



PENGEMBANGAN MEDIA FLASH DALAM PEMBELAJARAN
MENANGGAPI DAN MENCERITAKAN KEMBALI TEKS DESKRIPTIF
MAKANAN TRADISIONAL SISWA KELAS X SMAN 1 NALUMSARI JEPARA

Skripsi

Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan

Oleh

Nama : Maulana Ahmad

Nim : 2601414008

Prodi : Pendidikan Bahasa dan Sastra Jawa

Jurusan : Bahasa dan Sastra Jawa



FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

2019

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi dengan Judul *Pengembangan Media Flash dalam Pembelajaran Menanggapi dan Menceritakan Kembali Teks Deskriptif Makanan Tradisional Siswa Kelas X SMAN 1 Nalumsari Jepara* telah disetujui oleh pembimbing untuk diajukan ke sidang Panitia Ujian Skripsi.

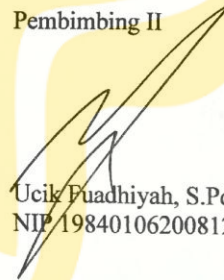
Semarang, 22 Januari 2019

Pembimbing I



Dra. Sri Prastiti K. A., M.Pd
NIP 196205081988032001

Pembimbing II



Ucik Fuadhiyah, S.Pd., M.Pd
NIP 198401062008122001

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

PENGESAHAN KELULUSAN

Skripsi dengan judul Pengembangan Media Flash dalam Pembelajaran Menanggapi dan Menceritakan Kembali Teks Deskriptif Makanan Tradisional Siswa Kelas X SMAN 1 Nalumsari Jepara telah dipertahankan di hadapan sidang Panitia Ujian Skripsi Jurusan Bahasa dan Sastra Jawa, Fakultas Bahasa dan seni, Universitas Negeri Semarang,

Hari : Selasa

Tanggal : 22 Januari 2019

Panitia Ujian Skripsi

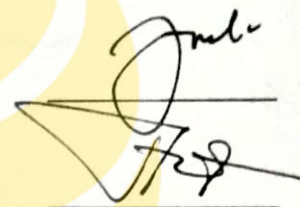
Ketua Panitia
Prof. Dr. Muhammad Jazuli, M.Hum.
NIP 196107041988031003

Sekretaris
Mujimin, S.Pd., M.Pd.
NIP 197209272005011002

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

Penguji II
Ucik Fuadhiyah, S.Pd., M.Pd.
NIP 198401062008122001

Penguji III
Dra. Sri Prastiti K. A., M.Pd.
NIP 196205081988032001



Mengetahui

Dekan Fakultas Bahasa dan Seni

Prof. Dr. Muhammad Jazuli, M.Hum.

NIP 196107041988031003



PERNYATAAN

Saya menyatakan bahwa yang tertulis dalam skripsi dengan judul Pengembangan Media Flash dalam Pembelajaran Menanggapi dan Menceritakan Kembali Teks Deskriptif Makanan Tradisional untuk Kelas X SMA N 1 Nalumsari Jepara memang benar-benar karya saya sendiri, bukan jiplakan atas karya orang lain. Pendapat atau temuan orang lain yang terdapat dalam skripsi dikutip atau dirujuk berdasarkan kode etik ilmiah.

Semarang, 22 Januari 2019



Maulana Ahmad
NIM. 2601414008

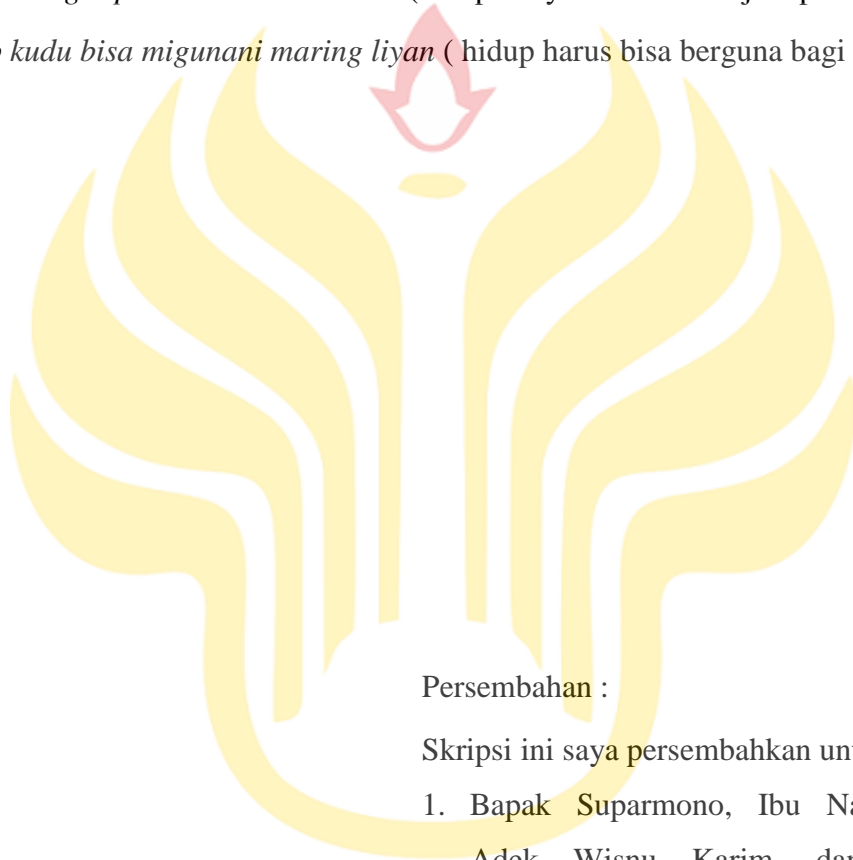
UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

Motto :

Urip mung sepisan kudu dadi lakon (hidup hanya sekali harus jadi pemain)

Urip kudu bisa migunani maring liyan (hidup harus bisa berguna bagi orang lain)



Persembahan :

Skripsi ini saya persembahkan untuk:

1. Bapak Suparmono, Ibu Nanik Wati, Adek Wisnu Karim, dan segenap keluarga.
2. Almamaterku bahasa dan sastra Jawa Unnes dan guru-guruku.
3. Teman-teman mahasiswa bahasa Jawa angkatan 2014
4. Teman-teman di FUKMKJ dan Hima bahasa Sastra Jawa
5. Teriring doa dan ucapan terima kasih untuk semuanya.

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

PRAKATA

Puji syukur kehadiran Allah SWT, Tuhan semesta alam yang telah memberikan anugerah dan limpahan berkah kepada penulis sehingga mampu menyelesaikan tugas menyusun skripsi yang berjudul Pengembangan Media Flash dalam Pembelajaran Menanggapi dan Menceritakan Kembali Teks Deskriptif Makanan Tradisional Siswa Kelas X SMA N 1 Nalumsari Jepara. Penulis meyakini bahwa dalam menyelesaikan penyusunan skripsi ini tidak lepas dari bantuan berbagai pihak. Oleh karena itu, perkenankan penulis mengucapkan terima kasih kepada seluruh pihak yang saya sebut di bawah ini.

1. Dra. Sri Prastiti K.A, M.Pd. selaku dosen pembimbing I dan Ucik Fuadhiyah., S.Pd., M.Pd. dosen pembimbing II yang telah membimbing skripsi ini dengan sabar dan tulus serta memberikan pengarahan hingga terselesaikannya skripsi ini.
2. Drs. Agus Yuwono, M.Si., M.Pd. selaku dosen penguji yang telah memberikan pengarahan serta koreksi kepada penulis.
3. Nadia Sigi Prameswari, S.Sn., M.Sn. selaku dosen ahli media dan Dhoni Zustiyanoro, S.Pd., M.Hum. selaku dosen ahli materi yang telah memberikan pengarahan serta koreksi kepada penulis.
4. Bapak dan ibu guru serta murid SMA N 1 Nalumsari Kabupaten Jepara atas kerja samanya.
5. Segenap dosen Jurusan Bahasa dan Sastra Jawa yang telah melimpahkan seluruh ilmunya kepada penulis.
6. Rektor Universitas Negeri Semarang, Prof. Dr. Fathur Rokhman, M.Hum. selaku pimpinan Universitas Negeri Semarang.

7. Prof. Dr. Muhammad Jazuli, M.Hum. selaku Dekan Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan kemudahan kepada penulis untuk menyusun skripsi.
8. Drs. Widodo, M.Pd. Ketua Jurusan Bahasa dan Sastra Jawa yang telah memberikan izin dalam penyusunan skripsi.
9. Teman-temanku, mahasiswa jurusan Bahasa dan Sastra Jawa angkatan 2014.
10. Semua pihak yang telah membantu hingga selesainya skripsi ini yang tidak dapat penulis sebut satu per satu.

Atas semua doa, bimbingan dan dorongan dari pihak-pihak tersebut, semoga dapat membuahkan manfaat dan senantiasa dilimpahkan keberkahan. Penulis selalu berdoa semoga dengan diselesaikannya skripsi ini akan memberikan manfaat.

Semarang, 22 Januari 2019



Penulis,
Maulana Ahmad

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

ABSTRAK

Ahmad, Maulana. 2018. *Pengembangan Media Flash dalam Pembelajaran Menanggapi dan Menceritakan Kembali Teks Deskriptif Makanan Tradisional Siswa Kelas X SMAN 1 Nalumsari Jepara*. Skripsi. Pendidikan Bahasa dan Sastra Jawa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang. Pembimbing 1: Dra. Sri Prastiti K.A, M.Pd., pembimbing II: Ucik Fuadhiyah., S.Pd., M.Pd.

Kata Kunci : Pengembangan, media pembelajaran, adobe flash, teks deskriptif

Pembelajaran berbahasa khususnya pada teks akan lebih mudah dipahami jika adanya suatu media. Media pembelajaran dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima, sehingga dapat mempermudah pemahaman dan meningkatkan minat siswa pada proses belajar dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran yang efektif. Media pembelajaran sebenarnya merupakan alat bantu yang dapat digunakan oleh guru dalam membantu tugas kependidikannya. Dalam pengertian ini, guru, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan media.

Berdasarkan uraian diatas, tujuan dari penelitian ini adalah (1) Mendiskripsikan kebutuhan media flash susun kalimat bagi guru dan siswa dalam pembelajaran teks deskriptif, (2) Membuat prototipe media audio visual berbasis *flash* untuk pembelajaran di SMAN 1 Nalumsari kabupaten Jepara, (3) Menggambarkan hasil uji validasi media pembelajaran menanggapi dan menceritakan kembali isi teks deskriptif makanan tradisioanal dengan media flash bagi siswa kelas X SMAN 1 Nalumsari. Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (*research and development*) yang dilakukan secara terbatas, antara lain (1) pengumpulan masalah, (2) pengumpulan informasi, (3) desain produk, (4) validasi desain, dan (5) revisi desain. Pengumpulan data dilakukan dengan cara wawancara dan angket. Sumber data penelitian adalah guru bahasa Jawa dan siswa kelas X SMAN 1 Nalumsari di Kabupaten Jepara. Teknik analisis data meliputi analisis data kebutuhan dan analisis data uji validasi. Hasil analisis data kebutuhan digunakan sebagai dasar penyusunan media berbasis flash dan hasil analisis data uji validasi digunakan sebagai dasar perbaikan desain awal media berbasis flash.

Hasil penelitian ini terdiri dari (1) hasil analisis kebutuhan menunjukkan siswa membutuhkan media berbasis flash sebagai alternatif dalam pembelajaran teks deskriptif. Media flash dapat dioperasikan melalui *smartphone* untuk mempermudah penggunaan. (2) Prototipe awal media pembelajaran berbasis flash terdiri dari tiga bagian yaitu petunjuk penggunaan, isi dan latihan soal. (3) Pada validasi prototipe media berbasis flash dinyatakan baik dan layak digunakan dalam pembelajaran, namun begitu terdapat beberapa perbaikan dari para ahli. (4) Perbaikan berupa *layout* pada pembukaan dan petunjuk penggunaan, perubahan tema, perubahan ukuran huruf, tata tulis dan keefektifan pada kalimat yang digunakan.

Saran yang dapat disampaikan berdasarkan penelitian ini yaitu Perlu dilakukan penelitian lebih lanjut untuk menguji keefektivan dan meningkatkan kualitas media pembelajaran ini, agar dapat menjadi salah satu alternatif media yang digunakan oleh siswa dan guru bahasa Jawa.



UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

SARI

Ahmad, Maulana. 2018. *Pengembangan Media Flash dalam Pembelajaran Menanggapi dan Menceritakan Kembali Teks Deskriptif Makanan Tradisional Siswa Kelas X SMAN 1 Nalumsari Jepara*. Skripsi. Pendidikan Bahasa dan Sastra Jawa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang. Pembimbing 1: Dra. Sri Prastiti K.A, M.Pd., pembimbing II: Ucik Fuadhiyah., S.Pd., M.Pd.

Tembung Pangrunut : Pengembangan, media pembelajaran, adobe flash, teks deskriptif.

Piwulangan basa mligine ing teks langkung gampil dimangerteni menawi wonten media. Media piwulangan saged diginakake kangge paring pesen maring kang nompo, sahingga saged gampilake pangertosan lan nambahi siswa langkung sregep anggane sinau kanthi gadhahi tujuan pasinaon ingkang sae. Media pasinaon sejatine kangge biyantu guru ndidik. Ing dalem pangertosan niki guru, buku teks, lan lingkungan sekolah minangka media.

Adhedasar pratelan ing dhuwur, ancas panaliten iki yaiku (1) njelentrehake kabutuhan media flash nyusun ukara kangge guru lan siswa ing sakjroning pasinaon teks deskriptif. (2) dhamel prototipe media audio visual awujud flash kangge pasinaon ing SMAN 1 Nalumsari kabupaten Jepara, (3) njlentrehake asil uji validasi media pasinaon nanggapi lan nyeritakake malih isi teks deskriptif dhaharan tradisional ngangge media flash kangge siswa kelas X SMAN 1 Nalumsari. Panaliten iki ngginakake metode panaliten lan pengembangan (Research and Development) kang winates, kaperang dadi (1) pengumpulan masalah, (2) pengumpulan informasi, (3) desain produk, (4) validasi desain, dan (5) revisi desain. Dhata dikumpulake miturut wawancara lan angket. Sumber data panaliten yaiku guru basa Jawa lan siswa kelas X SMAN 1 Nalumsari ing Kabupaten Jepara. Teknik analisis analisis dhata gegayutan karo dhata kabutuhan lan analisis data uji validasi. Kasil analisis data kebutuhan diginakake dadi paugeran gawe media arupi flash lan kasil analisis data uji validasi diginakake dadi paugeran desain revisi produk.

Asil panaliten iki yaiku (1) asil analisis kebutuhan nduduhake siswa butuh media awujud flash kangge alternatif ing sak jerone pasinaon teks deskriptif. Media flash menika bisa diginakake ginakake smartphone kangge gampilakake ginakake. (2) prototipe media pasinaon arupi flash kaperang dados tiga yaiku pituduh ngginakake, isi lan gladhen. (3) validasi prototipe media flash kagolong apik lan bisa diginakake ing pasinaon, nanging ana kang kudu didandani saking para ahli. (4) Saran saka ahli yaiku kudu ndandani arupi gambar pembuka, pituduh ginakake, gantos tema, ukuran huruf, tata tulis lan efektifitas saking ukara kang digunakake.

Pramayoga kang bisa diaturake saka panaliten iki yaiku perlu anane panaliten malih kangge nguji keefektivan lan ningkatake kualitas media pasinaon iki, supaya bisa dadi salah sijine alternative media kang digunakake karo siswa lan guru bahasa Jawa ing pasinaon teks deskriptif dhaharan tradisional.

DAFTAR ISI

| | |
|--|------|
| PERSETUJUAN PEMBIMBING..... | ii |
| PENGESAHAN KELULUSAN | iii |
| PERNYATAAN..... | iv |
| MOTTO DAN PERSEMBAHAN | v |
| PRAKATA..... | vi |
| ABSTRAK | viii |
| SARI..... | x |
| DAFTAR ISI..... | xi |
| DAFTAR GAMBAR | xiv |
| BAB I..... | 1 |
| PENDAHULUAN | 1 |
| 1.1 Latar Belakang | 1 |
| 1.2 Identifikasi Masalah | 5 |
| 1.3 Pembatasan Masalah | 6 |
| 1.4 Rumusan Masalah | 6 |
| 1.5 Tujuan penelitian | 6 |
| 1.6 Manfaat Penelitian..... | 7 |
| BAB II..... | 9 |
| KAJIAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORETIS | 9 |
| 2.1. Kajian Pustaka | 9 |
| 2.2. LandasanTeoretis..... | 29 |
| 2.2.1 Media..... | 29 |
| 2.2.1.1 Manfaat Media | 30 |
| 2.2.1.2 Jenis Media..... | 32 |
| 2.2.2 Media Pembelajaran | 33 |
| 2.2.3 Adobe Flash..... | 35 |
| 2.2.4 Teks | 37 |
| 2.2.4.1 Jenis Teks | 38 |
| 2.2.4.1.1 Teks Deskriptif | 39 |

| | |
|---|-----------|
| 2.2.4.1.2 Jenis-jenis Teks Deskripsi | 40 |
| 2.2.5 Foklor | 42 |
| 2.2.5.1 Bentuk-bentuk Foklor Indonesiaia | 43 |
| 2.2.6 Makanan Tradisional | 45 |
| 2.2.6.1 Ciri-ciri Makanan Tradisional | 47 |
| 2.3 Kerangka Berfikir | 48 |
| BAB III | 50 |
| METODE PENELITIAN..... | 50 |
| 3.1 Pendekatan Penelitian..... | 50 |
| 3.2 Data dan Sumber Data..... | 51 |
| 3.2.1 Data | 51 |
| 3.2.2 Sumber Data | 52 |
| 3.2.2.1 Siswa | 52 |
| 3.2.2.2 Guru..... | 53 |
| 3.2.2.3 Uji Ahli..... | 53 |
| 3.2.2.3.1 Ahli Materi | 53 |
| 3.2.2.3.2 Ahli Media..... | 53 |
| 3.3 Desain Penelitian..... | 54 |
| 3.4 Instrumen penelitian | 55 |
| 3.4.1 Lembar Observasi..... | 55 |
| 3.4.2 Pedoman Wawancara | 56 |
| 3.4.3 Angket kebutuhan Siswa..... | 58 |
| 3.4.4 Angket kebutuhan Guru | 59 |
| 3.4.5 Angket Validasi Ahli..... | 60 |
| 3.4.5.1 Instrumen Uji validasi Ahli Media..... | 61 |
| 3.4.5.2 Instrumen Uji validasi Ahli Materi..... | 61 |
| 3.5 Teknik Pengumpulan Data | 62 |
| 3.6 Teknis Analisi Data | 63 |
| BAB IV | 68 |
| HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN | 68 |

| | | |
|----------------|--|-----|
| 4.1 | Kebutuhan Guru dan Siswa terhadap Media Flash tentang Teks Deskriptif Makanan Tradisional Berbahasa Jawa | 68 |
| 4.1.1 | Hasil Data Observasi | 68 |
| 4.1.2 | Data Wawancara..... | 67 |
| 4.1.3 | Hasil Angket Kebutuhan | 69 |
| 4.1.3.1 | Hasil Angket Kebutuhan Guru | 69 |
| 4.1.3.2 | Angket Kebutuhan Siswa | 71 |
| 4.2 | Prototipe Media Pembelajaran Teks Deskriptif Berbahasa Jawa dengan Flash pada Siswa Kelas X SMAN 1 Nalumsari | 73 |
| 4.2.1.1 | Mengumpulkan Data Pembuat Media..... | 73 |
| 4.2.1.2 | Pra Produksi | 74 |
| 4.2.1.3 | Produksi..... | 75 |
| 4.2.2 | Bentuk Media | 76 |
| 4.2.2.1 | Cover Media <i>Adobe Flash</i> | 76 |
| 4.2.2.2 | Tayangan Kompetensi Dasar..... | 77 |
| 4.2.2.3 | Tayangan Isi Materi Teks Deskriptif..... | 78 |
| 4.2.2.4 | Tayangan Contoh Teks Deskriptif | 79 |
| 4.2.2.5 | Tayangan Jenis-Jenis Soal..... | 82 |
| 4.3 | Penilaian terhadap Prototipe Media Flash tentang Pembelajaran Teks Deskriptif Berbahasa Jawa oleh Ahli | 83 |
| 4.3.1 | Penilaian Prototipe oleh Ahli Materi..... | 84 |
| 4.3.2 | Penilaian Prototipe oleh Ahli Media | 85 |
| 4.4 | Perbaikan Secara Umum Prototipe Media Flash Pembelajaran Teks Deskriptif Berbahasa Jawa | 86 |
| BAB V | | 94 |
| PENUTUP | | 94 |
| 5.1 | Simpulan..... | 94 |
| 5.2 | Saran | 95 |
| Daftar Pustaka | | 96 |
| LAMPIRAN | | 100 |

DAFTAR GAMBAR

| | |
|---|----|
| Gambar 4.1 Tampilan Awal(<i>home</i>). | 76 |
| Gambar 4.2 kompetensi Dasar | 77 |
| Gambar 4.3 Tampilan Indikator | 78 |
| Gambar 4.4 Tampilan Materi Pengertian Teks Deskriptif..... | 78 |
| Gambar 4.5 Materi Langkah-Langkah Menulis | 79 |
| Gambar 4.6 Contoh Teks Deskriptif | 79 |
| Gambar 4.7 Contoh Teks Deskriptif Makanan Puli | 80 |
| Gambar 4.8 Contoh Teks Deskriptif Makanan Bontosan | 80 |
| Gambar 4.9 Contoh Teks Deskriptif Makanan Arang-Arang Kambang | 81 |
| Gambar 4.10 contoh Teks Deskriptif Makanan Bubur Sura..... | 81 |
| Gambar 4.11 Contoh Teks Deskriptif Makanan Singit..... | 82 |
| Gambar 4.12 Latihan Soal Jenis 1..... | 82 |
| Gambar 4.13 Latihan Soal Tipe 2 | 83 |
| Gambar 4.14 Tampilan pembuka media sebelum dilakukan validasi..... | 87 |
| Gambar 4.16 <i>icon</i> tombol pengoprasian media sebelum validasi..... | 88 |
| Gambar 4.17 <i>icon</i> tombol pengoprasian media sebelum validasi..... | 88 |
| Gambar 4.18 <i>Icon</i> Tombol Pengoprasian Media yang Sudah Diperbaiki | 88 |
| Gambar 4.19 Materi Teks Deskriptif sebelum Perbaikan | 89 |
| Gambar 4.20 Materi Teks Deskriptif yang Sudah dilakukan Perbaikan..... | 89 |
| Gambar 4.21 Contoh Jenis-jenis Makanan | 90 |
| Gambar 4.24 <i>Gladhen</i> Jenis ke 2 yang Sudah dilakukan perbaikan | 91 |
| Gambar 4.26 <i>Gladhen</i> Jenis Ke 4 yang Sudah Dilakukan Perbaikan | 92 |

DAFTAR TABEL

| | |
|---|----|
| Tabel 3.1 Jenis Data dan Sumber Data | 54 |
| Tabel 3.2 Bagan Langkah-langkah Penelitian | 54 |
| Tabel 3.3 Data Instrumen Penelitian | 55 |
| Tabel 3.4 Pedoman Lembar Observasi Sekolah | 56 |
| Tabel 3.5 kisi-kisi Pedoman Wawancara untuk Guru | 57 |
| Tabel 3.6 Kisi-kisi Pedoman Wawancara Untuk Siswa | 57 |
| Tabel 3.7 Tabel Kisi-kisi Angket Kebutuhan Siswa | 59 |
| Tabel 3.8 Kisi-kisi Angket Kebutuhan Guru | 60 |
| Tabel 3.9 Kisi-kisi Angket Validasi Desain/Uji Ahli Media | 61 |
| Tabel 3.10 Kisi-kisi Angket Uji Validasi Ahli Materi | 62 |
| Tabel 4.1 Observasi Media Pembelajaran Teks Deskriptif | 67 |
| Tabel 4.2 Data Angket Kebutuhan Guru | 70 |
| Tabel 4.3 Data Angket Kebutuhan Siswa | 72 |

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pada proses pembelajaran guru dan siswa merupakan dua komponen yang tidak bisa dipisahkan. Dua komponen tersebut harus terjalin interaksi yang saling menunjang agar proses belajar siswa dapat tercapai secara optimal. Proses pembelajaran pada aspek berbahasa berupa menyimak, berbicara, membaca dan menulis. Keempat keterampilan tersebut merupakan satu kesatuan, maka kebiasaan berbahasa harus selalu dilakukan sejak dini dan dilatih secara terus menerus sehingga hal tersebut tidak akan menjadi sesuatu yang sulit. Sehingga pada proses pembelajaran tidak terjadi kendala dalam proses pemahaman, baik itu tulis maupun lisan.

Proses pembelajaran dalam bahasa diharapkan dapat memenuhi aspek kebahasaan berupa keterampilan menyimak, berbicara, membaca dan menulis. Peneliti akan mengkaji mengenai aspek kebahasaan berupa membaca dan menulis. Pembelajaran yang berkenaan dengan aspek membaca dan menulis berupa teks. Teks dalam bahasa banyak jenisnya, salah satunya yaitu teks deskriptif. Pada pembelajaran teks deskriptif siswa diharapkan dapat menguraikan atau menggambarkan sesuatu objek secara jelas dan terperinci, sehingga pembaca seolah-olah melihat, mendengar atau merasakan keadaan yang terjadi. Maka suatu pengindraan akan merespon dan menggambarkan situasi yang dilihat, didengar, diraba atau dirasakan.

Pembelajaran berbahasa khususnya pada teks akan lebih mudah dipahami jika adanya suatu media. Media pembelajaran dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima, sehingga dapat mempermudah pemahaman dan meningkatkan minat siswa pada proses belajar dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran yang efektif. Media pembelajaran sebenarnya merupakan alat bantu yang dapat digunakan oleh guru dalam membantu tugas kependidikannya. Dalam pengertian ini, guru, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan media.

Pada pembelajaran teks deskriptif berbahasa Jawa yang ada di SMAN 1 Nalumsari kabupaten Jepara, guru masih jarang menggunakan media yang inovatif. Media konvensional masih menjadi pilihan utama dalam menyampaikan materi, seperti menggunakan metode ceramah atau menulis di papan tulis, yang menjadikan siswa merasa bosan dan pembelajaran menjadi monoton. Proses pembelajaran yang menggunakan media sederhana, masih memungkinkan jika media pembelajaran teks deskriptif dikembangkan di sekolah tersebut. Pengembangan media ini tidak dilihat dari segi kecanggihannya akan tetapi dapat mempermudah pemahaman siswa.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru pengampu mata pelajaran bahasa Jawa di SMAN 1 Nalumsari Kabupaten Jepara mendapatkan informasi, bahwa siswa masih rendah tingkat pemahaman terhadap teks. Pada proses pembelajaran teks deskriptif, salah satu indikator pencapaian hasil belajar yang harus dicapai oleh siswa kelas X Semester II adalah siswa mampu menanggapi dan menceritakan kembali isi teks deskriptif makanan tradisional. Siswa masih

kesulitan membedakan teks deskriptif dengan teks narasi. ketika diberi tugas oleh guru untuk menanggapi dan menulis teks deskriptif, masih terdapat siswa yang kebingungan dalam menulis teks deskriptif. Pada proses pembelajaran menulis atau mendeskripsikan tentang makanan tradisional, kebanyakan masih kesulitan dalam merangkai kalimat sesuai dengan strukturnya, baik mengungkapkan maupun menanggapi. Guru masih kesulitan dalam meningkatkan pemahaman materi, pembelajaran selama ini menggunakan media konvensional yang membuat siswa kurang antusias dalam memperhatikan dan kurangnya minat belajar.

Berdasarkan hasil observasi kelas X SMA Nalumsari Kabupaten Jepara yang dilaksanakan pada tanggal 18 januari 2018 diperoleh informasi, bahwa dalam proses pembelajaran menulis teks deskriptif siswa mengalami kesulitan :

- (1) Masih terjadi kesalahan dalam membedakan teks deskriptif dengan teks yang lainnya.
- (2) Kurangnya tingkat pemahaman materi oleh siswa.
- (3) ketika guru mereview materi siswa sering lupa. Begitu pula yang ditemui pada guru ketika menyampaikan materi, guru masih menggunakan metode klasikal yakni ceramah dan pemberian tugas dengan menggunakan media berupa papan tulis dan buku pelajaran. Karena kurangnya inovasi media sehingga tingkat pemahaman siswa masih kurang baik.

Seperti yang telah dijelaskan di atas, penggunaan media yang masih minim pada pembelajaran teks deskriptif dan diperlukanya pengembangan media agar dapat mempermudah pemahaman materi dari guru ke siswa. Berdasarkan uraian tersebut, masih memungkinkan jika media pembelajaran dikembangkan lagi, mengingat masih kurangnya pemahaman materi.

Melihat pemahaman dan tingkat keaktifan siswa kelas X dalam proses pembelajaran menulis teks deskriptif yang dianggap masih kurang, maka mengembangkan media pembelajaran teks deskriptif menggunakan *game bentuk rangkai kalimat berbasis flash* sebagai upaya meningkatkan keaktifan dan pemahaman siswa dalam pembelajaran sebagai penyesuaian media dalam perkembangan jaman yang semakin maju terhadap teknologi.

Media flash dapat dijadikan sebagai sarana untuk memudahkan siswa dalam proses pembelajaran. Jenis media ini akan disajikan dalam bentuk *game rangkai kalimat* yang dapat dioperasikan langsung oleh siswa. Sebelum memasuki *game rangkai kalimat* ini akan ada beberapa pilihan menu isinya mengenai capaian kompetensi, pemahaman materi mengenai penulisan teks deskriptif yang benar, pemahaman materi makanan khas daerah dan ada *game* atau kumpulan soal dengan berbagai tataran kesulitan yang beragam. Pengembangan media flash ini diharapkan dapat membantu pemahaman siswa lebih baik dan meningkatkan antusias belajar bahasa Jawa. Dengan adanya penggunaan media rangkai kata berbasis flash dalam proses belajar mengajar diharapkan dapat memecahkan masalah pembelajaran yakni, mengubah pola pembelajaran siswa menuju lebih efektif dengan meningkatnya pengetahuan dan keterampilan, serta dapat memotivasi belajar siswa.

Berdasarkan uraian permasalahan di atas maka penelitian ini bermaksud untuk mengembangkan media flash yang berkaitan dengan Pembelajaran menanggapi dan menceritakan kembali teks deskriptif makanan tradisional, pengembangan ini perlu dilakukan sebagai upaya untuk mengembangkan media pembelajaran yang

sudah ada untuk diterapkan pada siswa, sebagai alternatif mengatasi permasalahan dalam pembelajaran menanggapi dan menceritakan kembali isi teks deskriptif makanan tradisional bagi siswa di SMA Nalumsari Kabupaten Jepara.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, terdapat berbagai faktor yang mempengaruhi kemampuan siswa dalam menanggapi dan menceritakan kembali isi teks deskriptif makanan tradisional bagi siswa kelas X SMA N 1 Nalumsari Kabupaten Jepara, belum menunjukkan hasil yang diharapkan. Hal ini disebabkan oleh beberapa faktor, diantaranya sebagai berikut:

- 1) Dalam pembelajaran bahasa Jawa guru masih menggunakan media konvensional berupa ceramah dan menulis di papan tulis.
- 2) Siswa kurang aktif dalam pembelajaran teks deskriptif berbahasa Jawa karena monoton, menjenuhkan, dan membosankan.
- 3) Siswa masih kesulitan dalam membedakan teks deskriptif maupun dengan teks yang lainnya.
- 4) Siswa kesulitan dalam menulis teks deskriptif.
- 5) Ketersediaan media yang masih kurang.

Oleh karena itu, perlu pengembangan media pembelajaran yang efektif dan mudah diterapkan untuk meningkatkan kemampuan menanggapi dan menceritakan kembali isi teks deskriptif makanan tradisional. Media pembelajaran yang akan diterapkan dalam pembelajaran menulis teks deskriptif adalah media audio visual berbasis flash dalam bentuk game susun kalimat.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka penelitian ini dibatasi pada masalah penggunaan media pembelajaran yang terjadi pada kelas X SMA N 1 Nalumsari Kabupaten Jepara, maka pengembangan media masih bisa terjadi dengan penggunaan flash dalam bentuk game susun kalimat, pada pembelajaran menanggapi dan menceritakan kembali isi teks deskriptif makanan tradisional.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, permasalahan yang akan dikaji dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Apakah guru dan siswa membutuhkan media flash susun kalimat dalam pembelajaran teks deskriptif?
2. Bagaimana prototipe media flash dalam pembelajaran menanggapi dan menceritakan kembali isi teks deskriptif makanan tradisional bagi siswa kelas X SMA N 1 Nalumsari?
3. Bagaimana hasil uji validasi pembelajaran menanggapi dan menceritakan kembali isi teks deskriptif makanan tradisional dengan menggunakan media flash bagi siswa kelas X SMA N 1 Nalumsari?

1.5 Tujuan penelitian

Berdasarkan permasalahan di atas, tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Mendiskripsikan kebutuhan media flash susun kalimat bagi guru dan siswa dalam pembelajaran teks deskriptif.

2. Membuat prototipe media flash dalam pembelajaran menanggapi dan menceritakan kembali isi teks deskriptif makanan tradisional bagi siswa kelas X SMA Nalumsari.
3. Menggambarkan hasil uji validasi media pembelajaran menanggapi dan menceritakan kembali isi teks deskriptif makanan tradisional dengan media flash bagi siswa kelas X SMA Nalumsari.

1.6 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan sejumlah manfaat, baik secara teoretis maupun praktis.

1.6.1 Manfaat Teoretis

Secara teoritis penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat sebagai bahan referensi untuk pembelajaran menanggapi dan menceritakan kembali isi teks deskriptif makanan tradisional menggunakan media flash pada siswa kelas X SMA Nalumsari Kabupaten Jepara. Selain itu, penelitian ini dapat dijadikan sebagai sumber referensi bagi peneliti karya ilmiah selanjutnya.

1.6.2 Manfaat Praktis

Adapun manfaat praktis dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Bagi guru, produk penelitian ini diharapkan dapat memberikan alternatif media dalam pembelajaran teks deskriptif.
2. Bagi siswa, penelitian ini diharapkan dapat mempermudah siswa dalam memahami materi menanggapi dan menceritakan kembali isi

teks deskriptif makanan tradisioanal dan memberikan pengalaman baru bagi siswa dalam proses pembelajaran.

3. Bagi peneliti, penelitian ini dapat dijadikan sebagai referensi untuk penelitian selanjutnya.



UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

BAB II

KAJIAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORETIS

2.1. Kajian Pustaka

Pada kajian pustaka peneliti mengacu pada penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian ini, mengenai media *flash* dalam pembelajaran teks deskriptif. Penelitian yang dijadikan sebagai kajian pustaka diantaranya Anggraeni (2013), Kurniawan (2014), Salim (2015), Supriyono dkk (2015), Siswanto (2015), Santosa (2016), Hariyanto (2016), Rahmaibu (2016), Mutia (2016), Pertiwi (2016), Alawiyah (2017), Anam (2017), Wati (2017), Ambarsari (2017), Trisna (2018), Tanjung (2018), Reffiane (2018).

Anggraeni (2013) dalam jurnalnya yang berjudul *Pengembangan Media Animasi Fisika Pada Materi Cahaya Dengan Aplikasi Flash Berbasis Android*. Tujuan penelitian anggraini adalah untuk mendeskripsikan pengembangan media dan hasil uji coba terbatas media berdasarkan respon guru, peserta didik, dampak, serta kendala. Jenis penelitian yang dilakukan adalah Penelitian dan Pengembangan, dengan langkah penelitian meliputi tahap studi pendahuluan, yaitu studi pustaka, survei lapangan, dan penyusunan draf produk, serta tahap pengembangan dengan uji coba terbatas.

Sasaran penelitian adalah proses pembelajaran IPA kelas VIII SMP pada materi cahaya, dengan validasi yang dilakukan oleh tiga ahli media dan ahli materi serta uji coba terbatas dilakukan pada 14 peserta didik kelas VIII SMPN 2 Mojokerto. Hasil dari penelitian ini adalah dalam mengembangkan media animasi

fisika dengan aplikasi flash berbasis *Android* harus memperhatikan: kesesuaian dengan materi, penampilan *avatar*, kombinasi warna teks dengan *background*, pergerakan obyek, kemampuan media menyesuaikan ukuran layar, dan penggunaan bahasa. Penilaian dari ahli media dan ahli materi menyatakan bahwa media sangat baik (91,03%) ditinjau dari komponen format, isi, kesederhanaan, keterpaduan, keseimbangan, bentuk, dan warna. Respon peserta didik terhadap media adalah sangat baik (91,72%), ditinjau dari komponen format, kualitas, kejelasan, serta ketertarikan peserta didik. Media memberikan dampak bagi peserta didik berupa motivasi belajar fisika, pemahaman konsep, serta timbulnya rasa senang.

Kendala dalam proses pengembangan yaitu sulit ditemukan referensi *software* pembuat media, penyesuaian animasi, serta keharusan adanya *Adobe AIR* dalam perangkat. Tetapi kendala tersebut dapat diatasi dengan mencari referensi dari internet, bertanya dengan ahli, serta melakukan survei lapangan.

Persamaan penelitian Anggraeni (2013) terdapat pada pengembangan media flash yang digunakan sebagai media pengembangan untuk meningkatkan keaktifan siswa terhadap pembelajaran serta metode penelitian yang digunakan merupakan metode penelitian pengembangan. Sedangkan perbedaannya sendiri terdapat materi pembelajaran fisika dan juga objek penelitian jenjang kelas VIII SMP.

Kurniawan (2014) dengan judul jurnal *Perancangan dan Pembuatan media pembelajaran bahasa Jawa dengan teknik masking (Studi kasus SMA N 1 Ngluwar Magelang)*. Tujuan dari penelitian ini adalah membuat media

pembelajaran bahasa Jawa dengan teknik masking menggunakan aplikasi Adobe Flash untuk meningkatkan kualitas pembelajaran bahasa Jawa sehingga proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan meningkatkan hasil belajar siswa selain itu juga membawa manfaat dan mempermudah guru dalam menyampaikan materi serta mempermudah siswa dalam menerima materi yang disampaikan oleh guru sehingga proses belajar mengajar menjadi maksimal.

Dalam pembuatan media pembelajaran dengan teknik masking ini menggunakan frame dengan ukuran 313px X 212px dan dapat dijalankan di komputer atau laptop walaupun tanpa diinstall *flash player*. Saran dari penelitian ini diharapkan peneliti berikutnya mengembangkan aplikasi ini agar dapat dijalankan di aplikasi *mobile*.

Persamaan penelitian yang dilakukan oleh Kurniawan terdapat pada metode penelitian. Metode penelitian yang digunakan pengembangan akan tetapi pada penelitian Kurniawan menggunakan teori pengembangan dari Luther. Persamaan yang lain terdapat pada pembelajaran bahasa Jawa. Sedangkan perbedaan yang terlihat.

Salim (2015) dalam jurnal yang berjudul *Development of Media-Based Learning Animation for Mathematics Courses in Electrical Engineering, University Riau Kepulauan*. Pada penelitian Salim ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis animasi yang telah divalidasi, sehingga media dapat digunakan dalam mata pelajaran mengajar Matematika Teknik Listrik. Data yang diperoleh dari kuesioner yang diberikan kepada ahli media, ahli materi, dan 31 siswa pada semester 2 tahun 2013 kuesioner yang

dianalisis menggunakan metode deskriptif kualitatif. Menurut ahli media, media itu valid, sehingga media dapat digunakan dalam pembelajaran, tetapi dengan revisi. Matter Expert berpendapat bahwa materinya valid, sehingga media ini bisa digunakan. ahli materi memberikan saran sebagai perbaikan pada media yang sempurna. berdasarkan hasil tes untuk 31 siswa yang telah mencoba produk ini, media ini telah valid tetapi dengan revisi kecil.

Pada jurnal yang ditulis oleh Salim (2015) mempunyai persamaan pada metode penelitiannya yang berupa metode penelitian pengembangan (*development*), yang akan membuat produk media interaktif untuk siswa pada proses pembelajaran di kelas. Sedangkan perbedaan yang terdapat pada penelitian Salim (2014) terdapat pada media yang akan dikembangkan dan mata pelajaran. Media yang akan dikembangkan media interaktif berbasis animasi sedangkan penelitian yang akan dilakukan mengembangkan media flash. Perbedaan yang lain terdapat pada mata pembelajaran berupa matematika dalam teknik listrik.

Supriyono (2015) dalam jurnalnya yang berjudul *Rancang Bangun Media Pembelajaran Bahasa dan Huruf Jawa Berbasis Adobe Flash CS6*. Berdasarkan penelitiannya didapatkan kesimpulan program aplikasi yang sudah dibuat dengan Adobe Flah CS6 berjalan baik pada laptop dengan sistem operasi Windows XP, Windows 7 dan tidak terdapat *error*. Fitur-fitur yang ada pada program aplikasi berjalan dengan baik seperti menu utama, menu pengenalan, menu materi dan sub materinya, menu soal latihan juga menu keluar. Berdasarkan observasi dan kuisisioner materi yang terdapat pada program aplikasi sesuai dengan materi yang

dibutuhkan. Program aplikasi belajar bahasa dan aksara Jawa ini cocok untuk media belajar mandiri siswa.

Persamaan dengan penelitian Supriyono terdapat pada media yang digunakan menyampaikan materi serta metode penelitian yang digunakannya, yaitu sama menggunakan media flash dan juga menggunakan metode penelitian pengembangan (*Research and Development*). Sedangkan perbedaan penelitian yang dilakukan Supriyono (2015) pada materi yang disampaikan yaitu materi mengenai penulisan aksara Jawa.

Siswanto (2015) dengan judul penelitian *Development of Macromedia Flash Based Materials on Learning Social Science Knowledge in Class XI SMK Islam Bustanul Ulum with Model Assure*. Penelitian Siswanto setelah dilakukan uji ahli mempunyai hasil, validasi untuk ahli materi pembelajaran mendapatkan persentase 92,17% masuk dalam kategori sangat baik. Hasil validasi untuk ahli media pembelajaran memperoleh persentase 95,81% masuk dalam kategori sangat baik. Hasil validasi untuk ahli bahasa mendapatkan persentase 94% ke dalam kategori sangat baik.

Pengembangan bahan ajar Macromedia Flash pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Sekolah Vokasi dengan menggunakan ASSURE mampu mendukung pembelajaran sejarah Indonesia ke dalam pembelajaran yang efektif. Hal ini dapat dilihat dari hasil uji efektivitas dengan menggunakan uji t untuk uji sampel non independen yaitu signifikan ($P < 0,000$; $df = 34$; $t = -17,785$), dengan selisih antara pretest dan posttest sebesar -30,428. Nilai negatif pada perbedaan kedua menunjukkan pretest lebih rendah dari posttest. Ini berarti bahwa dengan

pengembangan bahan ajar di Macromedia Flash menggunakan model ASSURE telah mampu meningkatkan hasil belajar siswa sebesar 30.428% dibandingkan dengan kondisi sebelumnya. Hasil dari analisis efektivitas relatif bahan ajar *macromedia Flash* ketika digunakan dalam proses pembelajaran adalah 61.237%, berdasarkan tabel efektivitas relatif hasil ini dimasukkan dalam efektivitas sedang.

Persamaan penelitian Siswanto (2015) yaitu menggunakan metode penelitian pengembangan media sedangkan persamaan yang lain berupa media macromedia adobe *flash* untuk keefektifan dalam proses pembelajaran yang dilakukan di SMK Islam Bustanul Ulum. Sedangkan perbedaannya terdapat pada materi pembelajarannya dan jenjang kelas di SMK. Materi pembelajaran untuk mata pelajaran IPS dan ditujukan untuk bahan ajar, akan tetapi untuk penelitian ini untuk media dalam proses pembelajaran.

Santosa (2016) dengan judul *Pengembangan Media Sinau Wayang Berbasis Macromedia Flash Untuk Pembelajaran Bahasa Jawa Kelas V SD*. Pada jurnal Santosa akan menghasilkan sebuah produk media pembelajaran sinau wayang berbasis *macromedia flash* yang layak digunakan, sebagai media pembelajaran mengenal tokoh-tokoh pewayangan di kelas V SDN Percobaan 3 Pakem. Penelitian yang dilakukan Santosa merupakan jenis penelitian pengembangan dengan mengacu pada model yang dikembangkan oleh Borg dan Gall. Teknik analisis data menggunakan deskriptif kuantitatif.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa validasi materi mendapatkan nilai rata-rata 4,3 dengan kategori sangat baik. Hasil validasi media mendapatkan skor rata-rata 4,34 yang termasuk dalam kategori sangat baik. Hasil uji coba perorangan

mendapatkan skor rata-rata 4,5 merupakan kategori sangat baik, uji coba kelompok kecil mendapatkan skor rata-rata sebesar 4,34 merupakan kategori sangat baik, sedangkan uji coba kelompok besar mendapatkan skor rata-rata sebesar 4,57 merupakan kategori sangat baik. Secara kualitatif media pembelajaran *sinau wayang* memenuhi kriteria dari segi materi yaitu sesuai dengan kurikulum dan tingkat pemahaman siswa yaitu mengenal tokoh wayang. Berdasarkan pengamatan secara langsung, media pembelajaran *sinau wayang* dapat memotivasi siswa belajar mengenal wayang.

Persamaan penelitian yang dilakukan oleh Santosa (2016) dengan penelitian ini terdapat pada metode penelitian yang digunakan dan media yang dikembangkan. Penelitian Santosa menggunakan metode penelitian pengembangan, serta media yang digunakan dalam penelitiannya menggunakan *macromedia flash* dalam penyampaian materi siswa kelas V SD.

Sedangkan perbedaan yang terdapat pada penelitian ini berupa subjek penelitian serta materi yang digunakan. Materi yang digunakan dalam penelitian Santosa yaitu mengenal tokoh wayang dan sifat-sifatnya, serta subjek penelitian Santosa dilakukan terhadap siswa kelas V SD.

Penelitian lain yang relevan yaitu dilakukan oleh Hariyanto (2016) dalam jurnal nasional yang berjudul *Pengembangan Media Macromedia Flash untuk pembelajaran membaca dan menulis bahasa Indonesia di SMA*. Pada penelitiannya tersebut hariyanto melakukan penelitian dengan tujuan untuk mengembangkan media *macromedia flash* untuk pembelajaran membaca dan menulis Bahasa Indonesia di SMA. Kegiatan ini merupakan penelitian dan

pengembangan. Subjek uji cobanya siswa kelas X Semester 2 SMA Gama Yogyakarta. Penelitian dilakukan bulan Maret-Juni 2013. Pelaksanaannya melalui 10 tahap, dari analisis kebutuhan hingga uji lapangan. Data dikumpulkan melalui kuesioner. Data kuantitatif dianalisis dengan statistika deskriptif. Data berupa saran digunakan untuk merevisi produk yang dihasilkan. Hasil penelitian ini berupa media Macromedia Flash yang berkualitas untuk pembelajaran membaca dan menulis bahasa Indonesia di SMA. Produk tersebut mencakup teks, gambar, warna, dan suara, bersifat interaktif. Isinya berupa materi pembelajaran membaca dan menulis bahasa Indonesia SMA Kelas X Semester 2, khususnya berkenaan dengan kompetensi merangkum tabel dan menulis paragraf argumentatif berdasarkan tabel.

Persamaan penelitian yang dilakukan oleh Hariyanto yaitu terdapat pada metode penelitian yang digunakan, media yang digunakan serta aspek kebahasaan yang menjadi indikator dalam penelitiannya. Metode yang digunakan dalam penelitian tersebut berupa penelitian pengembangan media dalam sebuah pembelajaran yang dilakukan di dalam kelas. Sedangkan media yang digunakan yaitu media *flash* dalam pengembangan penelitiannya, dan juga aspek bahasa yang digunakan yaitu membaca dan menulis pada pembelajaran bahasa Indonesia.

Sedangkan perbedaan dengan penelitian yang dilakukan oleh Haryanto terdapat pada materi pembelajaran yaitu pada pembelajaran teks deskriptif berbahasa Jawa mengenai makanan tradisional.

Rahmaibu (2016) di dalam jurnalnya yang berjudul *Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Adobe Flash Untuk Meningkatkan Hasil Belajar*

Pkn. Pengembangan media pembelajaran PKn berbasis multimedia dengan menggunakan *Adobe Flash* telah dilaksanakan peneliti melalui beberapa tahap menurut model *Waterfall*, meliputi *analysis* (analisis kebutuhan), *design* (desain), *implementation* (implementasi), dan *testing* (pengujian).

Berdasarkan evaluasi oleh ahli materi, produk memperoleh kelayakan dengan persentase sebesar 90% yang berarti sangat layak tetapi ada saran/revisi dan oleh ahli media mendapat skor kelayakan dengan persentase 80% yang berarti layak tetapi ada saran atau revisi. Perlu adanya revisi terutama dampak positif dan negatif yaitu penambahan contoh kongkrit pada soal evaluasi, sedangkan perlunya penambahan penomoran dan waktu pengerjaan soal evaluasi pada media. Berdasarkan hasil eksperimen di kelas sampel, rata-rata *pre-test* (sebelum menggunakan media) adalah 71,75, sedangkan rata-rata *post-test* (sesudah menggunakan media) adalah 83. Peningkatan hasil belajar tersebut membuktikan jika terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar PKn sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran berbasis multimedia dengan menggunakan *Adobe Flash*.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Rahmaibu (2016) mempunyai persamaan diantaranya, metode penelitian dan media yang dikembangkan. Metode penelitian yang digunakan oleh Rahmaibu menggunakan metode penelitian pengembangan (*development*) akan tetapi pada penelitian landasan teori menggunakan model *Waterfall*, meliputi *analysis* (analisis kebutuhan), *design* (desain), *implementation* (implementasi), dan *testing* (pengujian). Sedangkan penelitian yang akan dilakukan menggunakan teori dari

Sugiyono yang menggunakan 10 tahapan. Media yang dikembangkan juga sama menggunakan *flash*, hal ini dipilih dianggap media tersebut efektif dalam meningkatkan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran.

Perbedaan yang terjadi pada mata pelajaran, penelitian yang dilakukan oleh Rahmaibu pada pelajaran PKn, sedangkan penelitian yang akan dilakukan fokus pada pembelajaran bahasa Jawa.

Mutia (2016) dalam jurnalnya yang berjudul *Pengembangan Media Pembelajaran Membaca Aksara Jawa Berbasis Macromedia Flash 8 Pada Kelas VII SMP N 36 Purworejo*. Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan media pembelajaran membaca aksara Jawa berbasis *macromedia flash 8*, dapat disimpulkan: (1) pengembangan media pembelajaran membaca aksara Jawa berbasis *macromedia flash 8* dikembangkan menggunakan model penelitian R&D (*research and development*) yang dikembangkan dengan 10 tahap, dengan tahap akhir tanpa produksi masal. Produk akhir yang dihasilkan pada penelitian pengembangan ini adalah media pembelajaran membaca aksara Jawa berbasis *macromedia flash 8* yang layak digunakan sebagai media pembelajaran untuk siswa kelas VII SMP N 36 Purworejo. Kelayakan media pembelajaran ini didasarkan pada hasil penilaian oleh ahli materi dan ahli media; (2) uji efektivitas media pembelajaran diperoleh dari hasil postes pada kelas kontrol dan kelas eksperimen. Hasil nilai rata-rata postes pada kelas kontrol adalah 72,4 dan nilai rata-rata postes kelas eksperimen adalah 80,2. Selisih dari nilai rata-rata pada kelas kontrol dan kelas eksperimen adalah 7,8.

Berdasarkan hasil penelitian Mutia dapat disimpulkan persamaannya meliputi metode penelitian yang digunakan dalam penelitian dan juga pengembangan media yang dipilih. Metode penelitian menggunakan pengembangan (*development*) yang nantinya akan menghasilkan sebuah produk untuk mempermudah dalam penyampaian materi. sedangkan media yang dipilih yaitu Macromedia Flash.

Perbedaan terdapat pada materi pembelajaran dan objek penelitian, materi yang disampaikan yaitu membaca aksara Jawa sedangkan objek penelitian sendiri dilakukan pada jenjang kelas VII SMP di Kabupaten Purworejo.

Pertiwi (2016) dalam skripsinya yang berjudul *Pengembangan Media Macromedia Flash Profesional 8 dalam Pembelajaran Menulis Dialog untuk Kelas VII SMP N 3 Karanganyar*. Penelitian yang menghasilkan produk media flash yang berisi penyajian materi pembelajaran menulis dialog, yaitu aspek-aspek yang diperhatikan dalam menulis dialog, contoh dialog, dan evaluasi yang disertai gambar-gambar animasi gerak, dan dilengkapi *backsound* musik.

Perbedaan dari penelitian ini adalah materi yang diajarkan. Pertiwi (2016) mengembangkan media pembelajaran menulis dialog sedangkan penelitian ini mengembangkan media pembelajaran teks deskriptif. Subjek penelitian ini merupakan siswa kelas X, sedangkan penelitian pertiwi subjeknya siswa kelas VII. Persamaan penelitian ini terdapat pada metode penelitian dan penggunaan media. Metode yang digunakan pengembangan (*Development*) dan media aplikasi *Adobe flash*.

Alawiyah (2017) dalam jurnalnya yang berjudul *Pengembangan Materi Menulis Descriptive Text Melalui Media Flash (Studi Kasus Di SMP Islam Roudlotus Saidiyah Gunungpati Semarang)*. Berdasarkan pendapat siswa pada tahap awal penelitian, mereka mengklaim bahwa menikmati proses pembelajaran dengan menggunakan beberapa jenis media serta media interaktif. Para siswa membutuhkan penguatan, bimbingan dan juga model untuk belajar bahasa Inggris. Dapat disimpulkan bahwa guru harus memberikan pembelajaran yang menarik di kelas. Dengan demikian, penulis mengembangkan media interaktif melalui *Adobe Flash* untuk pengajaran penulisan teks deskriptif. Dengan menggunakan media flash untuk pengajaran bahasa Inggris, diharapkan siswa tertarik dan lebih memperhatikan proses belajar mengajar.

Berdasarkan hasil validasi para ahli menunjukkan bahwa, rata-rata 3,3 untuk subjek, 3,2 untuk kosa kata dan struktur, 3,6 untuk latihan, 3,3 untuk kesesuaian dengan kurikulum, 3,4 untuk suitability kepada siswa, 3,1 untuk suitability kepada guru, 3,5 untuk desain media dan 3,4 untuk visual media. Berdasarkan hasil tersebut jelaslah bahwa media flash sejalan dengan tujuan penelitian dan tidak ada validasi ahli yang dinilai bahwa flash tidak cukup memadai. Kritik dan saran dari para ahli digunakan untuk membuat beberapa revisi terhadap produk agar lebih baik.

Berdasarkan hasil pengujian utama media *flash*, ditemukan bahwa media flash dapat diaplikasikan dalam proses belajar mengajar bahasa Inggris. Hasil tes menunjukkan perkembangan setelah mengaplikasikan media ini. Selain itu, uji keefektifan dengan menggunakan *pre-test* dan *post-test design* ditemukan ada

perbedaan signifikan antara hasil pre-test dan post-test. Berdasarkan hasil penghitungan data, peneliti membandingkan hasil *pre-test* dan *post-test* dengan menggunakan *independent sample t-test*. Hasil standar deviasi (SD) *pre-test* adalah 9,49 dan standar deviasi (SD) pasca tes adalah 9,72. Hasil uji t terhadap pre-test dan post-test adalah 2,88 dan nilai t adalah 2,093. Bila $t\text{-test} < t\text{-value}$ berarti signifikan. Dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan yang signifikan antara pre-test dan post-test, sehingga media flash efektif dalam pengajaran menulis teks deskriptif dan dapat diterapkan dalam proses belajar mengajar di SMP Roudhotus Saidiyah Semarang.

Persamaan dengan jurnal Alawiyah (2017) terdapat pada metode penelitian dan pada pengembangan media. Metode penelitian yang digunakan berupa penelitian pengembangan yang nanti akan menghasilkan sebuah produk penelitian. Sedangkan media interaktif yaitu berupa aplikasi *adobe flash* yang digunakan untuk media pembelajaran menulis teks deskriptif di SMP Gunungpati Semarang. Sedangkan untuk perbedaan terdapat pada obyek jenjang sekolah, pada penelitian ini dilakukan pada siswa SMP di Gunungpati Semarang.

Anam (2017) melakukan penelitian dengan judul *Pengembangan Media Pembelajaran Teks Deskriptif Berbahasa Jawa dengan Movie Maker Pada Siswa Kelas X SMK PGRI 3 Randudongkal Kabupaten Pemalang*. Isi dari penelitian ini berupa pengembangan media *Movie Maker* untuk menunjang pembelajaran teks deskriptif rumah adat Jawa, yang dilakukan terhadap siswa SMK di Kabupaten Pemalang yakni mengenai analisis kebutuhan siswa dan guru, merancang prototipe, validasi prototipe, uji coba produk.

Persamaan penelitian Anam (2017) dengan penelitian yang akan dilaksanakan terdapat pada metode yang digunakan berupa metode penelitian pengembangan (*Research and Development*), serta materi yang sama dan subjek penelitian. Penelitian yang dilaksakannya menyampaikan materi pembelajaran teks deskriptif berbahasa Jawa dan subyeknya siswa SMA sederajat kelas X. Perbedaan yang berkaitan dengan penelitian Anam (2017) berupa media *movie maker* tergolong media audio visual sedangkan penelitian yang akan dilakukan menggunakan media *flash*. Perbedaan yang kedua terdapat pada materi, penelitian Anam (2017) menggunakan materi rumah adat Jawa, sedangkan penelitian yang akan dilaksanakan menggunakan materi makanan tradisional Jawa.

Jurnal yang lain yang relevan dilakukan oleh Wati (2017) dengan judul *Pengembangan Media Mobile Learning Dalam Pembelajaran Menulis Deskripsi Pada Siswa Kelas X SMK*. Penelitian pengembangan media pembelajaran berbasis *mobile learning* telah berhasil dilakukan dengan menghasilkan sebuah aplikasi pembelajaran yang layak digunakan siswa sebagai media dalam pembelajaran materi menulis deskripsi. Kelayakan produk ini berdasarkan hasil penilaian ahli materi dengan kategori sangat layak, dari ahli media dengan kategori layak, dan praktisi pembelajaran memberikan penilaian dengan kategori layak.

Pada rancangan perencanaan pembelajaran yang termuat dalam RPP, telah dinilai oleh dua orang pengamat dan telah diperoleh skor rata-rata 83,45% dengan kategori baik. Hal ini menunjukkan bahwa rencana pembelajaran menulis deskripsi dengan menggunakan media *mobile learning* layak digunakan sebagai acuan dalam pelaksanaan pembelajaran. Berdasarkan perencanaan pelaksanaan

pembelajaran yang telah dirancang melalui RPP, pembelajaran menulis deskripsi dengan menggunakan media *mobile learning* telah diperoleh skor rata-rata 80,36% dengan kategori baik. Hal ini memberikan gambaran bahwa pembelajaran menulis deskripsi dengan menggunakan media *mobile learning* layak dilaksanakan sesuai dengan perencanaan pembelajaran yang telah dirancang.

Persamaan dari jurnal Wati (2017) terpadat pada metode penelitian yang digunakan serta materi yang disampaikan. Metode penelitian yang digunakan pengembangan dan materi yang disampaikan yaitu teks deskriptif untuk kelas X SMK. Sedangkan perbedaan dari penelitian ini yaitu pada media yang dikembangkan pada pembelajaran tersebut. Media yang digunakan dalam penelitian Wati berupa media *Mobile Learning* yang mempunyai tujuan proses belajar sepanjang waktu (*long life learning*), siswa dapat lebih aktif dalam proses pembelajaran, menghemat waktu karena apabila diterapkan dalam proses belajar maka siswa tidak perlu harus hadir di kelas hanya untuk mengumpulkan tugas, cukup tugas tersebut dikirim melalui aplikasi pada telepon genggam yang secara tidak langsung akan meningkatkan kualitas proses belajar itu sendiri.

Penelitian lain yang relevan dalam jurnal, oleh Ambarsari (2017) dengan judul *Pengembangan Media Popculture Up Rumah Adat Jawa untuk Pembelajaran Menyusun Teks Deskriptif pada Peserta Didik SMP Kelas VII*. Penelitian yang dilakukan Ambarsari menggunakan pendekatan *Research and Development (R&D)*. Sumber data penelitian ini adalah siswa, guru, dan dosen ahli. Teknik pengumpulan data kebutuhan penelitian ini menggunakan kuesioner. Teknik analisis data menggunakan teknik analisis deskriptif kualitatif. Hasil

penelitian ini adalah didapatkannya karakteristik kebutuhan media *pop culture up* rumah adat Jawa untuk pembelajaran menyusun teks deskripsi: (1) aspek penyajian isi/materi adalah penyajian gambar *pop up* beserta keterangan bagian-bagiannya dan cara menyusun teks deskripsi; (2) aspek bahasa dan keterbacaan disesuaikan dengan kemampuan peserta didik; (3) aspek tampilan 2D, perpaduan warna, serta jenis huruf disesuaikan. Penilaian terhadap media *pop culture up* rumah adat Jawa: 1) aspek grafika mendapat nilai 79,1 dengan kategori baik, 2) aspek penyajian isi/materi mendapat nilai 75,2 dengan kategori baik, dan 3) aspek bahasa dan keterbacaan mendapat nilai 81,6 dengan kategori sangat baik.

Persamaan penelitian yang dilakukan oleh Ambarsari yaitu terdapat metode penelitian dan juga materi yang digunakan, dalam penelitian Ambarsari menggunakan metode penelitian pengembangan (*research and development*) yang nantinya hasil penelitian akhir akan menghasilkan sebuah produk media digunakan dalam proses pembelajaran. Persamaan yang lain terdapat pada materi pembelajaran yaitu berupa menyusun teks deskriptif.

Berdasarkan kesimpulan dari penelitian Ambarsari (2017) mempunyai perbedaan berupa media yang digunakan dan subyek penelitian. Media yang digunakan dalam pengembangan media Ambarsari menggunakan *Pop Culture Up* dan subjek penelitian yang dilaksanakan dengan objek penelitian siswa SMP Kelas VII.

Trisna (2018) dengan judul *Developing Macromedia Flash For Teaching Speaking Materials For Students*. Berdasarkan hasil penelitian, disimpulkan bahwa mengembangkan *macromedia flash* untuk mengajar bahan berbicara untuk

siswa manajemen bisnis mengikuti penelitian dan Pengembangan (R & D) model oleh Gall, Borg dan Gall (2003) yang terdiri dari beberapa langkah untuk mengembangkan produk pendidikan baru. Kemudian, langkah-langkah pengembangan *macromedia flash* dimodifikasi menjadi empat langkah tersebut: 1) evaluasi dan analisis kebutuhan; 2) desain media; 3) validasi dan revisi; 4) produksi akhir.

Produk pengembangan *macromedia flash* untuk mengajar berbicara dengan bahan bahasa Inggris tentang meminta dan memberikan arahan bagi siswa manajemen bisnis telah divalidasi oleh validasi ahli (material dan media). Untuk penilaian total oleh ahli materi adalah 89 (Baik), dan penilaian total oleh ahli media adalah 93 (Baik). Dengan hasil bahwa *macromedia flash* bagus dan layak digunakan untuk mengajar berbicara untuk siswa program manajemen bisnis di sekolah kejuruan.

Persamaan dari penelitian yang dilakukan oleh Trisna diantaranya pada metode yang digunakan dan media yang dikembangkan. Metode yang digunakan penelitian pengembangan pada teori oleh Borg dan Gall yang diringkas menjadi empat langkah. Sedangkan untuk media yang dikembangkan yaitu media flash, media menurut uji validasi ahli materi cukup baik jika dipakai dalam proses pembelajaran. Perbedaan yang terdapat pada penelitian Trisna berupa mata pelajaran yaitu pembelajaran berbicara bahasa Inggris dan obyek penelitiannya pada sekolah kejuruan.

Tanjung (2018) dalam jurnal pengembangan pembelajaran yang berjudul *The Development of Local Wisdom of Labuhanbatu Based on Teaching Material*

of Descriptive Text For 7th Grade Student at SMP Negeri 1 Bilah Barat, Indonesia. Penelitian yang dilakukan oleh Tanjung merupakan penelitian pengembangan yang dilakukan di SMP Bilah Barat kota Medan. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hasil pengembangan kearifan lokal Labuhanbatu berdasarkan materi teks deskriptif untuk siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Bilah Barat. Materi pengajaran dalam bentuk modul. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan (R&D) yang mengacu pada Borg & Gall yang dikemukakan oleh Sugiyono.

Subyek tria terdiri dari 3 siswa dengan perbedaan individu, 9 siswa dengan uji coba kelompok kecil, dan 32 siswa dengan uji coba lapangan terbatas. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, kuesioner dan penulisan tes teks deskriptif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) validasi ahli materi mencakup konten dengan rata-rata 87,18% pada kriteria sangat baik, menyajikan kemanfaatan mendapatkan rata-rata 85,19% pada kriteria yang sangat baik, dan penilaian bahasa memperoleh 87,93% pada kriteria yang sangat baik. (2) validasi ahli desain mendapatkan 91,58% pada kriteria yang sangat baik, (3) respon guru adalah rata-rata 88,33% pada kriteria yang sangat baik, (4) tria individu mendapat rata-rata 74,61% pada kriteria yang sangat baik, (5) uji coba kelompok kecil mendapat 83,22% pada kriteria sangat baik dan (6) uji lapangan terbatas rata-rata 90,18%. Hasil yang diperoleh dari keefektifan menggunakan kearifan lokal dari Labuhanbatu berdasarkan modul bahan teks deskriptif adalah 75,37 dan efektivitas buku teks adalah 69,85. Perbedaannya adalah 11,72 menggunakan buku teks dan menggunakan modul.

Persamaan dengan penelitian tanjung terdapat pada metode penelitian dan juga pada materi. Metode penelitian yang digunakan berupa penelitian pengembangan menurut Sugianto yaitu dengan 10 tahapan penelitian, mengingat terlalu lamanya waktu, maka dipersingkat menjadi 5 langkah. Persamaan yang lain terdapat pada materi yaitu mengenai menulis teks deskriptif, yang menggunakan materi kearifan lokal daerah. Perbedaan yang terdapat dalam penelitian ini berupa pengembangan materi pembelajaran yang menggunakan kearifan lokal di daerah Labuhanbatu, untuk pilihan materi pada proses pembelajaran menulis teks deskriptif.

Reffiane (2018) dalam jurnalnya yang berjudul *Interactive Media Development Based Macromedia Flash 8 on Themeliving Matter of Primary Class IV*. Penelitian yang dilakukan oleh Reffiane mengenai pengembangan media pembelajaran *flash* untuk materi pokok kelas IV. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui validitas dan kepraktisan media interaktif berbasis *Flash Macromedia 8* pada tema asuhan makhluk hidup untuk SD kelas IV. Penelitian ini menggunakan metodologi penelitian *Research and Development (R&D)*. Langkah ke mengembangkan media interaktif berbasis Macromedia Flash 8 menggunakan prosedur pengembangan model ADDIE (Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Penilaian). Validitas media diperoleh dari hasil validasi ahli yang terdiri dari tiga ahli dan tiga ahli materi media. Hasil yang diperoleh dari ahli media pertama 97,5%, ahli media II 97,5%, dan ahli media III 100%.

Hasil yang diperoleh dari para ahli mata pelajaran I 98,33%, 98,33%, ahli materi kedua dan ahli materi pelajaran 96,66%. Hasil rata-rata yang diperoleh dari

tiga spesialis media dan ahli subjek 98,33% kriteria 97,77% "Sangat Layak Digunakan". Kepraktisan media diperoleh melalui angket respon siswa dan guru Bendokaton kidul kelas IV SDN, SDN 01 Purwokerto dan SDN 01 Tayu Wetan pada media interaktif berbasis *Macromedia Flash 8*. Hasil angket respon siswa kelas IV SDN Bendokatonkidul 98,59%, SDN 01 Purwokerto 100% dan SDN 01 Tayu Wetan 98,78%. Hasil angket respon guru Kelas IV SDN Bendokatonkidul 100%, SDN 1 Purwokerto 95% dan SDN 1 Tayu Wetan 92,5%. Rata-rata respon kuesioner oleh 99,12% siswa dan respon kuesioner guru sebesar 95,83% dengan kriteria "Sangat Layak Digunakan". Kesimpulan bahwa *Macromedia Flash 8* yang berbasis media interaktif adalah penggunaan yang valid dan praktis pada tema merawat siswa SD kelas IV.

Persamaan terdapat pada metode penelitian yang menggunakan metode penelitian pengembangan, persamaan yang lain terdapat media yang dikembangkan yaitu berupa media *flash* yang ditujukan meningkatkan keefektikan dan keaktifan proses pembelajaran di kelas IV. Perbedaan yang terjadi berupa materi pelajaran yang digunakan serta obyek penelitian. Pelajaran yang menjadi kajian penelitian Reffiane merupakan materi seluruh pelajaran kelas IV dan objek penelitian 3 sekolah yaitu SDN 1 Purwokerto, SDN 1 Bendokatonkidul dan SDN 1 Tayu Wetan.

2.2. Landasan Teoretis

Landasan teoretis yang digunakan dalam penelitian ini yaitu: media, manfaat, jenis, media pembelajaran, adobe *flash*, teks, jenis, teks deskriptif dan folor, makanan, makanan tradisional

2.2.1 Media

Kata media berasal dari bahasa latin yaitu *medius* yang artinya tengah, perantara atau pengantar. Kata media, merupakan bentuk jamak dari kata “medium”, yang secara etimologi berarti perantara atau pengantar. Kamus Besar Ilmu Pengetahuan (dalam Dagon, 2006:634) media merupakan perantara atau penghubung yang terletak antara dua pihak, atau sarana komunikasi seperti koran, majalah, radio, televisi, film, poster, dan spanduk.

Pendapat lain dikemukakan oleh Sadiman (1996:6) media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi. Dalam Buku Pengantar Ilmu Komunikasi (Cangara, 2006 :119), media adalah alat atau sarana yang digunakan untuk menyampaikan pesan dari komunikator kepada khalayak. Ada beberapa pakar psikologi memandang bahwa dalam komunikasi antar manusia, maka media yang paling didominasi dalam berkomunikasi adalah pancaindera manusia seperti mata dan telinga. Pesan-pesan yang diterima selanjutnya oleh pancaindera selanjutnya diproses oleh pikiran manusia untuk mengontrol dan menentukan sikapnya terhadap sesuatu, sebelum dinyatakan dalam tindakan.

Dalam konteks dunia pendidikan, Gerlach & Ely (dalam Arsyad, 2002: 3) mengungkapkan bahwa media secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Dalam pengertian ini, guru, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan media. Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses pembelajaran cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal. Pengertian media menurut Sutirman (2013:15) media merupakan komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi instruksional di lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar.

Menurut para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa, media merupakan perantara atau alat yang digunakan untuk menyampaikan suatu pesan untuk mempermudah menerima ataupun memahami dari pihak satu ke pihak yang lain.

2.2.1.1 Manfaat Media

Dale (dalam Arsyad 2013) menjelaskan manfaat media dalam pembelajaran sebagai berikut.

- 1) Meningkatkan rasa saling pengertian dan simpati dalam kelas.
- 2) Membuahkan perubahan signifikan tingkah laku siswa.
- 3) Menunjukkan hubungan antara mata pelajaran dan kebutuhan serta minat siswa dengan meningkatnya motivasi belajar siswa.
- 4) Membawa kesegaran dan variasi bagi pengalaman belajar siswa.
- 5) Membuat hasil belajar lebih bermakna bagi berbagai kemampuan siswa.

- 6) Mendorong pemanfaatan yang bermakna dari mata pelajaran dengan jalan melibatkan imajinasi dan partisipasi yang mengakibatkan meningkatnya hasil belajar.
- 7) Memberikan umpan balik yang diperlukan yang dapat membantu siswa menemukan seberapa banyak yang telah mereka pelajari.
- 8) Memperluas wawasan dan pengalaman siswa yang mencerminkan pembelajaran nonverbalistik dan membuat generalisasi yang tepat.
- 9) Meyakinkan diri bahwa urutan dan kejelasan pikiran yang siswa butuhkan jika mereka membangun struktur konsep dan sistem gagasan yang bermakna.

Adapun menurut Sudjana dan Rivai (dalam Arsyad 2013), manfaat media pembelajaran dalam proses belajar siswa adalah sebagai berikut.

- 1) Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
- 2) Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa dan memungkinkannya menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran.
- 3) Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata hanya komunikasi verbal yang melalui penuturan kata-kata oleh guru, dan sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga.
- 4) Siswa dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, memerankan dan lain sebagainya.

Berdasarkan paparan di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran memiliki manfaat dalam proses belajar mengajar yaitu dapat meningkatkan dan

mengarahkan perhatian siswa sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, memperjelas penyampaian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar proses dan hasil belajar.

2.2.1.2 Jenis Media

Sukiman (2012:44) menyebutkan ada tiga jenis media yang dapat digunakan, yaitu:

1) Media Visual

Media pembelajaran visual adalah media pembelajaran yang menyalurkan atau menyampaikan pesan lewat indera penglihatan. Media pembelajaran visual dikelompokkan menjadi dua macam, yaitu media grafis dan media cetak. Media grafis meliputi media foto, gambar, sketsa, bagan, grafik, papan tulis, flannel dan bulletin, poster dan kartun, peta dan globe. Adapun media cetak meliputi proyektor transparansi (OHP) dan modul.

2) Media Audio

Media pembelajaran audio adalah media pembelajaran yang digunakan untuk menyalurkan atau menyampaikan pesan lewat indera pendengaran. Jenis media ini meliputi media rekaman dan media radio.

3) Media Audio Visual

Media pembelajaran audio visual adalah media yang digunakan untuk menyalurkan atau menyampaikan pesan melalui indera penglihatan sekaligus pendengaran (indera pandang-dengar). Jenis media ini meliputi media televisi dan media film/video.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa berdasarkan kemampuan panca inderanya media dikelompokkan menjadi tiga jenis yaitu media audio, media visual, dan media audio-visual. Ketiga jenis media tersebut bermanfaat untuk memudahkan dalam menyampaikan pesan atau informasi dalam suatu kegiatan. Penelitian ini menggunakan jenis media audio visual berbentuk media *flash* yang dilengkapi dengan materi berbagai jenis makanan khas daerah, serta soal-soal sesuai kompetensi yang dicapai dan dioperasikan langsung oleh siswa.

2.2.2 Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah Segala sesuatu yang dapat menyampaikan dan menyalurkan pesan dari sumber secara terencana sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif di mana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif Munadhi (2013:7). Sadiman (2009:7) menyatakan bahwa, Media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan perhatian dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi. Sesuai pendapat-pendapat tersebut dapat disimpulkan media pembelajaran merupakan alat yang digunakan untuk menyalurkan pesan dari sumber belajar yaitu buku atau modul dan sumber belajar lainnya kepada penerima yaitu siswa, agar tercipta lingkungan belajar yang kondusif, efisien, dan menyenangkan.

Media pembelajaran *Nkuuhe* dalam Jumana (2017) “*holds the view that instructional media are all devices and materials used in the teaching and learning process*”. Maksud dari kutipan tersebut yaitu memegang pandangan bahwa media

pembelajaran adalah semua perangkat dan bahan yang digunakan dalam proses belajar mengajar. Dengan demikian, media mempunyai peran yang sangat penting dalam kegiatan belajar mengajar, sehingga muncul istilah media pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar.

Sukiman (dalam Nafi'ah 2017:14) menyatakan media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim kepada 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. Dalam proses belajar mengajar guru harus mampu mengusai alat bantu yang cocok untuk digunakan dalam proses belajar sehingga melalui penggunaan media, tujuan pembelajaranpun dapat tercapai secara efektif dan efisien (Anam 2017:17). Melengkapi pendapat anam, Yuwono (2008) menyatakan pengertian media pembelajaran adalah sumber belajar dan alat bantu yang berupa manusia, benda, peristiwa, metode atau teknik yang digunakan sebagai sarana komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa dalam proses pembelajaran di sekolah untuk mencapai tujuan yang ditentukan.

Berdasarkan pendapat para ahli media merupakan perantara dalam berkomunikasi atau berinteraksi. sedangkan media lebih khusus dalam dunia pendidikan, yang mempunyai arti sebagai alat atau perantara dalam penyampaian materi belajar supaya mempermudah pemahaman. Jadi dapat disimpulkan, bahwa media belum tentu media pembelajaran karena media dapat bermakna luas dapat mencakup segala aspek.

Pada dunia pendidikan media yang digunakan dalam pembelajaran banyak jenisnya, dapat berupa: media visual, media audio dan media audio visual. Dari jenis media tersebut jika digunakan sesuai materi yang diajarkan maka akan mendapatkan hasil yang baik. Pada proses pembelajaran teks deskriptif makanan tradisional maka memilih media yang efektif berupa media audio visual. Audio visual merupakan media yang digunakan untuk menyalurkan atau menyampaikan pesan melalui indera pengelihatan sekaligus pendengarn (indera pandang-dengar). Jenis media ini banyak jenisnya, diantaranya: vcd, dvd, *movie maker*, televisi, *adobe flash* dan sebagainya.

Penggunaan media pembelajaran diharapkan siswa dapat aktif dalam proses pembelajaran, maka media yang tepat untuk digunakan pada pembelajaran teks deskriptif makanan tradisional Jawa yaitu media *adobe flash*, mengapa demikian karena siswa dapat mengoprasikan aplikasi tersebut secara langsung dan bisa diisi dengan konten yang disesuaikan dengan kurikulum.

2.2.3 Adobe Flash

Adobe Flash merupakan salah satu *software* yang digunakan untuk membuat animasi, video, gambar vektor, maupun *bitmap*, dan multimedia interaktif. Video atau animasi yang dihasilkan oleh aplikasi ini mempunyai ekstensi “swf”. Selain itu *Adobe Flash* juga memiliki bahasa pemograman sendiri, yaitu *Action Script* digunakan untuk membuat animasi dan memberi efek gerak pada animasi. *Adobe Flash* dapat digunakan untuk berkomunikasi dengan program lain yaitu *HTML*, *PHP*, dan *XML*. Hasil dari *Adobe Flash* juga dapat ditampilkan di berbagai media seperti *website*, *VCD*, *DVD*, dan *handphone*. Oleh

karena itu, tidak jarang penulis menggunakan *Flash* untuk mengembangkan media pembelajaran (Darmawan 2012:259).

Media *adobe flash* termasuk media audio visual yang mempunyai kelebihan dibandingkan program lainnya, yaitu pengguna *adobe flash* dapat dengan mudah dan bebas dalam berkreasi membuat animasi dengan gerakan bebas sesuai dengan adegan animasi yang dikehendaki, *Adobe Flash* menghasilkan file bertipe FLA yang bersifat fleksible, karena dapat dikonversi menjadi file bertipe *swf, html, jpg, png, exe, dan mov* (Eskanuanti 2016:34).

Menurut wahyono (dalam Siswanto 2011) “*Macromedia flash is an animation used to create designs, presentation tools, and publications that require the availability of facilities for its users*”. Maksud kutipan tersebut, Macromedia flash adalah animasi yang digunakan untuk membuat desain, alat presentasi, dan publikasi yang membutuhkan ketersediaan fasilitas bagi penggunanya.

Ardiansyah (2013:5) berpendapat *flash* dapat digunakan sebagai salah satu media untuk pembelajaran, karena selain kemampuan animasi flash juga mampu menangani aspek interaktif antara film *flash* dengan pengguna.

Salah satu alasan pemakaian *adobe flash* sebagai media pembelajaran, yaitu aplikasi *flash* yang lengkap sehingga dapat digunakan sebagai media audio visual. Media pembelajaran jika berupa audio dirasa kurang efektif dalam proses pembelajaran, sehingga dengan *adobe flash* ini dapat membuat media pembelajaran yang interaktif. Pembelajaran interaktif berupa gambar , suara dan dapat oprasikan langsung oleh siswa. maka akan lebih menarik siswa dalam belajar. Siswa akan lebih jelas dan mudah dalam memahami materi.

Berdasarkan pendapat para ahli yang sudah dijelaskan diatas, dapat disimpulkan bahwa *adobe flash* merupakan aplikasi untuk medesain gambar dan dapat membuat gerakan gambar yang bisa dikolaborasikan dengan musik.

2.2.4 Teks

Halliday dan Ruqaiyah (dalam Mahsun 2014:1) menyatakan bahwa teks merupakan menuju pemahaman tentang bahasa. Itu sebabnya, teks menurutnya merupakan bahasa yang berfungsi atau bahasa yang sedang melaksanakan tugas tertentu dalam konteks situasi. Menurut Mahsun (2014:1) teks adalah satuan bahasa yang digunakan sebagai ungkapan suatu kegiatan sosial baik secara lisan maupun tulis dengan struktur berpikir yang lengkap. Definisi di atas, menuntun pada pencirian teks yang wujudnya dapat berupa bahasa yang dituturkan atau dituliskan, atau juga bentuk-bentuk sarana lain yang digunakan untuk menyatakan apa saja yang dipikirkan. Teks merupakan (baik lisan maupun tulis) yang terdapat di dalam suatu konteks situasi konteks kultural. Teks membentuk suatu konstruk (bangunan) melalui sistem fungsi atau makna dan sistem bentuk linguistik/kebahasaan secara simultan (bersama-sama/pada waktu yang sama).

Secara fungsional, teks digunakan mengekspresikan suatu tujuan atau fungsi proses sosial di dalam suatu konteks situasi dan konteks kultural Butt, Fahey, Spinks, dan Yalop, Halliday, (dalam Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2013:79). Secara fungsional, teks merupakan sejumlah unit simbol kebahasaan yang digunakan untuk mewujudkan realitas pengalaman dan logika (ideasional), realitas sosial (interpersonal), dan realitas tekstual/semiotik.

Secara sistemik, sebagai teks bahasa terdiri atas sejumlah sistem atau unit kebahasaan yang secara hierarkis bekerja secara simultan dan sistemik dari sistem

yang lebih rendah berupa fonologi/grafologi menuju ke sistem yang lebih tinggi berupa leksikogramatika, semantik wacana, dan struktur teks. Tiap-tiap peringkat itu tidak dapat dipisahkan karena merupakan organisme yang mempunyai peran yang saling terkait dalam merealisasikan makna holistik atau tujuan sosial suatu wacana Halliday, (dalam Kementerian Pendidikan dan kebudayaan, 2013:79).

Berdasarkan pendapat beberapa para ahli, dapat disimpulkan bahwa teks adalah suatu bentuk yang merujuk pada wujud konkret penggunaan bahasa berupa untaian kalimat yang mengemban proposisi tertentu sebagai suatu keutuhan baik tulis maupun lisan.

2.2.4.1 Jenis Teks

Jenis-jenis tulisan menurut Weaver dalam Tarigan (2008:28) ada empat yaitu 1) eksposisi, 2) deskripsi, 3) narasi, dan 4) argumentasi. Berikut akan dijelaskan keempat jenis tulisan tersebut.

1. Eksposisi

Teks yang bertujuan untuk memberitahukan atau menjelaskan sesuatu biasa disebut dengan karangan eksposisi. Tulisan jenis ini berusaha memaparkan sesuatu kepada pembaca untuk memberikan pengetahuan baru dengan cara memberitahukan atau menjelaskan sesuatu melalui bukti nyata. Dengan memberikan bukti-bukti nyata pembaca akan mendapat informasi baru yang sebelumnya belum diketahui, misalnya pembaca belum mengetahui bagaimana cara memelihara ikan patin supaya dapat menjadi sumber pendapatan maka 11 pembaca akan mengerti dengan membaca tulisan atau karangan yang berjudul Budidaya Ikan Patin. Contoh lain karangan yang bertujuan memberitahukan atau

menjelaskan misalnya: Proses Pembuatan Tempe, Peran Pelajar di Era Globalisasi.

2. Deskripsi

Teks yang menggambarkan sesuatu. Menggambarkan apa yang menjadi objek penulis kepada pembaca dengan harapan pembaca dapat merasakan dan berimajinasi tentang apa yang disampaikan oleh penulis. Contoh tulisan yang menggambarkan sesuatu misalnya Pesona Pulau Dewata.

3. Narasi

Teks yang berisi cerita tentang sesuatu. Bentuk tulisan narasi ada dua yaitu narasi ekspositori (nyata) contohnya sejarah, biografi, bibliografi, dan otobiografi, sedangkan narasi sugestif (fiksi) contohnya cerpen, novel, roman, dongeng, dan legenda.

4. Argumentasi.

Teks yang berisi hal yang meyakinkan atau mendesak pembaca. Argumen yang kuat dari penulis dapat membuat pembaca yakin atau setuju dengan pernyataan penulis sehingga pembaca akan terdesak mengikuti pendapat penulis.

Dari pendapat-pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa jenis teks dibagi menjadi empat jenis yaitu: 1. Teks esposisi, 2. Teks deskripsi, 3. Teks narasi, dan

4. Argumentasi

2.2.4.1.1 Teks Deskriptif

Deskriptif adalah teks yang berusaha melukiskan atau menggambarkan suatu objek dengan sedetail-detailnya secara mendalam dan sistematis sesuai dengan keadaan yang sebenar-benarnya tentang sesuatu yang dilukiskan tersebut

sehingga pembaca seakan-akan melihat atau mengamati langsung objek tersebut (Keraf 1982:93). Melengkapi pendapat keraf, Kane (dalam Hermenita 2013) berpendapat “*descriptif text is description about sensory experience how something looks, sound, taste*”. Maksud dari kutipan tersebut bahwa teks deskriptif adalah deskripsi tentang pengalaman indera bagaimana sesuatu terlihat, suara, selera.

Permanasari (2017:158) Teks deskriptif juga merupakan tulisan yang menggambarkan atau melukiskan sesuatu yang akan diungkapkan penulis, sehingga pembaca atau yang mendengar seolah-olah melihat sendiri obyek yang telah dibicarakan, meskipun pembaca atau pendengar belum pernah menyaksikan sendiri. Karangan deskripsi yang bersifat deskriptif bertujuan melukiskan dengan jelas atau memberikan gambaran terhadap sesuatu dengan sejelas-jelasnya, sehingga pembaca seolah-olah dapat melihat dan mendengar, membaca, atau merasakan hal yang dideskripsikan, Idris (2014).

Berdasarkan pendapat beberapa para ahli, dapat disimpulkan bahwa teks deskriptif merupakan tulisan yang menggambarkan suatu keadaan atau obyek secara jelas yang dapat dirasakan oleh pembaca.

2.2.4.1.2 Jenis-jenis Teks Deskripsi

Menurut Enre (1998:159) wacana deskripsi dibedakan atas dua jenis, yaitu deskripsi ekspositoris dan deskripsi literer.

a. Deskripsi Ekspositoris

Deskripsi ekspositoris merupakan deskripsi yang bertujuan memberikan pengertian mengenai hakikat suatu obyek sebagai suatu

pernyataan agar pembaca dapat memahami hakikat suatu obyek sebagai suatu pernyataan agar pembaca dapat memahami hakikat yang diuraikan. Penyajiannya bersifat analitik dan tidak bermaksud menggugah perasaan. Jenis wacana ini biasa juga disebut wacana pemberian teknis atau ilmiah.

b. Deskripsi Literer

Deskripsi literer merupakan deskripsi yang bertujuan menjadikan seseorang melihat sesuatu dengan penuh renik-renik yang menghasilkan kesan dalam perasaan. Memusatkan perhatian pada bagian akhir, menyangkut warna kehidupan dan keragaman subyeknya meskipun hal tersebut berhubungan dengan benda yang sangat sederhana. Jenis wacana ini sering juga disebut wacana pemerian impersionistik atau stimulatif. Sifatnya sedikit subyektif dan literer. Dengan menggunakan sifat-sifat faktual obyeknya sebagai titik tolak, bergerak dengan bebas ke dalam dunia perasaan dan imajinasi.

Sementara itu, (Keraf 1982:84) menyatakan bahwa berdasarkan tujuannya, teks deskripsi dibedakan menjadi dua macam, yaitu deskripsi *sugesif* dan deskripsi teknis atau ekspositoris.

a. Deskripsi Sugesif

Deskripsi sugesif bermaksud menciptakan sebuah pengalaman pada diri pembaca, pengalaman karena pengenalan langsung dengan obyeknya. Pengalaman atas objek itu harus menciptakan sebuah kesan atau interpretasi. Sasaran deskripsi sugesif adalah dengan perantaraan rangkaian kata-kata yang dipilih oleh penulis untuk menggambarkan ciri,

sifat, dan watak dari obyek tersebut dapat diciptakan sugesti tertentu pada pembaca. Dengan kata lain deskriptif sugesif berusaha untuk menciptakan suatu penghayatan terhadap objek tersebut melalui imajinasi para pembaca.

b. Deskripsi Ekspositoris

Deskripsi ekspositoris atau deskripsi teknis hanya bertujuan untuk memberikan identifikasi atau informasi mengenai obyeknya, sehingga pembaca dapat mengenalnya bila bertemu atau berhadapan dengan obyek tadi. Tidak berusaha untuk menciptakan kesan atau imajinasi pada diri pembaca.

Dari pendapat-pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa teks deskripsi dapat dibedakan menjadi dua, yaitu deskripsi sugesif dan deskripsi ekspositoris. Deskripsi sugesif berisi penggambaran mengenai suatu hal yang bersifat menciptakan suatu penghayatan terhadap obyek melalui imajinasi pembaca. Sedangkan deskripsi ekspositoris berisi penggambaran mengenai suatu hal yang bersifat obyektif, apa adanya, sesuai kenyataan, dan tanpa terdapat kesan subyektif dari penulis.

2.2.5 Foklor

Kata foklor berasal dari bahasa inggris yaitu *folklore*. Kata itu majemuk yang berasal dari dua kata dasar yaitu folk dan lore. Kata *folk* yang sama artinya dengan kata kolektif (*collectivity*). Menurut alan Dundes, *folk* adalah sekelompok orang yang memiliki ciri-ciri pengenal fisik, sosial, dan kebudayaan, sehingga dapat dibedakan dari kelompok-kelompok lainnya. Jadi *folk* adalah sinonim

dengan kolektif, yang juga memiliki ciri-ciri pengenal fisik kebudayaan yang sama, serta mempunyai kesadaran kepribadian sebagai kesatuan masyarakat.

Sedangkan pengertian *lore* adalah tradisi. *Folk* yaitu sebagian kebudayaannya, yang diwariskan secara turun menurun secara lisan atau melalui suatu contoh yang disertai dengan gerak isyarat atau alat pembantu pengingat (*mnemonic device*).

Definisi folklor secara keseluruhan adalah sebagian kebudayaan suatu kolektif, yang tersebar dan diwariskan turun temurun, diantara kolektif macam apa saja, secara tradisional dalam versi yang berbeda, baik dalam bentuk lisan maupun contoh yang disertai dengan gerak isyarat atau alat pembantu pengingat (*mnemonic device*). yang menjadi obyek kajian folklor Indonesia adalah semua foklore dari *folk* yang ada di Indonesia. Baik yang di pusat maupun yang didaerah, baik yang di kota maupun yang di desa, di kraton maupun yang di kampung, baik pribumi maupun keturunan asing (Peranakan), baik warga negara maupun asing, asalkan mereka sadar akan identitas kelompoknya, dan mengembangkan kebudayaan mereka di bumi Indonesia.

Berdasarkan pengertian di atas menurut James di dalam bukunya yang berjudul Foklor Indonesia dapat disimpulkan, bahwa folklor merupakan sebagian kebudayaan yang diwariskankan secara turun temurun dapat berupa lisan maupun nonlisan.

2.2.5.1 Bentuk-bentuk Folklor Indonesiaia

Kebudayaan mempunyai tujuh unsur kebudayaan universal, yakni sistem pencaharian hidup (ekonomi), sistem peralatan dan perlengkapan hidup

(teknologi), sistem kemasyarakatan, bahasa, kesenian, sistem pengetahuan, dan sistem religi. Maka folklor menurut Jan Harold Brunvand, seorang ahli folklor dari AS, dapat digolongkan menjadi ke dalam tiga kelompok besar berdasarkan tipenya: (1) folklor lisan (verbal folklore), (2) folklor sebagian lisan (*partly verbal folklore*), dan (3) folklor bukan lisan (*non verbal folklore*) (Brunvand 1968:2-3) atau masing-masing dengan istilah *menifacts sociifact*, dan *artifacts* (Brunvand, 1978:3).

(1) Folklor Lisan

Folklor lisan adalah folklor yang bentuknya memang murni lisan. Bentuk-bentuk folklor yang termasuk ke dalam kelompok besar ini antara lain: (a) bahasa rakyat (*folk speech*) seperti logat, julukan, pangkat tradisional, dan titel kebangsawanan, yang memiliki ciri-ciri pengenal fisik. (b) ungkapan tradisional, seperti peribahasa, pepatah dan pameo. (c) pertanyaan tradisional, seperti teka-teki. (d) puisi rakyat, seperti pantun, gurindam, dan syair. (e) cerita rakyat, seperti, mite, legenda, dan dongeng. (f) nyanyian rakyat.

(2) Folklor sebagian lisan

Folklor sebagian lisan adalah folklor yang bentuknya merupakan campuran unsur lisan dan unsur bukan lisan. Bentuk-bentuk folklor yang termasuk ke dalam kelompok besar ini antara lain: kepercayaan rakyat, permainan rakyat, teater rakyat, tari rakyat, adat istiadat, upacara, pesta rakyat, dan lain-lain.

(3) Foklor bukan Lisan

Foklore bukan lisan adalah folklore yang bentuknya bukan lisan, walaupun cara pembuatannya diajarkan secara lisan. Kelompok besar ini dapat dibagi menjadi dua subkelompok, yakni yang material dan non material. Bentuk-bentuk foklor yang tergolong material antara lain: arsitektur rakyat, kerajinan tangan rakyat: pakaian dan perhiasan tubuh adat, makanan dan minuman rakyat, dan obat-obatan tradisional. Sedangkan yang termasuk bukan material antara lain: gerak isyarat tradisional (gesture), bunyi isyarat untuk komunikasi rakyat seperti kentongan pada masyarakat Jawa.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa yang berkembang di Indonesia dibagi menjadi tiga berdasarkan jenisnya yaitu: (1) foklor lisan (*verbal folklore*), (2) foklor sebagian lisan (*partly verbal folklore*), dan (3) foklor bukan lisan (*non verbal folklore*).

2.2.6 Makanan Tradisional

Menurut kamus besar bahasa Indonesia (2008:861), makanan merupakan segala sesuatu hal yang boleh dimakan dan memberikan manfaat pada tubuh. Selanjutnya kata tradisional dalam KBBI (2008:1483) mempunyai arti sesuai dengan tradisi, yaitu kebiasaan yang diwariskan secara turun menurun. Berdasarkan pengertian tersebut, dapat dipahami bahwa makanan tradisional merupakan semua hal yang bisa dimakan dan bermanfaat yang diwariskan secara turun menurun.

Pada kajian folklor karangan Danandjaja, klasifikasi folklor dibagi menjadi beberapa bagian diantaranya folklor yang bukan lisan. Folklor bukan lisan dapat dibagi menjadi dua sub kelompok, pertama yang material yang di dalamnya mencakup arsitektur rakyat, kerajinan tangan rakyat, pakaian, perhiasan tubuh adat, makanan dan minuman, obat-obatan tradisional. kedua yang bukan material di dalamnya mencakup gerak isyarat tradisional (*gesture*), bunyi isyarat untuk komunikasi rakyat, musik rakyat. Makanan menurut kajian folklor non lisan bentuk material mendeskripsikan makanan adalah segala sesuatu yang tumbuh di sawah, ladang, dan kebun ataupun segala sesuatu yang berasal dari laut dan dipelihara di halaman, di rumah, di padang rumput, atau di daerah peternakan, atau dibeli di pasar, di warung, dan di rumah makan.

Makanan tradisional mempunyai artian suatu makanan rakyat sehari-hari, baik berupa makanan pokok, selingan, atau sajian khusus yang sudah ada secara turun menurun dari zaman nenek moyang. Makanan ini hanya dikonsumsi oleh golongan etnik dari daerah tertentu, diolah dari sumber daya (bahan) setempat dengan resep yang diperoleh secara turun menurun yang sesuai dengan selera masyarakat tersebut (Marwanti, 2000:112). Sementara itu Hadisantosa (dalam Adiasih dan Brahmana 2015:113), mendefinisikan makanan tradisional sebagai makanan yang dikonsumsi oleh golongan etnik dan wilayah spesifik, diolah berdasarkan resep yang secara turun temurun. Bahan baku yang digunakan berasal dari daerah setempat sehingga makanan yang dihasilkan juga sesuai dengan selera masyarakat. Kementerian Kebudayaan dan Pariwisata (2004) menjelaskan bahwa,

makanan tradisional bisa disebut sebagai makanan khas daerah atau makanan khusus di suatu daerah, yang merupakan salah satu unsur kebudayaan.

Menurut pernyataan para ahli dapat disimpulkan bahwa makanan tradisional adalah segala sesuatu yang bisa dimakan yang berasal dari suatu daerah dan hanya dimiliki di daerah tersebut sehingga dapat menjadi ciri khas untuk daerah tersebut, diolah menurut resep-resep makanan yang telah dikenal dengan teknik dan alat masak yang diturunkan dari generasi ke generasi.

2.2.6.1 Ciri-ciri Makanan Tradisional

Adapun ciri-ciri makanan tradisional menurut Sosrodiningrat (dalam Marwanti, 2000:113) yaitu:

1. Resep makanan diperoleh secara turun menurun dari generasi pendahulunya.
2. Pengolahan makanan menggunakan alat tradisional tertentu.
3. Teknik pengolahan makanan harus dilakukan, untuk mendapatkan rasa maupun rupa yang khas dari makanan.

Hal tersebut juga diperkuat dengan hasil wawancara yang dilakukan oleh Nurhayati dkk (2001:46) dalam penelitiannya yang berjudul “inventarisasi makanan tradisional Jawa serta Alternatif Pengembangannya”, yaitu sebagai berikut:

1. Diolah berdasarkan resep atau bumbu yang telah dikenal dan diterapkan secara turun menurun dalam sistem keluarga atau masyarakat.
2. Bahan Baku tersedia di daerah setempat.

3. Cara pengolahan makanan dilakukan secara spesifik menurut cara-cara yang telah dikembangkan oleh masyarakat setempat.

Ciri-ciri makanan tradisional juga dijelaskan dalam modul Gizi Olahraga Bab Makanan Tradisional (2005:23) di Fakultas Pendidikan Olahraga dan Kesehatan Universitas Pendidikan Indonesia, Yaitu sebagai berikut:

1. Bahan makanan mudah didapat
2. Sesuai dengan selera masyarakat.
3. Kaya akan ramuan bumbu dan rempah alami.

Ciri-ciri makanan tradisional yaitu teknik maupun resep pengolahan makanan diperoleh secara turun-menurun, bahan dan alat yang digunakan berasal dari daerah setempat, dan makanan tersebut mempunyai citarasa yang khas.

Berdasarkan hasil penelitian yang terdahulu yang sudah dijelaskan diatas dapat disimpulkan, bahwa ciri-ciri makanan tradisional sebagai berikut: 1. Bahan baku tersedia di daerah tersebut 2. Resep sesuai dengan latar belakang masyarakat 3. Cara pengelohan sesuai daerahnya.

2.3 Kerangka Berfikir

Keterampilan menulis teks deskriptif merupakan salah satu keterampilan berbahasa, siswa diharapkan dapat menguraikan atau menggambarkan sesuatu obyek secara jelas dan terperinci, sehingga pembaca seolah-olah melihat, mendengar atau merasakan keadaan yang terjadi. Beberapa permasalahan menulis teks deskriptif siswa kelas X SMA Negeri 1 Nalumsari Kabupaten Jepara, (1) Masih terjadi kesalahan dalam membedakan teks deskriptif dengan teks yang lainnya. (2) Siswa masih kesulitan dalam menulis teks desriptif sesuai dengan

struktur dan bahasa yang benar. (3) Kurangnya tingkat pemahaman materi oleh siswa. (4) Ketika guru mereview materi siswa sering lupa.

Berdasarkan permasalahan yang terjadi pada pembelajaran teks deskriptif, penelitian ini menggunakan media pembelajaran audio visual *adobe flash 8* sebagai alternatif untuk mengatasi permasalahan materi teks deskriptif makanan tradisional. Penelitian ini akan membuat media pembelajaran yang dilengkapi suara, animasi dan gambar ilustrasi. Materi yang dimuat yaitu materi pemahaman teks deskriptif, jenis-jenis makanan tradisional dan cara menulis teks deskriptif yang benar. Materi akan disajikan dengan gambar-gambar ilustrasi makanan tradisional yang dapat memperjelas pemahaman materi, selain itu dapat dioperasikan oleh siswa. Bahasa pengantar dalam materi flash menggunakan bahasa kontekstual agar mempermudah siswa dalam memahami. Bahan evaluasi pada teks deskriptif dirancang menggunakan tebak gambar nama makanan tradisional, dipancing dengan kata-kata berdasarkan gambar makanan, susun kalimat dalam paragraf, serta menulis teks deskriptif berdasarkan gambar makanan tradisional.

Berdasarkan evaluasi yang disajikan dalam media pembelajaran berupa *flash* diharapkan mampu meningkatkan keaktifan dan keefektifan pada proses pembelajaran. Selain itu, diharapkan siswa lebih tertarik dalam mengikuti pembelajaran teks deskriptif makanan tradisional dan membangkitkan motivasi belajar siswa.

BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Berdasarkan penelitian Pengembangan media flash dalam pembelajaran menanggapi dan menceritakan kembali teks deskriptif makanan tradisional siswa kelas X SMAN 1 Nalumsari Jepara yang telah dilakukan, menghasilkan simpulan sebagai berikut:

1. Hasil analisis kebutuhan, wawancara dan angket menunjukkan bahwa guru dan siswa membutuhkan pengembangan media. Guru di sekolah SMAN 1 Nalumsari Kabupaten Jepara masih menggunakan media konvensional, sehingga perlu adanya pengembangan media yang inovatif untuk proses pembelajaran lebih aktif, efektif dan tidak bergantung pada LKS.
2. Berdasarkan temuan nomer satu maka saya mencoba mengembangkan media dalam pembelajaran teks deskriptif dengan membuat media audio visual berbasis flash. Media ini berisikan materi teks deskriptif dan latihan soal. Media berbasis flash ini mudah dioperasikan, bisa melalui laptop atau PC dan bisa dioperasikan lewat *smart phone*. Hal ini bertujuan untuk mempermudah penggunaan dan bisa digunakan dimana saja.
3. Prototipe media pembelajaran teks deskriptif makanan tradisional berupa audio visual berbasis flash untuk siswa kelas X di SMAN 1 Nalumsari Kabupaten Jepara, terbagi menjadi dua komponen yaitu: bentuk dan isi media. Bentuk media pembelajaran teks deskriptif berupa animasi *flash* dan gambar dari materi teks deskriptif. Isi media pembelajaran berupa

menu pembelajaran teks deskriptif, materi teks deskriptif, contoh teks, dan *gladhen* berkaitan dengan materi.

4. Prototipe media yang sudah jadi divalidasi oleh ahli dinyatakan baik, tetapi ada saran perbaikan. Perbaikan berdasarkan ahli media berupa pemberian nama pembuka dengan menggunakan bahasa Jawa, penataan gambar, pemberian *tools*. Saran perbaikan dari ahli materi berupa perbaikan pada *font*, ejaan dan ukuran *font* latihan soal diperbesar supaya mata tidak cepat lelah.

5.2 Saran

Berdasarkan simpulan beberapa saran yang direkomendasikan sebagai berikut.

1. Media pembelajaran teks deskriptif makanan tradisional berbasis flash dapat digunakan sebagai alternatif dalam pembelajaran bahasa Jawa materi teks deskriptif makanan tradisional.
2. Perlu dilakukan penelitian lebih lanjut untuk menguji keefektifan dan meningkatkan kualitas media pembelajaran ini, sebagai media pembelajaran teks deskriptif agar benar-benar dapat menjadi acuan bagi para guru bahasa Jawa.

Daftar Pustaka

- Adiasih, Priskila. Brahmana, Ritzky K.M.R. 2015. *Persepsi Terhadap Makanan Tradisional Jawa Timur: Studi Awal Terhadap Mahasiswa Perguruan Tinggi Swasta di Surabaya*. Jurnal: Kinerja. Vol 19. No 2: 112-125.
- Anam, Dani. 2017. *Pengembangan media pembelajaran teks deskriptif berbahasa Jawa dengan movie maker pada siswa kelas X SMK PGRI 3 Randudongkal*. Skripsi. Universitas Negeri Semarang.
- Alawiyah, Luluk. 2017. *Pengembangan Materi Menulis Descriptive Text Melalui Media Flash (Studi Kasus di SMP Islam Roudlotul Saidiyah Gunungpati Semarang)*. Wonosobo. Jurnal PPKM.
- Ambarsari, Dewi Woro. Hartono Bambang. 2017. *Pengembangan Media Pop Culture Up Rumah Adat Jawa untuk Pembelajaran Menyusun Teks Deskripsi pada Peserta Didik SMP Kelas VII*. Universitas Negeri Semarang. Jurnal Semantik Vol 6, No 2.
- Anggraeni, Retno Dian. Kustijono, Rudy. 2013 *Pengembangan Media Animasi Fisika Pada Materi Cahaya dengan Aplikasi Flash Berbasis Android*. Surabaya. Jurnal pendidikan Fisika dan Aplikasinya. Vol 3, No 1.
- Arsyad, A. 2013. *Media pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada
- Cagara, Hafied. 2006. *Pengantar Ilmu Komunikasi*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Dagun, Save M. 2006. *Kamus Besar Ilmu Pengetahuan*. Jakarta: Lembaga Pengkajian Budaya Nusantara(LPKN)
- Darmawan, Deni. 2012. *Inovasi Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Enre. 1998. *Dasar-dasar keterampilan menulis*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan kebudayaan Direktorat Jendral Pendidikan Proyek Pengembangan Lembaga Pendidikan Tenaga Pendidikan.
- Hariyanto, Petrus. Endraswara Suwardi. 2016. *Pengembangan Media Macromedia Flash untuk Pembelajaran Membaca dan menulis Bahasa Indonesia di SMA*. Yogyakarta. Jurnal Lingtera. Vol 3, No 1.
- Hermenita, Reszy Yuli. Tiarina, Yuli. 2013. *Teaching Writing A Descriptive Text By Using Environmental Observation Strategy*. Jurnal of English Language Teaching. Vol 1. No 2.

- Idris, Yossy. Dkk. 2014. *Peningkatan keterampilan menulis karangan Deskripsi Melalui Metode Discoveery dengan Menggunakan Media Gambar*. Jurnal Bahasa, sastra dan pembelajaran. Vol 2. No 3.
- Keraf, Gorys. 1982. *Eksposisi dan Deskripsi*. Ende Flores: Nusa Indah.
- Kemenbudpar. 2004. *Ensiklopedia Makanan Tradisional Indonesia (sumatera)*. Jakarta.
- Kurniawan, Mei Purwanto. 2014. *Perancangan dan Pembuatan Media Pembelajaran Bahasa Jawa dengan Teknik Masking(Studi Kasus SMA N 1 Ngluwar Magelang)*. STMIK AMIKOM Yogyakarta: Seminar Nasional Teknologi Informatika dan Multimedia.
- Mahsun. 2014. *Teks dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Kurikulum 2013*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Marwanti. 2000. *Pengetahuan Makanan Tradisional Indonesia*. Yogyakarta: Adicipta karya Nusa.
- Munadhi, Yudhi. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Gaung Persada Press
- Mutia, Kun. 2016. *Pengembangan media pembelajaran membaca aksara Jawa berbasis macromedia flash 8 pada kelas VII SMP 36 Purworejo*. Jurnal pendidikan bahasa dan sastra Jawa. Vol 09 No. 01.
- Nurhasanah. Wurianto, Arif Budi. Arifin, Bustanol. 2014. *Pengembangan Media KIJANK (Komik Indonesia, Jawa, dan Aksara Jawa) Pembelajaran Bahasa Jawa Kelas 5 Sekolah Dasar*. Jurnal Pemikiran dan Pengembangan SD, Jilid 1. No 4.
- Nurhayati, dkk 2013. *Inventarisasi Makanan Tradisional Jawa serta Alternatif Pengembangannya(Skripsi tidak diterbitkan)*. Universitas Negeri Yogyakarta. Yogyakarta.
- Nafi'ah, Azmatun. 2017. *Pengembangan media flash player dalam pembelajaran legenda untuk siswa kelas VIII SMP 2 Dawe Kudus*. Skripsi. Universitas Negeri Semarang.
- Permanasari, Dian. 2017. *Kemampuan Menulis Teks Deskripsi Siswa Kelas VII SMP Negeri Sumber Jaya Lampung Barat*. Jurnal Pesona. Vol 3 No 2:156-162.
- Pertiwi, Rohmawati. 2016. *Pengembangan Media Macromedia Flash Profesional 8 dalam Pembelajaran Menulis Dialog Untuk Kelas VII SMP N 3 Karanganyar*. Skripsi. Universitas Negeri Semarang.

- Reffiane, Fine. Bayutama, Laksa. 2018. *Interactive Media Development Based Macromedia Flash 8 on Themeliving Matter of Primary Class IV*. Semarang: International Journal Of Active Learning.
- Sadiman, Arief S. dkk. 2009. *Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*, Jakarta: RaJawali Press.
- Salim, Kalbin. Tiawa, Dayang Hjh. 2014. *Development of Media-Based Learning Animation for Mathematics Courses in Electrical Engineering, University Riau Kepulauan*. University Technology Malaysia: International Jurnal of Advanced Research in Compter and Communication Engineering, Vol 3.
- Santosa, Mu'alim. 2016. *Pengembangan Media Sinau Wayang Berbasis Macromedia Flash untuk Pembelajaran Bahasa Jawa Kelas V*. Universitas Negeri Yogyakarta: Jurnal Guru Sekolah Dasar. Edisi 27.
- Siswanto, dkk. 2015. *Development of Macromedia Flash Based Materials on Learning social Science Knowledge in Class XI SMk Islam Bustanul Ulum with Model Assure*. Internasional Journal of Management and Administrative Sciences. Vol 5. No 02.
- Sukiman. 2012. *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yogyakarta. Pustaka Isnan Madani.
- Supriyono, dkk. 2015. *Rancang Bangun Media Pembelajaran Bahasa dan Huruf Jawa Berbasis Adobe Flash Cs6*. Surakarta: The 2nd University Reserch Coloquium.
- Sutirman. 2013. *Media dan Model-model Pembelajaran Inovatif*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Tanjung, Patimah. Daulay, Syahnan. Ghafari, Oky Fardian. 2018. *The Development of local Wisdom Of Labuhanbatu Based On Theaching Material Of Descriptive Text For 7th Grade Student At SMP Negeri 1 Bilah Barat, Indonesia*. Medan: International Journal Of Education, Learning and Development, Vol 6, No 1.
- Tarigan, Henry Guntur. 2008. *Membaca Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.
- Tim Penyusun. 2008. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Tim penyusun. 2005. *Modul Gizi Olahraga*. Fakultas pendidikan Olahraga dan Kesehatan Universitas Pendidikan Indonesia.

Trisna, Ayu. Nasution, Riyah shibha. 2018. *Developing Macromedia Flash for Teaching Speaking Materials For Student*. State University of Medan: International Conference on Language and Literature.

Yuwono, Agus. 2008. Pengembangan Kompetensi menyimak dengan Model CD Pembelajaran Interaktif. *Jurnal: Lembaran ilmu Pendidikan*. Vol 37. No 2.

Wati, Eka Irma. Ilyas, Mohammad. Sulistyowati, Endang Dwi. 2017. *Pengembangan Media Mobile Learning dalam Pembelajaran Menulis Deskripsi pada Siswa kelas X SMK*. *Jurnal: Ilmu Budaya*, Vol 1, No 4.



UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG