* berbasis *flash* sebagai variasi pembelajaran dan meningkatkan kreativitas dalam mengajarkan bahan ajar cerita rakyat Rara Ayu Mas Semangkin.

(c) Bagi Sekolah

Diharapkan dengan adanya ini dapat menjadi masukan bagi pihak sekolah dan upaya sosialisasi penggunaan media pembelajaran *audio visual* berbasis *flash* untuk cerita rakyat Rara Ayu Mas Semangkin.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORETIS

2.1 Kajian Pustaka

Penelitian ini mengacu pada penelitian pengembangan yang terfokus pada pengembangan media pembelajaran. Beberapa penelitian terdahulu yang relevan dan menunjang penelitian ini, diantaranya adalah penelitian yang dilakukan oleh Damayanti (2011), Hidayah (2011), dan Khoyr (2015).

Damayanti (2011) dalam penelitiannya yang berjudul *Pengembangan Media Pembelajaran Menyimak Dongeng dengan Program Adobe Flash bagi Siswa SMP Kelas VII* mengemukakan perlunya media pembelajaran untuk keterampilan mendengarkan pada siswa kelas VII SMP. Hal ini didasarkan pada kurangnya minat siswa terhadap pembelajaran, dan kesulitan guru dalam memberikan pemahaman kepada siswa. Oleh karena itu, Damayanti melakukan penelitian dengan mengembangkan media pembelajaran untuk pembelajaran mendengarkan dongeng yang berbasis *adobe flash*. Dengan adanya media ini diharapkan pembelajaran menjadi lebih aktif dan kreatif.

Penelitian yang dilakukan oleh Damayanti mempunyai persamaan dan perbedaan dengan penelitian ini. Persamaan penelitian Damayanti dengan penelitian ini adalah mengembangkan media pembelajaran yang berbasis *flash*. Perbedaan penelitian Damayanti dengan penelitian ini adalah sasaran penelitian. Penelitian yang dilakukan oleh Damayanti sasaran penelitiannya siswa kelas VII

SMP, sedangkan untuk penelitian ini sasaran penelitiannya adalah siswa SMA kelas X.

Hidayah (2011) melakukan penelitian dengan judul *Pengembangan Film Animasi sebagai Media Pembelajaran Menyimak Cerita Rakyat bagi Siswa Kelas V Sekolah Dasar*. Hasil penelitian ini berupa pengembangan media pembelajaran menyimak cerita rakyat yang dikemas dalam bentuk film animasi. Media ini dikembangkan dalam bentuk *audio* (pendengaran) dan *visual* (penglihatan). Media pembelajaran menyimak cerita rakyat bentuk film animasi ini dikemas dalam bentuk keping VCD/DVD agar lebih praktis.

Penelitian yang dilakukan oleh Hidayah mempunyai keterkaitan dengan penelitian ini. Persamaan penelitian Hidayah dengan penelitian yang akan dilakukan adalah mengembangkan media pembelajaran menyimak cerita rakyat sebagai penunjang dalam pembelajaran. Perbedaan penelitian Hidayah dengan penelitian yang akan dilakukan yaitu terletak pada bentuk media dan sasaran penelitian. Pada penelitian yang dilakukan Hidayah media yang dikembangkan adalah film animasi, sedangkan pada penelitian ini adalah mengembangkan media pembelajaran *audio visual* yang berbasis *flash*. Pada penelitian yang dilakukan Hidayah sasaran penelitiannya adalah siswa kelas V Sekolah Dasar, sedangkan pada penelitian yang akan dilakukan sasarannya siswa SMA kelas X.

Khoyr (2015) dalam penelitiannya yang berjudul *Pengembangan Media Pembelajaran Berdialog Berbasis Flash untuk Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Brangsong* menyatakan bahwa sebagian besar guru hanya menggunakan media papan tulis dalam pembelajaran. Media menjadi faktor penting dalam

pembelajaran khususnya pembelajaran berdialog bahasa Jawa. Melalui media pembelajaran, guru dapat lebih mudah dalam menyampaikan materi, sedangkan siswa akan lebih mudah dalam menerima materi yang disampaikan oleh guru.

Dengan adanya permasalahan tersebut Khoyr mengembangkan produk media pembelajaran yang baru yaitu media pembelajaran berdialog berbasis *flash*. Dengan dikembangkannya media pembelajaran ini diharapkan dapat meningkatkan kompetensi siswa di kabupaten Kendal, khususnya di SMP N 1 Brangsong. Media yang dihasilkan berupa video berbahasa Jawa menggunakan ragam bahasa Jawa krama dan ngoko sesuai dengan unggah-ungguh di masyarakat Jawa.

Ada persamaan dan perbedaan antara penelitian yang dilakukan oleh Khoyr dengan penelitian ini. Persamaan antara kedua penelitian ini yaitu menghasilkan produk berupa media pembelajaran yang berbasis *flash*. Perbedaan di antara kedua penelitian ini yaitu pada penelitian yang dilakukan Khoyr aspek yang digunakan adalah aspek berdialog berbahasa Jawa untuk siswa kelas VII, sedangkan pada penelitian yang akan dilakukan aspek yang digunakan adalah mendengarkan cerita rakyat untuk siswa kelas X.

Dari kajian pustaka di atas dapat dijelaskan bahwa penelitian tentang media pembelajaran berbasis *flash* penunjang pembelajaran sudah pernah dilakukan. Namun pengembangan media pembelajaran berbasis *flash* cerita rakyat Rara Ayu Mas Semangkin sebagai penunjang pembelajaran menyimak cerita rakyat belum pernah dilakukan. Sasaran penelitian yang akan dilakukan adalah siswa SMA kelas X di Kabupaten Jepara. Hasil dari penelitian

pengembangan ini adalah berupa media pembelajaran berbasis *flash* cerita rakyat Rara Ayu Mas Semangkin sebagai penunjang pembelajaran menyimak cerita rakyat siswa SMA kelas X di Kabupaten Jepara. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat menambah ragam media sebagai penunjang pembelajaran bahasa Jawa. Hasil penelitian ini juga diharapkan mampu meningkatkan minat siswa SMA kelas X di Kabupaten Jepara untuk belajar menyimak cerita rakyat.

2.2 Landasan Teoretis

Penelitian ini terfokus pada pengembangan media menyimak cerita rakyat Rara Ayu Mas Semangkin yang berbasis *flash* untuk siswa SMA kelas X. Teori yang mendukung dalam penelitian ini berupa teori-teori tentang media pembelajaran, ciri-ciri, klasifikasi, fungsi, dan kegunaan media pembelajaran, aplikasi *flash* dalam pembelajaran, pengertian mendengarkan, klasifikasi, dan cerita rakyat sebagai bahan pembelajaran mendengarkan.

2.2.1 Media Pembelajaran

2.2.1.1 Pengertian Media Pembelajaran

Gerlach & Erly (dalam Arsyad 2011: 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. Criticos (dalam Daryanto, 2010:4) mengatakan media sebagai salah satu komponen komunikasi, yaitu sebagai pembawa pesan dari komunikator menuju komunikan.

Menurut Seoparno (1998:1) media adalah suatu alat yang dipakai sebagai saluran (*channel*) untuk menyampaikan suatu pesan (*message*) atau informasi dari suatu sumber (*resource*) kepada penerimanya (*receiver*). Dalam dunia pengajaran yang berperan sebagai sumber message adalah guru, sedangkan siswa berperan sebagai penerima message. Ditambahkan pula oleh Usman dan Asnawir (2002:11) bahwa media merupakan sesuatu yang bersifat menyalurkan pesan dan dapat merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan audien (siswa) sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar pada dirinya.

Berdasarkan definisi di atas dapat disimpulkan bahwa media merupakan sebuah sarana pengantar atau perantara yang bertujuan untuk menyampaikan pesan verbal maupun visual dari komunikator kepada komunikan dalam bentuk grafis, fotografis, maupun elektronik untuk selanjutnya dapat ditangkap, diproses, dan disusun kembali.

Media mempunyai peran yang penting dalam kegiatan pembelajaran, sehingga muncul istilah media pembelajaran dalam suatu kegiatan belajar mengajar (KBM). Sukiman (2012: 29) mendefinisikan media pembelajaran sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta kemauan peserta didik sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran secara efektif.

Sejalan dengan pendapat dari Sukiman, Arsyad (2011: 4) menyatakan suatu media bisa dikatakan sebagai media pembelajaran apabila media itu membawa pesan-pesan atau informasi yang bertujuan instruksional atau

mengandung maksud-maksud pengajaran, sedangkan Anderson (dalam Sukiman, 2012:28) menyatakan bahwa media pembelajaran adalah media yang memungkinkan terwujudnya hubungan langsung antara karya seorang pengembang mata pelajaran dengan para siswa.

Dengan demikian dapat diambil kesimpulan bahwa media pembelajaran adalah media yang menyalurkan pesan atau informasi yang mengandung maksud pengajaran sehingga terwujud hubungan langsung antara pengembang mata pelajaran dengan para siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran yang efektif.

2.2.1.2 Ciri-Ciri Media Pembelajaran

Gerlach & Ely (dalam Arsyad, 2011: 12-14) mengemukakan tiga ciri-ciri media pembelajaran yang menunjukkan alasan mengapa media diperlukan dan apa saja yang dapat dilakukan oleh media yang kemungkinan guru tidak dapat melakukannya.

1) Ciri Fiksatif (*Fixative Property*)

Ciri ini menggambarkan kemampuan media merekam, menyimpan, melestarikan, dan merekonstruksi suatu peristiwa atau objek. Objek maupun peristiwa ini dapat disusun kembali dengan media seperti fotografi, video *tape*, *audio tape*, *film*, dan lainnya. Dengan ciri ini, media memungkinkan suatu rekaman kejadian atau objek yang terjadi pada satu waktu tertentu ditransportasikan tanpa mengenal waktu. Ciri ini sangat penting bagi para guru, objek atau kejadian yang telah direkam atau disimpan dengan format media yang ada dapat digunakan setiap saat.

2) Ciri Manipulatif (*Manipulatif Property*)

Transformasi kejadian atau objek dimungkinkan karena media mempunyai ciri manipulatif. Ciri manipulatif di sini dapat diartikan sebagai rekayasa media untuk menyajikan sebuah tampilan media yang dapat memperpanjang maupun memperpendek durasi waktunya tanpa mengurangi inti dari tampilan media tersebut. Dalam teknik pengambilan gambarnya menggunakan teknik *time-lapse recording*. Dengan ciri ini, media dapat diedit sehingga guru bisa menampilkan bagian penting dari media yang akan disajikan dan bagian yang tidak perlu dapat dibuang.

Perlu diperhatikan pula media dengan ciri ini memerlukan perhatian yang sungguh-sungguh karena apabila terjadi kesalahan dalam pengeditan bagian-bagian dalam media, maka akan menimbulkan salah penafsiran yang tentu akan membingungkan atau bahkan menyesatkan sehingga dapat mengubah sikap bagi orang yang menyaksikan ke arah yang sama sekali tidak diinginkan.

3) Ciri Distributif (*Distributive Property*)

Ciri ini memungkinkan suatu objek atau kejadian ditransportasikan melalui ruang, dan secara bersamaan kejadian tersebut disajikan kepada sejumlah besar siswa dengan stimulus pengalaman yang relatif sama mengenai kejadian tersebut. Pada masa sekarang ini distribusi media tidak hanya terbatas pada satu sekolah tertentu saja, namun bentuk media yang sudah ada seperti video, audio, disket komputer, dan lainnya sudah dapat didistribusikan ke seluruh penjuru tempat yang diinginkan kapan saja.

2.2.1.3 Klasifikasi Media Pembelajaran

Ada berbagai macam jenis media pembelajaran yang dapat digunakan untuk proses pembelajaran. Menurut Arsyad (2001: 91), media dapat diklasifikasikan dalam empat kelompok yaitu media *visual*, media *audio*, media *audio-visual*, dan multimedia.

Media *visual* adalah media pembelajaran yang digunakan dengan hanya melibatkan indera penglihatan. Contoh media *visual* antara lain media cetak (buku, jurnal, peta dan gambar), model *prototype* (globe bumi), serta media realitas alam sekitar dan sebagainya.

Media audio adalah media pembelajaran yang digunakan hanya dengan melibatkan indera pendengaran saja. Pesan yang diterima hanya berupa pesan *verbal* (bahasa lisan kata-kata, dll) dan pesan *non-verbal* (bunyi-bunyian, musik, bunyi tiruan). Contohnya antara lain *tape recorder*, radio, dan CD *player*.

Media *audio-visual* adalah media yang digunakan dengan melibatkan pendengaran dan penglihatan sekaligus dalam satu proses atau kegiatan. Beberapa contoh media audio-visual adalah film, video, program TV, dan lain-lain.

Multimedia adalah media yang penggunaannya melibatkan beberapa jenis media dan peralatan secara terintegrasi dalam suatu proses atau kegiatan pembelajaran.

Salah satu jenis media pembelajaran seperti yang disebutkan adalah media audiovisual. Membahas tentang media audiovisual, Andy Hunt et.al dalam jurnal yang ditulisnya menyatakan bahwa,

We start by recognizing that there are two outputs from an audiovisual work: the image and the sound. The problem we have to deal with can be stated simply: it is that of combining two entirely different media in time. Each medium has its own multiple parameter sets. (Hunt et.al, 1998:199-200).

Dari jurnal di atas dapat dijelaskan bahwa, output atau hasil dari media audiovisual adalah berupa gambar dan suara. Gambar dan suara akan dihasilkan dalam sebuah produk media yang tersaji dalam satu waktu, meskipun keduanya merupakan bentuk media yang berbeda. Gambar dan suara mempunyai ukuran dan parameter yang berbeda. Konsekuensinya jika menggabungkan dua jenis media ini menjadi sebuah media baru yang bernama media audiovisual, maka dalam pengembangannya keduanya harus diatur dan ditata dengan baik.

Dalam jurnal Internasional lain yang ditulis oleh Bahrani dinyatakan bahwa,

Various audio-visual technologies which thrive shows various. This development program for teaching offers many the possibility of teachers to utilize different program sources to enhance learning language this is intended to provide empirical evidence about the effect of exposure to a variety of audio-visual programs.(Bahrani, 2012: 6).

Berdasarkan paparan Bahrani dapat diartikan bahwa berbagai teknologi media audio visual yang berkembang dapat dilakukan untuk mengajar.

Perkembangan ini dapat memungkinkan guru untuk memanfaatkan sebuah program media audio visual untuk meningkatkan pembelajaran. Dalam hal ini

suatu pembelajaran dapat menjadi bukti empiris dengan adanya program media audio visual.

Berdasarkan paparan di atas dapat disimpulkan bahwa hasil dari media *audio visual* yaitu berupa gambar dan suara yang keduanya dapat disajikan dalam satu waktu. Media *audio visual* dapat dilakukan dalam sebuah pembelajaran dan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran. Penelitian ini termasuk dalam jenis media *audio visual* karena terdapat gambar dan suara yang keduanya dapat disajikan dalam satu waktu. Sedangkan *flash* merupakan sebuah aplikasi yang digunakan untuk mengembangkan media audio visual ini.

2.2.1.4 Fungsi Media Pembelajaran

Levie & Lentz (dalam Arsyad, 2011: 16-17) membagi fungsi media pembelajaran ke dalam empat fungsi. Fungsi ini lebih mengacu pada media visual.

1) Fungsi Atensi

Media visual merupakan inti, 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

Media visual dapat terlihat dari tingkat kenikmatan siswa ketika belajar (membaca) teks yang bergambar. Gambar atau lambang visual dapat menggugah emosi dan sikap siswa.

3) Fungsi Kognitif

Media visual terlihat dari temuan-temuan penelitian yang mengungkapkan bahwa lambang visual atau gambar memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar.

4) Fungsi Kompensatoris

Media pembelajaran terlihat dari hasil penelitian bahwa media visual yang memberikan konteks untuk memahami teks membantu siswa yang lemah dalam membaca untuk mengorganisasikan informasi dalam teks dan mengingatnya kembali. Dengan kata lain, media pembelajaran berfungsi untuk mengkomodasikan siswa yang lemah dan lambat menerima dan memahami isi pelajaran yang disajikan dengan teks atau disajikan secara verbal.

2.2.1.5 Kegunaan Media Pembelajaran

Hamalik (dalam Sukiman, 2012:41) mengungkapkan penggunaan media dalam pembelajaran dapat membangkitkan keinginan dan minat baru, meningkatkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan berpengaruh secara psikologis kepada peserta didik. Penggunaan media akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian informasi (pesan dan isi pelajaran) pada saat itu. Adanya media juga sangat membantu peningkatan pemahaman peserta didik, penyajian data/informasi lebih menarik dan terpercaya, memudahkan penafsiran data, dan memadatkan informasi. Jadi dapat dikatakan fungsi media adalah sebagai alat bantu dalam kegiatan belajar mengajar.

Arsyad (2011: 26) melengkapi pendapat Hamalik (dalam Sukiman, 2012: 41) menyatakan bahwa kegunaan atau manfaat dari 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.

2.2.2 Aplikasi *Flash* dalam Pembelajaran

Flash merupakan suatu program grafis multimedia dan animasi yang dibuat oleh perusahaan Macromedia untuk keperluan pembuatan aplikasi web interaktif maupun animasi yang berkembang pada saat ini. *Macromedia flash* pertama kali diproduksi pada tahun 1996 setelah Macromedia. *Adobe flash* merupakan sebuah program yang didesain khusus oleh Adobe dan program aplikasi standar authoring tool professional yang digunakan untuk membuat

animasi bitmap yang menarik untuk keperluan pembangunan situs web yang interaktif dan dinamis. Pada aplikasi ini terdapat fitur menggambar, ilustrasi, mewarnai, animasi, dan programming. Selain itu juga dapat digunakan untuk membuat animasi logo, movie, game, dan aplikasi-aplikasi web lainnya.

Jendela utama merupakan awal dari pembuatan program. Pembuatan dilakukan dalam kotak *movie* dan *stage* yang didukung oleh *toolnya*. Dalam jendela kerja *flash* terdiri dari *stage* dan panel-panelnya. *Stage* merupakan tempat objek diletakkan, tempat menggambar dan menganimasikan objek. Sedangkan panel disediakan untuk membuat gambar, mengedit gambar, animasi, dan pengeditan lainnya.

Toolbox merupakan bagian dari *flash* yang memiliki peranan yang sangat penting. Di dalamnya terdapat berbagai *tool* yang dapat kita gunakan untuk menggambar suatu objek atau memodifikasi objek tersebut. *Library* digunakan untuk menyimpan symbol yang digunakan untuk membuat *movie*. Symbol ini dapat berupa objek gambar, tombol, suara, dan *movie*. Selain *library* juga ada yang namanya *action script*. *Action script* sangat penting dalam program *adobe flash*.

Action script digunakan untuk membuat animasi atau interaksi. *Action script* dibutuhkan untuk memberi efek gerak dalam animasi. *Action script* pada awalnya sulit untuk dipelajari dan dimengerti jika seseorang tidak mengenal dasar *flash*. Akan tetapi jika sudah mengenalinya, maka akan dengan mudah dan cepat dalam menyelesaikan sebuah animasi. Dalam pembuatan sebuah animasi diperlukan adanya *timeline*. *Timeline* berfungsi sebagai tempat pengaturan waktu animasi dan penggabungan objek-objek dari masing-masing *layer*. *Layer*

digambarkan seperti tumpukan lembaran yang transparan. *Layer* yang paling atas akan menutupi objek *layer* yang dibawahnya. *Layer* digunakan sebagai pengaturan kerja, animasi, dan elemen lainnya.

(<http://humairo1996.blogspot.com/2013/04/pengertian-dari-macromedia-flash-dan.html> diunduh tanggal 24 Mei 2015).

2.2.3 Pembelajaran Mendengarkan

Mendengarkan merupakan salah satu aspek dari empat aspek berbahasa (mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis). Ada beberapa pendapat para ahli yang mendefinisikan mendengarkan, antara lain Tarigan (1985: 19) mendefinisikan menyimak (mendengarkan) sebagai suatu proses kegiatan mendengarkan lambang-lambang lisan dengan penuh perhatian, pemahaman, apresiasi, serta interpretasi untuk memperoleh informasi, menangkap isi, serta memahami makna komunikasi yang telah disampaikan oleh si pembicara melalui ujaran atau bahasa lisan.

Anderson (dalam Tarigan, 1985: 19) menyatakan bahwa menyimak (mendengarkan) merupakan suatu proses mendengarkan, mengenal, serta menginterpretasikan lambang-lambang lisan. Sutari (1997: 16) mengartikan secara sederhana bahwa menyimak merupakan kegiatan yang dilakukan dengan sengaja. Kegiatan menyimak merupakan kegiatan yang disadari dan direncanakan untuk mencapai tujuan tertentu. Kesadaran mencapai tujuan itu yang akan menimbulkan aktivitas berpikir dalam menyimak.

Dari definisi di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran menyimak (mendengarkan) adalah suatu proses kegiatan mendengar, memahami dan

menginterpretasikan lambang lisan berupa materi yang telah disampaikan oleh guru, sehingga siswa mampu menangkap informasi berupa materi pembelajaran dengan baik.

2.2.3.1 Klasifikasi Mendengarkan

Tarigan (1985: 22) mengemukakan bahwa terdapat beraneka ragam jenis menyimak (mendengarkan). Jenis-jenis menyimak (mendengarkan) tersebut adalah sebagai berikut.

1) Menyimak Ekstensif

Menyimak ekstensif (*extensive listening*) merupakan suatu kegiatan menyimak yang berhubungan dengan atau mengenai hal-hal yang lebih umum dan lebih bebas terhadap sesuatu bahasa, tidak perlu di bawah bimbingan langsung seorang guru. Pada umumnya membaca ekstensif dapat dipergunakan bagi dua tujuan yang berbeda.

2) Menyimak Intensif

Menyimak intensif lebih mengarah pada menyimak yang bahasa alamiah secara lebih bebas dan lebih umum serta tidak perlu di bawah bimbingan langsung dari guru. Menyimak intensif diarahkan pada suatu yang jauh lebih diawasi dan di kontrol terhadap satu hal tertentu.

3) Menyimak Sosial

Menyimak sosial (*social listening*) atau menyimak konversasional (*conversational listening*) ataupun menyimak sopan (*courteous listening*) biasanya berlangsung dalam situasi-situasi sosial tempat orang-orang

mengobrol atau bercengkerama mengenai hal-hal yang menarik perhatian semua orang dan saling mendengarkan satu sama lain untuk membuat responsi-respons yang pantas, mengikuti detail-detail yang menarik, dan memperlihatkan perhatian yang wajar terhadap apa-apa yang dikemukakan, dikatakan oleh seorang rekan.

4) Menyimak Sekunder

Menyimak sekunder (*secondary listening*) adalah sejenis kegiatan menyimak secara kebetulan dan secara ekstensif (*casual listening* dan *extensive listening*).

5) Menyimak Estetik

Menyimak estetik (*aesthetic listening*) ataupun yang disebut juga menyimak apresiatif (*appreciational listening*) adalah fase terakhir dari kegiatan menyimak secara kebetulan dan termasuk ke dalam menyimak ekstensif meliputi menyimak musik, puisi, membaca bersama, atau drama yang terdengar pada radio atau rekaman-rekaman, menikmati cerita-cerita, puisi-puisi, teka-teki, dan lakon-lakon yang dibacakan atau diceritakan oleh guru atau siswa-siswa.

6) Menyimak Kritis

Menyimak kritis (*critical listening*) adalah sejenis kegiatan menyimak, yang di dalamnya sudah terlihat kurangnya (atau tiadanya) keaslian, ataupun kehadiran prasangka serta ketidaktelitian-ketidaktelitian yang akan diamati.

7) Menyimak Konsentratif

Menyimak konsentratif (*concentrative listening*) juga disebut *a study-type listening* atau menyimak yang merupakan sejenis telaah. Kegiatan-kegiatan yang tercakup dalam menyimak konsentratif ini yaitu menyimak untuk mengikuti petunjuk-petunjuk; merasakan hubungan-hubungan seperti kelas, tempat, kualitas, waktu, urutan, serta sebab dan akibat.

8) Menyimak Kreatif

Menyimak kreatif atau *creative listening* mengakibatkan dalam pembentukan atau rekonstruksi seorang anak secara imajinatif kesenangan-kesenangan akan bunyi, visi atau penglihatan, gerakan, serta perasaan-perasaan kinestetik yang disarankan oleh apa-apa yang didengarnya.

9) Menyimak Penyelidikan

Menyimak penyelidikan atau *exploratory listening* adalah sejenis menyimak intensif dengan maksud dan tujuan yang agak lebih sempit.

10) Menyimak Interogatif

Menyimak interogatif atau *interrogative listening* adalah sejenis menyimak intensif yang menuntut lebih banyak konsentrasi dan seleksi, pemusatan perhatian dan pemilihan, karena si penyimak harus mengajukan pertanyaan-pertanyaan. Dalam kegiatan menyimak interogatif ini si penyimak mempersempit serta mengarahkan perhatiannya pada pemerolehan informasi atau bangun mengenai suatu jalur khusus.

11) Menyimak Pasif

Menyimak pasif adalah penyerapan suatu bahasa tanpa upaya sadar yang biasanya menandai upaya-upaya kita pada saat belajar dengan teliti, belajar tergesa-gesa, menghafal luar kepala, berlatih, serta menguasai sesuatu bahasa.

12) Menyimak Selektif

Menyimak selektif merupakan pelengkap dari menyimak pasif. Kita harus berupaya untuk memanfaatkan kedua teknik tersebut dan dengan demikian berarti mengimbangi isolasi kultural kita dari masyarakat bahasa asing itu dan tendensi kita untuk menginterpretasikan kembali semua yang telah kita dengar dengan bantuan bahasa yang telah kita kuasai.

Berdasarkan uraian di atas dapat diketahui bahwa pengembangan media pembelajaran *audio visual* berbasis *flash* cerita rakyat Rara Ayu Mas Semangkin termasuk dalam menyimak estetik, karena mendengarkan sebuah cerita rakyat yang disampaikan melalui rekaman suara (audio) yang dilengkapi dengan gambar (visual)

Dalam jurnal Internasional yang ditulis oleh Kapaniaris dinyatakan bahwa,

This design of learning objects in the educational development of folklore that uses the technology of e-book on web 2.0 so that it can effectively be used in the classroom. More specifically for the learning objects are presented together that can function independently in learning. moreover, learning objects are classified based on their characteristics.

implementation of the worksheet is used as part of a teaching folklore. The development of teaching and learning objects folklore is done through e-book technology pada web 2.0. This web can be a document that contains the culture or folklore. (Kapaniaris, 2013: 109)

Berdasarkan paparan Kapaniaris dapat diartikan bahwa desain pengembangan objek pembelajaran dalam pendidikan cerita rakyat yang menggunakan teknologi e-book pada web 2.0 agar secara efektif dapat digunakan dalam pembelajaran di kelas. Lebih khususnya untuk objek pembelajaran disajikan secara bersama yang dapat berfungsi secara independen dalam pembelajaran. selain itu, objek pembelajaran diklasifikasikan berdasarkan karakteristiknya. Pengembangan objek pembelajaran mengajar cerita rakyat dilakukan melalui teknologi e-book pada web 2.0. Web ini dapat menjadi sebuah dokumen yang memuat kebudayaan atau cerita rakyat.

2.2.4 Cerita Rakyat sebagai Bahan Pembelajaran Mendengarkan

Cerita rakyat merupakan cerita nyata yang terjadi dalam suatu kehidupan masyarakat, dan diwariskan secara turun temurun melalui tradisi lisan. Cerita rakyat biasanya memiliki banyak versi dan mengalami banyak perubahan dari waktu ke waktu dan tidak diketahui siapa pengarang pertamanya. Bascom dalam Danandjaja (2007:50) membagi cerita rakyat ke dalam tiga golongan, yaitu mite, legenda, dongeng .

Mite diartikan sebagai cerita rakyat yang berlatarbelakang sejarah, dianggap benar-benar terjadi, dianggap suci dan berhubungan dengan keyakinan masyarakat. Tokoh-tokoh yang ada dalam mite adalah para dewa atau makhluk setengah dewa. Mite pada umumnya mengisahkan terjadinya alam, petualangan dewa, dan sebagainya.

Legenda adalah prosa rakyat yang memiliki ciri-ciri mirip dengan mite, yaitu dianggap benar-benar pernah terjadi, tetapi tidak dianggap suci. Legenda ditokohi oleh manusia yang mempunyai kekuatan luar biasa dan sering kali dibantu oleh makhluk-makhluk ajaib. Legenda bersifat keduniawian, karena tempat terjadinya di dunia seperti yang kita tempati sekarang ini dan terjadi pada masa yang belum begitu lampau.

Dongeng merupakan suatu cerita rakyat yang biasanya diceritakan berdasarkan pengetahuan manusia tentang kejadian yang tidak dianggap benar-benar terjadi oleh empunya cerita dan dongeng tidak terikat oleh waktu maupun cerita.

Kaitannya dengan penelitian pengembangan media menyimak cerita rakyat ini, jenis materi cerita rakyat yang akan disajikan adalah cerita rakyat legenda setempat. Cerita rakyat legenda setempat adalah cerita yang berhubungan dengan suatu tempat, nama tempat, dan bentuk topografi suatu daerah (permukaan suatu daerah, berbukit-bukit, berjurang, dan sebagainya). Contohnya adalah cerita rakyat Rara Ayu Mas Semangkin.

Mengembangkan media menyimak cerita rakyat menjadi bahan ajar harus memperhatikan beberapa hal, diantaranya yaitu alur, tokoh dan penokohan, latar dan setting serta amanat. Berikut akan dijelaskan alur, tokoh dan penokohan, latar dan setting, serta amanat yang terkandung dalam cerita rakyat Rara Ayu Mas Semangkin, sehingga cerita rakyat tersebut layak dijadikan sebuah bahan ajar untuk pembelajaran menyimak cerita rakyat.

Alur adalah cerita yang berisi urutan kejadian, yang menghubungkan sebab akibat. Tahapan alur terbagi menjadi lima bagian yaitu tahap penyituasian, tahap pemunculan konflik, tahap peningkatan konflik, tahap klimaks, dan tahap penyelesaian. Cerita rakyat Rara Ayu Mas Semangkin memiliki alur maju. Hal ini bisa dilihat dari urutan kejadian dalam ceritanya yaitu mulai terbunuhnya Pangeran Sekar Seda Lepen oleh Sunan Prawata. Sunan Prawata adalah ayah Rara Ayu Mas Semangkin, sedangkan Pangeran Sekar Seda Lepen adalah ayah Arya Penangsang. Arya Penangsang balas dendam dengan membunuh Sunan Prawata dan istrinya. Kemudian terjadi penyerangan di berbagai wilayah dan pada akhirnya Rara Ayu Mas Semangkin dapat memenangkan penyerangan tersebut.

Tokoh dan penokohan adalah gambaran yang jelas tentang seseorang yang ditampilkan dalam sebuah cerita. Tokoh dalam sebuah cerita dapat dibedakan ke dalam beberapa jenis penamaan, misalnya tokoh utama dan tokoh tambahan, tokoh protagonis dan tokoh antagonis. Cerita rakyat Rara Ayu Mas Semangkin memiliki jenis-jenis tokoh di atas. Tokoh utama sekaligus tokoh protagonis dalam cerita rakyat Rara Ayu Mas Semangkin adalah Rara Ayu Mas Semangkin, sedangkan tokoh antagonisnya adalah Arya Penangsang, serta tokoh tambahan

adalah Sunan Prawata, Ratu Kalinyamat, Rara Ayu Mas Prihatin, Sutawijaya, Datuk Singaraja, Danang Syarif, Danang Sirokol, Ki Brojo Pengingtaan, dan Ki Tanujayan.

Latar atau *setting* disebut juga sebagai pengertian tempat, hubungan waktu, dan lingkungan sosial tempat terjadinya peristiwa-peristiwa yang diceritakan. Latar atau *setting* yang ada dalam cerita rakyat Rara Ayu Mas Semangkin yaitu di Jepara pada waktu malam hari, selain itu juga terdapat di desa Mayong pada waktu pagi hari. Contoh latar atau *setting* di Jepara pada waktu malam hari adalah Rara Ayu Mas Semangkin bersama dengan kedua prajuritnya berjalan menuju Jepara dan menginap di padepokan Datuk Singaraja. Contoh latar atau *setting* di desa Mayong pada waktu pagi hari adalah Rara Ayu Mas Semangkin bersama dengan prajuritnya melanjutkan perjalanannya menuju arah utara dan menemukan sebuah hutan yang kemudian hutan tersebut di beri nama desa Mayong. Akan tetapi hutan tersebut dibagi menjadi dua wilayah yaitu wilayah utara dan selatan.

Amanat merupakan pesan yang ingin disampaikan oleh pengarang atau pesan yang ada dalam sebuah cerita. Cerita rakyat Rara Ayu Mas Semangkin memiliki amanat atau pesan yang sangat penting. Amanat atau pesan tersebut jangan menggunakan cara yang licik untuk mendapatkan kekuasaan, jangan suka balas dendam, dan berbagi ilmu dengan orang lain. Sampai saat ini orang-orang di desa Mayong masih melakukan ajaran-ajaran dari Rara Ayu Mas Semangkin.

Cerita rakyat Rara Ayu Mas Semangkin ini sangat baik dijadikan sebagai bahan ajar, karena tokoh Rara Ayu Mas Semangkin adalah seorang tokoh wanita yang memiliki watak dan kepribadian yang baik untuk diteladani. Tokoh Rara Ayu Mas Semangkin merupakan tokoh kompleks karena tokoh ini ditampilkan lebih dari satu watak. Watak dan kepribadiannya ditampilkan secara bergantian menyesuaikan dengan kondisi yang terjadi. Rara Ayu Mas Semangkin memiliki watak ksatria, cerdas, semangat juang tinggi, tegas, rela berkorban, pantang menyerah, dan tekun. Dari beberapa watak dan kepribadian yang dimiliki oleh tokoh Rara Ayu Mas Semangkin tersebut dapat membantu membentuk kepribadian siswa yang baik.

2.3 Kerangka Berpikir

Pembelajaran bahasa Jawa kompetensi dasar mendengarkan cerita rakyat masih kurang efektif. Dalam proses belajar mengajar banyak dijumpai banyak kendala, diantaranya penyajian materi yang monoton dan terkesan membosankan. Hal ini dikarenakan kurangnya ketersediaan media pembelajaran yang digunakan oleh guru dalam menyampaikan materi di kelas. Pembelajaran akan lebih efektif jika adanya suatu media yang mendukung pembelajaran tersebut, misalnya media pembelajaran yang berbasis *flash*.

Penulis melakukan penelitian pengembangan media pembelajaran menyimak cerita rakyat yang berbasis *flash*. Dengan adanya media ini diharapkan siswa lebih tertarik dan lebih memahami materi yang disampaikan. Media *flash* ini berisi kompetensi, materi, *tuladha*, *gladhen* dan profil. Kerangka berpikir penelitian ini dapat digambarkan dalam bagan berikut.



BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, produk yang dihasilkan adalah media pembelajaran *audio visual* berbasis *flash* cerita rakyat Rara Ayu Mas Semangkin. Media pembelajaran tersebut dibuat berdasarkan analisis kebutuhan guru dan siswa. Hasil analisis kebutuhan menunjukkan bahwa guru dan siswa menghendaki media pembelajaran kompetensi dasar mendengarkan cerita rakyat yang menarik. Media tersebut berupa film animasi berbahasa Jawa yang dilengkapi dengan kompetensi, materi dan *gladhen*. Setelah melalui tahap uji ahli dan revisi desain, media pembelajaran *audio visual* berbasis *flash* cerita rakyat Rara Ayu Mas Semangkin tersebut kemudian disimpan dalam keping DVD.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan simpulan yang telah diuraikan, maka saran yang dapat disampaikan adalah sebagai berikut.

- 1) Media pembelajaran *audio visual* berbasis *flash* cerita rakyat Rara Ayu Mas Semangkin dapat digunakan sebagai media pengenalan cerita rakyat di Kabupaten Jepara.
- 2) Media pembelajaran ini perlu diuji keefektifannya dalam pembelajaran. Uji keefektifan tersebut berguna untuk memperbaiki kualitas produk agar menjadi lebih baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, Azhar. 2011. *Media pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Bahrani, Taher. 2012. "Expose To Authentic Audiovisual Programs In Informal Setting And Language Learning". *The Turkish Online Journal of Design, Art and Communication*. July 2012. Volume 2 Issue 3. Iran: Islamic Azad University, Department of English, Mahshahr Branch, Mahshahr, Iran.
- Damayanti, Kholidah Lutfiana. 2011. *Pengembangan Media Pembelajaran Menyimak Dongeng dengan Program Adobe Flash bagi Siswa SMP Kelas VII*. Skripsi. Universitas Negeri Semarang.
- Danandjaja, James. 2007. *Folklore Indonesia: Ilmu Gosip, dongeng, dan lain-lain*. Jakarta: Grafiti Pers.
- Darmadi, Hamid. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan dan Sosial*. Bandung: Alfabeta
- Daryanto. 2010. *Media Pembelajaran Peranannya Sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Hidayah, Emi. 2011. *Pengembangan Film Animasi sebagai Media Pembelajaran Menyimak Cerita Rakyat bagi Siswa Kelas V Sekolah Dasar*. Skripsi. Universitas Negeri Semarang.
- <http://humairo1996.blogspot.com/2013/04/pengertian-dari-macromedia-flash-dan.html> (24 Mei 2015).
- Hunt, Andy. Et.al. 1998. *A Generic Model For Compositional Approaches To Audiovisual Media*. Journal. Cambridge.org. 17/2: 199-209.
- Kapaniaris, Alexandros. 2013. "Learning Object Design and Development in Folklore Education Using Web 2.0 Tools". *Mediterranean Journal of Social Sciences*. October 2013. Vol 4 No 11. Greece: Department of Science Education and Educational Design, University of the Aegean, Rhodes, Greece.
- Khoir, Taufiqul. 2015. *Pengembangan Media Pembelajaran Berdialog Berbasis Flash Untuk Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Brangsong*. Skripsi. Universitas Negeri Semarang.
- Soeparno. 1998. *Media Pengajaran Bahasa*. Yogyakarta: Intan Pariwara.

- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Sukiman. 2012. *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yogyakarta: PT. Pustaka Insan Madani.
- Sutari, dkk. 1997. *Menyimak*. Jakarta: Depdikbud.
- Tarian, Henry Guntur. 1985. *Menyimak Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.
- Usman, Basyiruddin dan Asnawir. 2002. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Delia Citra Utama.

