

**PENGEMBANGAN MEDIA *ADOBE FLASH CS5*
UNTUK PEMBELAJARAN MENULIS TEKS FABEL
BAGI SISWA KELAS VIII SMP/MTs**

ARTIKEL E-JOURNAL

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



Oleh
Azwar Rizky Syafrudin
10201241065

**JURUSAN PENDIDIKAN BAHASA DAN SASTRA INDONESIA
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
2016**

PERSETUJUAN

Artikel *E-Journal* yang berjudul *Pengembangan Media Adobe Flash Pro CS5 untuk Pembelajaran Menulis Teks Fabel bagi Siswa Kelas VIII SMP/MTs* ini telah disetujui oleh pembimbing.



Yogyakarta, 11 April 2016

Pembimbing 1,

Dr. Suroso, M.Pd., M.Th.

NIP 19600630 198601 1 001

Yogyakarta, 11 April 2016

Pembimbing 2,

Kusmarwanti, S.S., M.Pd., M.A.

NIP 19770923 200501 2 001

**PENGEMBANGAN MEDIA *ADOBE FLASH CS5*
UNTUK PEMBELAJARAN MENULIS TEKS FABEL
BAGI SISWA KELAS VIII SMP/MTs**

oleh
Azwar Rizky Syafrudin
10201241065

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan produk pembelajaran berupa media *Adobe Flash CS5* untuk pembelajaran menulis teks fabel. Peneliti memilih aplikasi *Adobe Flash Pro CS5* karena memungkinkan untuk membuat media pembelajaran interaktif yang menyenangkan dan mampu melibatkan indera pengelihatan beserta pendengaran siswa secara aktif sehingga proses penyerapan materi dalam pembelajaran lebih efektif dan maksimal.

Prosedur penelitian yang dilakukan mengacu pada prosedur peneliiian dan pengembangan Sugiyono yang disederhanakan menjadi lima tahap yang di antaranya adalah sebagai berikut: (1) tahap analisis; (2) tahap perencanaan; (3) tahap pengembangan; (4) tahap validasi dan uji coba; dan (5) produk akhir. Pada tahap pengambilan data dalam penelitian ini, dilakukan validitas ahli media, ahli materi, guru bahasa Indonesia, dan siswa kelas VIII SMP Negeri 15 Yogyakarta dengan mengumpulkan data berupa angket penilaian. Analisis yang dilakukan yaitu dengan mengubah data kuantitatif ke dalam data kualitatif dengan menggunakan koversi skala 4.

Hasil penelitian dan pengembangan tersebut adalah perangkat multimedia pembelajaran dalam bentuk CD yang berisi file .exe, .swf, dan .html yang telah dinyatakan layak digunakan oleh ahli media, ahli materi, dan guru bahasa Indonesia sebagai sumber belajar dan alat bantu pembelajaran. Kelayakan media pembelajaran tersebut sesuai dengan hasil validasi. Berdasarkan validasi ahli materi, penilaian aspek kompetensi pembelajaran memiliki rata-rata 3,675 atau sebesar 91,875% dengan kategori layak. Aspek penahapan pembelajaran memiliki rata-rata 3,5 atau sebesar 87,5% dengan kategori layak. Aspek kemudahan penyajian media memiliki rata-rata 3,25 atau sebesar 81,25% dengan kategori layak. Aspek peran media terhadap keaktifan siswa memiliki rata-rata 3,5 atau sebesar 87,5% dengan kategori layak. Selain itu, berdasarkan validasi yang dilakukan oleh ahli media terkait kelayakan aspek desain tampilan diperoleh rata-rata 3,3 atau sebesar 82,5% dengan kategori layak. Pada tahap pengoperasian diperoleh rata-rata 3,625 atau sebesar 90,625% dengan kategori layak.

Kata kunci: media pembelajaran, *adobe flash pro CS5*, teks fabel.

**THE DEVELOPMENT OF *ADOBE FLASH CS5* MEDIA
FOR LEARNING TO WRITE FABLE TEXT
FOR CLASS VIII SMP/MTs**

**written by
Azwar Rizky Syafrudin
10201241065**

ABSTRACT

This research aims to develop learning products using Adobe Flash CS5 media for learning to write fable text. Researcher selects Adobe Flash Pro CS5 because it allows to create a fun interactive learning media and is able to engage the student senses of seeing and hearing actively so that the material comprehending process in the learning is more effective and maximal.

The research procedure conducted refers to the research and development procedure by Sugiyono simplified into five stages: (1) the analysis phase; (2) the planning phase; (3) the development phase; (4) the validation and testing phase; and (5) the final product. At the data collection phase, the researcher conducts the media experts, material experts, Indonesian teacher, and eighth grade students of SMP Negeri 15 Yogyakarta validation through collecting the data in the form of an evaluation questionnaire. The analysis conducted is through changing the quantitative data into the qualitative data using scale conversion of 4.

The result of the research and development conducted is a learning multimedia device in the form of a CD that contains an .exe, .swf and .html file that has been assigned decent to use by media experts, material experts, and Indonesian teachers as the learning source and teaching aids. The feasibility of the learning media is in accordance with the validation result. Based on the material expert validation, the evaluation of the learning competency aspect denotes an average of 3,675 or 91,875% with a decent category. The aspect of the phasing of learning denotes an average of 3.5 or 87.5% with a decent category. The aspect of presentation media facility denotes an average of 3.25 or 81.25% with a decent category. The aspect of media role on the student participation denotes an average of 3.5 or 87.5% with a decent category. Additionally, based on the validation performed by the media expert regarding the feasibility of the interface design aspect denotes an average of 3.3 or 82.5% with a decent category. At the operating phase denotes an average of 3.625 or 90.625% with a decent category.

Keyword: learning media, Adobe Flash Pro CS5, fable text.

A. PENDAHULUAN

Menulis adalah salah satu cara manusia untuk mengasah otak agar tidak kehilangan jejak atas segala yang sudah mereka pelajari. Rosidi (2009: 2) menyatakan bahwa menulis merupakan kegiatan untuk menyatakan pikiran dan perasaan dalam bentuk tulisan yang diharapkan dapat dipahami oleh pembaca dan berfungsi sebagai alat komunikasi secara tidak langsung. Sedangkan menurut Dalman (2012: 1) mendefinisikan menulis sebagai suatu kegiatan penyampaian pesan (komunikasi) dengan menggunakan bahasa tulis sebagai alat atau mediana.

Berdasarkan kurikulum 2013 Bahasa Indonesia yang berlaku di tingkat SMP/MTs, terdapat sebuah materi teks fabel yang tidak hanya menuntut siswa untuk dapat memahami pengertian teks fabel, unsur-unsur teks fabel dan struktur teks fabel, tetapi juga diharapkan mampu memproduksi sebuah teks fabel. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti di SMP Negeri 15 Yogyakarta, secara praktik ternyata masih terdapat beberapa kendala yang sering muncul dalam kegiatan belajar mengajar menulis teks fabel. Siswa

masih sulit mencerna dan memahami materi yang disampaikan oleh guru. Rendahnya tingkat pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan tersebut dipengaruhi oleh beberapa faktor yang di antaranya berupa ketepatan metode dan tidak adanya media pembelajaran yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

Selama ini guru hanya menggunakan metode ceramah yang terkesan monoton sehingga kurang menumbuhkan minat dan antusiasme siswa terhadap materi teks fabel. Sumber referensi materi yang hanya terbatas pada buku paket pelajaran saja juga menjadi kendala yang cukup berarti bagi kegiatan belajar mengajar. Oleh karena itu, guru merasa perlu adanya pengembangan media interaktif yang menarik, khususnya untuk materi menulis teks fabel. Guru merasa bahwa media pembelajaran memiliki peran yang begitu penting untuk menunjang keberhasilan kegiatan pembelajaran. Ketepatan dalam menggunakan media pembelajaran akan berdampak pada hasil pembelajaran yang lebih baik. Pemakaian media pembelajaran yang interaktif dalam proses belajar mengajar dapat

membangkitkan keinginan dan minat yang baru, meningkatkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis yang positif terhadap siswa.

Salah satu *software* yang menarik untuk dijadikan media pembelajaran interaktif tersebut adalah *Adobe Flash Pro CS5*. *Adobe Flash Pro CS5* adalah salah satu program animasi *2D vektor* yang sangat populer dan paling banyak digunakan saat ini. Program ini memungkinkan pengguna untuk membuat berbagai aplikasi animasi mulai dari animasi gambar (kartun), animasi interaktif, permainan (*game*), *company profile*, presentasi, *video clip*, animasi web, dan aplikasi animasi lainnya sesuai kebutuhan pengguna. Selain menyajikan tampilan gambar dan berbagai macam animasi yang menarik, *Adobe Flash Pro CS5* juga memanjakan siswa dengan kelebihan efek suara yang dapat membantu guru dalam menjelaskan materi pelajaran, juga *games* dan soal-soal untuk menguji pemahaman siswa. Media ini tentu akan menjadi sebuah alternatif sekaligus solusi yang menyenangkan sehingga siswa

tidak bosan ketika mengikuti pelajaran.

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka peneliti merasa perlu mengembangkan sebuah media pembelajaran interaktif berbasis *Adobe Flash Pro CS5* untuk pembelajaran menulis teks fabel. Media pembelajaran interaktif yang diberi nama "FABELNESIA" ini diharapkan dapat membantu guru dalam mengajarkan materi teks fabel sehingga kegiatan belajar mengajar akan terasa lebih mudah dan menyenangkan.

B. METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan jenis penelitian dan pengembangan atau *Research and Development (R&D)*. Metode penelitian ini digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Sugiyono (2011: 297) menyatakan bahwa untuk dapat menghasilkan produk tertentu digunakan penelitian yang digunakan untuk menguji keefektifan produk tersebut supaya dapat berfungsi di masyarakat luas, maka diperlukan penelitian untuk menguji produk tersebut.

Pada penelitian ini, pengembangan yang akan

dilakukan yaitu dengan cara mengumpulkan data atau informasi sebanyak-banyaknya untuk media pembelajaran dalam bentuk aplikasi *Adobe Flash Pro CS5*. Media yang telah dibuat nantinya akan dikonsultasikan kepada dosen pembimbing, ahli materi, dan ahli media sehingga menjadi media yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran bahasa Indonesia, khususnya mengenai teks fabel.

Penelitian dan pengembangan ini menggunakan prosedur penelitian Sugiyono yang dimodifikasi menjadi (1) tahap analisis; (2) tahap perencanaan; (3) tahap pengembangan; (4) tahap validasi dan uji coba; dan (5) produk akhir. Desain uji coba yang dilakukan dalam penelitian ini yaitu deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Pada desain ini hanya menggunakan hasil penilaian media yang diberikan oleh subjek untuk dilakukan analisis dan revisi.

Subjek dalam penelitian ini adalah ahli materi, ahli media, guru bahasa Indonesia tingkat SMP/MTs, dan siswa SMP/MTs kelas VIII. Ahli materi dan ahli media dalam penelitian ini merupakan validator ahli, sementara guru bahasa Indonesia merupakan validator ahli

sekaligus berlaku sebagai pengguna media pembelajaran yang dikembangkan. Selain itu, siswa SMP/MTs kelas VIII merupakan sasaran dari produk yang dikembangkan.

Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data pada penelitian tersebut berupa lembar validasi. Lembar validasi tersebut disusun dengan menggunakan delapan aspek yang telah disesuaikan dari masing-masing validator yaitu: (1) Aspek kompetensi pembelajaran; (2) Aspek penahapan pembelajaran; (3) Aspek kemudahan penyajian media; (4) Aspek peran media terhadap keaktifan siswa; (5) Aspek desain tampilan; (6) Aspek pengoperasian; (7) Aspek manfaat; dan (8) Aspek materi. Teknik analisis data dalam pengembangan ini dilakukan dengan dua tahap. Pertama, mengubah nilai kategori menjadi skor penilaian. Kedua, menganalisis skor.

C. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Pengembangan Media Pembelajaran Menulis Teks Fabel

Produk pengembangan ini adalah media *Adobe Flash Pro CS5*

untuk pembelajaran menulis teks fabel bagi siswa kelas VIII SMP/MTs. Di dalam media pembelajaran interaktif yang diberi

nama "FABELNESIA" ini terdapat beberapa menu, yakni: (1) mulai; (2) kompetensi; (3) petunjuk; (4) profil; dan (5) daftar pustaka.



Gambar 1. Halaman Menu Utama Media Pembelajaran FABELNESIA



Gambar 2. Halaman Level 1 dan Level 2 FABELNESIA



Gambar 3. Halaman Level 3 dan Level 4 FABELNESIA

Cara mengembangkan produk media *Adobe Flash Pro CS5* pada pembelajaran menulis teks fabel disesuaikan dengan prosedur pelaksanaan penelitian *Research and Development (R&D)* Sugiyono yang telah dimodifikasi menjadi (1) tahap analisis; (2) tahap perencanaan; (3) tahap pengembangan; (4) tahap validasi dan uji coba; dan (5) produk akhir.

(1) Tahap Analisis

Langkah awal yang dilakukan dalam penelitian ini adalah tahap analisis kebutuhan. Pada tahap analisis kebutuhan tersebut dilakukan suatu studi pustaka dengan membaca dan mempelajari kurikulum 2013 untuk meninjau materi yang sesuai dengan media pembelajaran yang akan dikembangkan menggunakan *Adobe Flash Pro CS5*. Kemudian, pada tahap selanjutnya yaitu melihat gambaran awal pembelajaran menulis teks fabel yang terdapat di suatu sekolah terkait masalah yang dihadapi oleh guru atau siswa, minat, serta keterampilan selama pembelajaran yang kemudian menjadi landasan diciptakannya suatu produk pembelajaran.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan guru di SMP Negeri 15 Yogyakarta, sebelumnya guru belum pernah melakukan pengajaran dengan melibatkan media pembelajaran. Dalam hal ini, guru hanya menggunakan metode ceramah dan buku paket sekolah yang membuat siswa kurang antusias dalam kegiatan pembelajaran. Oleh karena itu, guru berharap adanya pengembangan media pembelajaran yang interaktif dan menarik untuk pembelajaran menulis teks fabel agar dapat mengembangkan minat dan bakat siswa menjadi lebih baik.

Secara kualitas guru menyadari bahwa metode pembelajaran yang selama ini digunakan masih terkesan membosankan dan terdapat banyak kekurangan. Maka, guru sangat setuju dengan adanya pengembangan media pembelajaran menulis teks fabel dengan *Adobe Flash Pro CS5*. Guru sangat berharap agar media tersebut akan lebih efektif dalam pengajaran menulis teks fabel. Pengembangan media *Adobe Flash Pro CS5* dalam pembelajaran menulis teks fabel didesain sesuai dengan latar belakang permasalahan yang

dihadapi oleh guru dalam pengajaran menulis teks fabel dengan materi yang sesuai kompetensi dan disajikan menggunakan tampilan yang lebih menarik dan interaktif.

(2) Tahap Perencanaan

Setelah memperoleh data dari analisis kebutuhan, langkah berikutnya adalah menganalisis data untuk mengembangkan produk media *Adobe Flash Pro CS5* dalam pembelajaran menulis teks fabel. Berikut adalah langkah-langkah yang dilakukan dalam merencanakan pengembangan media pembelajaran menulis teks fabel. Langkah pertama yang dilakukan adalah menentukan materi dan metode yang sesuai dengan model media pembelajaran yang akan dikembangkan. Dalam penelitian ini, materi yang digunakan berupa materi menulis teks fabel yang didapatkan dari berbagai sumber buku referensi.

Langkah kedua adalah penciptaan desain materi dan desain tampilan yang akan dikembangkan dalam media pembelajaran tersebut. Desain materi tersebut meliputi pembuatan *storyboard* serta mengumpulkan materi yang bersumber pada buku teks kurikulum

2013 dan buku tentang menulis teks fabel. Desain tampilan diawali dengan pemilihan *template* serta karakter-karakter binatang yang akan dijadikan sebagai *icon* media. Beberapa karakter binatang didapatkan dari internet dan telah diedit sesuai dengan konsep media yang diinginkan.

(3) Tahap Pengembangan

Pada tahap pengembangan dilakukan penguraian produk berdasarkan *flowchart* dan *storyboard*. Hal-hal yang diperhatikan pada tahap ini adalah pemilihan materi dan contoh teks fabel, pemilihan *background*, jenis huruf/*font*, musik latar/*background*, efek suara, penempatan tombol, serta dinamika warna. Setelah dilakukan produksi, dilakukan pemantapan terhadap produk secara mandiri. Hal-hal yang dilakukan dalam proses ini adalah pengecekan tombol, kesesuaian warna, ketepatan efek suara dan musik latar/*background*, serta pemantapan terhadap *icon* karakter-karakter binatang. Selain itu, dilakukan pengecekan akhir sistematika penulisan serta ejaan dan tanda baca terhadap materi dan contoh teks fabel dalam media pembelajaran.

(4) Tahap Validasi dan Uji Coba

Produk awal yang berupa *software* "FABELNESIA (Media Pembelajaran Penulisan Teks Fabel)" harus divalidasi oleh beberapa ahli. Validasi ahli materi dilakukan oleh dosen Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia serta guru Bahasa Indonesia. Sedangkan validasi media dilakukan oleh dosen Kurikulum dan Teknologi Pendidikan. Para ahli yang berkompeten di bidangnya masing-

masing tersebut menilai media yang dikembangkan berdasarkan angket yang telah ada, yakni dengan memberi skor angka 1-4 serta komentar dan saran.

Ahli materi pertama yang menjadi narasumber validasi dalam produk pengembangan ini adalah Bapak Drs. Ibnu Santoso, M. Hum.. Beliau adalah dosen di Jurusan Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Yogyakarta.

Tabel 1: **Analisis Data Hasil Validasi Ahli Materi I**

Tahap	Aspek	Rata-rata	Prosentase	Kategori
I	Kompetensi Pembelajaran	3	75%	Baik
	Penahapan Pembelajaran	3	75%	Baik
	Kemudahan Penyajian Media	2,25	56,25%	Cukup Baik
	Peran Media terhadap Keaktifan Siswa	2,75	68,75%	Baik
	Rata-rata	2,75	68,75%	Baik
II	Kompetensi Pembelajaran	4	100%	Sangat Baik
	Penahapan Pembelajaran	4	100%	Sangat Baik
	Kemudahan Penyajian Media	3,5	87,5%	Sangat Baik
	Peran Media terhadap Keaktifan Siswa	4	100%	Sangat Baik
	Rata-rata	3,88	96%	Sangat Baik
III	Kompetensi Pembelajaran	4	100%	Sangat Baik
	Penahapan Pembelajaran	4	100%	Sangat Baik
	Kemudahan Penyajian Media	4	100%	Sangat Baik
	Peran Media terhadap Keaktifan Siswa	4	100%	Sangat Baik
	Rata-rata	4	100%	Sangat Baik

Ahli materi kedua yang menjadi narasumber validasi dalam produk pengembangan ini adalah guru Bahasa Indonesia kelas VIII di SMP N 15 Yogyakarta yaitu Ibu Dra. Agnes Insiwi Pratiwi. Pertimbangan

dipilihnya beliau adalah karena media yang dikembangkan ditujukan untuk siswa SMP kelas VIII sehingga beliau dianggap lebih memahami proses pembelajaran dalam kelas.

Tabel 2: Analisis Data Hasil Validasi Ahli Materi II

Tahap	Aspek	Rata-rata	Prosentase	Kategori
I	Kompetensi Pembelajaran	3,7	92%	Sangat Baik
	Penahapan Pembelajaran	3	75%	Baik
	Kemudahan Penyajian Media	3,25	81%	Sangat Baik
	Peran Media terhadap Keaktifan Siswa	3,25	81%	Sangat Baik
	Rata-rata	3,3	82,5%	Sangat Baik

Ahli media yang menjadi narasumber validasi dalam penelitian ini adalah Bapak Estu Miyarso, M. Pd.. Beliau adalah salah

satu dosen jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Yogyakarta.

Tabel 3: Analisis Data Hasil Validasi Ahli Media

Tahap	Aspek	Rata-rata Skor	Prosentase	Kategori
I	Desain Tampilan	3,1	77,8%	Baik
	Pengoperasian	3,5	87,5%	Sangat Baik
	Rata-rata	3,3	82,5%	Sangat Baik
II	Desain Tampilan	3,5	88,5%	Sangat Baik
	Pengoperasian	3,75	93,75%	Sangat Baik
	Rata-rata	3,6%	90,6%	Sangat Baik

Dari proses validasi itu diperoleh dua macam data yaitu data hasil validasi ahli materi dan data hasil validasi ahli media. Data-data tersebut digunakan sebagai dasar

untuk merevisi produk sebelum layak diujicobakan pada siswa. Uji coba dilakukan pada siswa kelas VIII D SMP Negeri 15 Yogyakarta yang berjumlah 30 orang.

Tabel 4: Analisis Hasil Uji Coba Produk pada Siswa

No.	Aspek	Rata-rata Skor	Prosentase	Kategori
1.	Manfaat	3,8	95,6%	Sangat Baik
2.	Desain Tampilan	3,7	92%	Sangat Baik
3.	Materi	3,7	93%	Sangat Baik
Rata-rata		3,73	93,3%	Sangat Baik

(5) Produk Akhir

Berdasarkan hasil validasi dan uji coba, maka dilakukan beberapa revisi terhadap media pembelajaran sesuai saran dan masukan para ahli. Setelah direvisi maka media pembelajaran dalam bentuk CD dengan menggunakan aplikasi *Adobe Flash Pro CS5* telah siap untuk digunakan.

Analisis Kelayakan

Analisis kelayakan dilakukan untuk mengetahui tingkat kelayakan dan kategori masing-masing aspek berdasarkan hasil validasi ahli materi dan ahli media. Aspek-aspek yang dinilai akan dikategorikan "Layak"

jika prosentase dari rata-rata skor yang didapatkan setiap aspek berada dalam kategori Baik (60,1%-80%) atau Sangat Baik (80,1%-100%).

Penilaian kelayakan media diperoleh dari rata-rata hasil validasi oleh ahli materi I dan ahli materi II, serta ahli media tahap 1 dan tahap 2. Aspek yang dinilai oleh ahli materi adalah aspek kompetensi pembelajaran, penahapan pembelajaran, kemudahan penyajian media, dan peran media terhadap keaktifan siswa. Aspek yang dinilai oleh ahli media adalah aspek desain tampilan dan pengoperasian.

Tabel 5: Analisis Kelayakan Validasi Ahli Materi dan Ahli Media

Narasumber	Aspek	Rata-rata Skor	Tingkat Kelayakan	Kategori
Ahli Materi	Kompetensi Pembelajaran	3,68	91,88%	Sangat Baik
	Penahapan Pembelajaran	3,5	87,5%	Sangat Baik
	Kemudahan Penyajian Media	3,25	81,25%	Sangat Baik
	Peran Media terhadap Keaktifan Siswa	3,5	87,5%	Sangat Baik
Ahli Media	Desain Tampilan	3,3	82,5%	Sangat Baik
	Pengoperasian	3,63	90,63%	Sangat Baik

Berdasarkan penilaian ahli materi I, ahli materi II, dan ahli media menunjukkan bahwa media pembelajaran *Adobe Flash Pro CS5* pada pembelajaran menulis teks fabel dinyatakan layak. Berdasarkan validasi yang dilakukan oleh ahli

materi I dan ahli materi II, kelayakan pada aspek kompetensi pembelajaran memiliki rata-rata 3,68 atau sebesar 91,88% dengan kategori layak. Aspek penahapan pembelajaran memiliki rata-rata 3,5 atau sebesar 87,5% dengan kategori

layak. Aspek kemudahan penyajian media memiliki rata-rata 3,25 atau sebesar 81,25% dengan kategori layak. Aspek peran media terhadap keaktifan siswa memiliki rata-rata 3,5 atau sebesar 87,5% dengan kategori layak. Selain itu, berdasarkan validasi yang dilakukan oleh ahli media terkait kelayakan aspek desain tampilan diperoleh rata-rata 3,3 atau sebesar 82,5% dengan kategori layak. Pada tahap pengoperasian diperoleh rata-rata 3,63 atau sebesar 90,63% dengan kategori layak.

Keterbatasan Penelitian

Penelitian dan pengembangan media pembelajaran menulis teks fabel memiliki beberapa keterbatasan, secara khusus terdapat pada peneliti dalam mengembangkan produk pembelajaran ini. Adapun beberapa keterbatasan penelitian dan pengembangan ini adalah sebagai berikut.

1. Penelitian ini tidak menginstruksikan siswa untuk melakukan tahap penciptaan karya sebagai tolak ukur keefektifan media pembelajaran menulis teks fabel karena

keterbatasan waktu yang disediakan.

2. Penelitian ini secara garis besar hanya bertujuan untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan yang didapatkan dari tahap validasi dan uji coba produk pada siswa.

D. SIMPULAN

Berdasarkan deskripsi dan analisis data dalam penelitian yang telah dilakukan dalam pengembangan media *Adobe Flash CS5* pada pembelajaran menulis teks fabel dapat diketahui bahwa hasil penelitian adalah sebagai berikut. Pertama, media dikembangkan dengan cara disesuaikan terhadap kompetensi yang berlaku dalam prosedur penelitian dan pengembangan. Produk media *Adobe Flash Pro CS5* dalam pembelajaran menulis teks fabel menyajikan kompetensi menulis teks fabel, bahan ajar berupa pengertian teks fabel, unsur-unsur teks fabel, struktur teks fabel, langkah-langkah menulis teks fabel, disertai beberapa pertanyaan yang digunakan untuk mengukur pemahaman dan kemampuan siswa dalam menulis teks fabel.

Kedua, berdasarkan penilaian ahli materi I, ahli materi II, dan ahli media menunjukkan bahwa media pembelajaran *Adobe Flash Pro CS5* pada pembelajaran menulis teks fabel dinyatakan layak. Berdasarkan validasi yang dilakukan oleh ahli materi I dan ahli materi II, kelayakan pada aspek kompetensi pembelajaran memiliki rata-rata 3,68 atau sebesar 91,88% dengan kategori layak. Aspek penahanan pembelajaran memiliki rata-rata 3,5 atau sebesar 87,5% dengan kategori layak. Aspek kemudahan penyajian media memiliki rata-rata 3,25 atau sebesar 81,25% dengan kategori layak. Aspek peran media terhadap keaktifan siswa memiliki rata-rata 3,5

atau sebesar 87,5% dengan kategori layak. Selain itu, berdasarkan validasi yang dilakukan oleh ahli media terkait kelayakan aspek desain tampilan diperoleh rata-rata 3,3 atau sebesar 82,5% dengan kategori layak. Pada tahap pengoperasian diperoleh rata-rata 3,63 atau sebesar 90,63% dengan kategori layak.

E. DAFTAR PUSTAKA

- Dalman. 2012. *Menulis Karya Ilmiah*. Jakarta: Rajagrafindo Persada.
- Rosidi, Imron. 2009. *Menulis Siapa Tahu?*. Yogyakarta: Kanisius.
- Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.