

## MEDIA *FLASH* BERBASIS KOMIK DALAM PEMBELAJARAN MENYIMAK CERITA RAKYAT

Oleh

**Ariesty Fujiastuti, Titiek Suyatmi<sup>1</sup>**

Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Universitas Ahmad Dahlan

*E-mail:* [ariesty.fujiastuti@pbsi.uad.ac.id](mailto:ariesty.fujiastuti@pbsi.uad.ac.id)

### ABSTRAK

Dalam dunia pendidikan, menyimak menjadi bagian dari mata pelajaran bahasa Indonesia. Akan tetapi, pada kenyataannya dalam pembelajaran di sekolah, menyimak masih belum direalisasikan dengan baik. Pelajaran menyimak kurang mendapat perhatian dan sering diremehkan oleh siswa dan guru terutama pada sekolah yang belum maju seperti SMP yang ada di wilayah pedesaan. Oleh karena itu, dibutuhkan media pembelajaran yang dapat menarik perhatian siswa seperti media pembelajaran dengan menggunakan *flash* berbasis komik. Media pembelajaran ini digunakan agar menarik dan memotivasi siswa saat pembelajaran menyimak cerita rakyat. Hal ini dikarenakan begitu maraknya komik dimasyarakat dan tingginya kesukaan terhadap komik sehingga mengilhami untuk dijadikan komik sebagai media pembelajaran.

**Kata kunci:**Media, *Falsh*, Menyimak, Cerita Rakyat, Komik

### PENDAHULUAN

Dalam dunia pendidikan, menyimak menjadi bagian dari mata pelajaran bahasa Indonesia. Akan tetapi, dalam pembelajaran di sekolah, pengajaran menyimak masih belum direalisasikan dengan baik. Peran pentingnya pembelajaran menyimak di sekolah belum disadari oleh siswa. Mereka beranggapan bahwa semua orang yang normal pasti dapat menyimak dengan baik tanpa harus melalui proses pembelajaran. Siswa menganggap bahwa keterampilan menyimak merupakan keterampilan yang paling mudah dibandingkan keterampilan berbahasa lain. Hal seperti itu seharusnya dihilangkan karena pada kenyataannya banyak siswa yang mengeluhkan kegiatan belajar sampai pada pokok pembelajaran menyimak. Siswa merasa belum mampu untuk menyimak pembelajaran secara maksimal.

Kurang berhasilnya pembelajaran cerita rakyat juga dapat dilihat melalui rendahnya hasil evaluasi siswa. Hal tersebut dapat dilihat dari nilai yang didapatkan yaitu di bawah 60. Ketika ujian guru harus berulang kali memutar atau membacakan bahan simakan tersebut. Berdasarkan hasil wawancara dengan beberapa siswa, pembelajaran cerita rakyat pada oleh sebagian siswa dianggap kurang penting dibandingkan dengan penguasaan materi yang bersifat eksak. Adanya anggapan tersebut secara tidak langsung menjadi hambatan bagi guru maupun bagi siswa. Kemampuan bersastra yang agak dikesampingkan, berdampak langsung pada kemampuan siswa yakni siswa merasa kesulitan ketika diberi tugas menyimak, khususnya menyimak sastra. Hal ini dapat menyebabkan kurang maksimalnya kemampuan siswa.

Beberapa penyebab lain diremehkannya pembelajaran menyimak yaitu guru kurang peka dan kurang tanggap dengan kebutuhan siswa dalam pembelajaran menyimak. Selama ini, dalam pembelajaran menyimak, guru hanya membacakan materi simakan pada siswa. Terutama pada materi cerita rakyat. Guru hanya membacakan cerita rakyat kemudian siswa mendengarkan. Apabila hal demikian masih dilakukan, maka yang terjadi adalah siswa akan merasa bosan dan tidak tertarik dengan pembelajaran menyimak. Akan lebih baik jika guru mencari alternatif lain agar pembelajaran menyimak lebih bervariasi dan lebih menarik. Guru juga harus menekankan pada siswa bahwa kegiatan menyimak juga harus mempunyai tujuan yang jelas dan terarah, misalnya untuk menguji pemahaman siswa. Selain itu, media pembelajaran yang digunakan masih kurangnya. Guru belum

---

<sup>1</sup> Artikel ini disampaikan pada Seminar Nasional Bahtera 2018 di Universitas Muhammadiyah Purworejo

memanfaatkan media pembelajaran secara maksimal. Guru hanya menggunakan media *power point* saja.

Penggunaan media pembelajaran, yang dalam hal ini sangat mempengaruhi prestasi belajar siswa perlu diadakan di setiap sekolah, tidak hanya di sekolah kota yang sudah maju tetapi yang letaknya di daerah pedesaan yang belum maju sebagai upaya menghilangkan gap (jarak) antara siswa yang sekolah di kota dengan siswa yang sekolah di desa. Selain itu, adanya pembelajaran dengan menggunakan media di semua sekolah, akan meminimalisir adanya ketidakmerataan pendidikan di daerah pedesaan dan di kota.

Media pembelajaran harus dikembangkan secara terus-menerus. Hal tersebut diperlukan oleh setiap institusi akademis mengingat berbagai pertimbangan yang tidak mungkin dihindarkan, antara lain perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang berkembang sangat pesat. Perkembangan tersebut harus disikapi secara kritis dan akademis oleh guru maupun siswa. Oleh karena itu, diperlukan suatu media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa yang pada akhirnya bisa memecahkan masalah belajarnya terutama dalam pembelajaran menyimak.

Pembuatan media ini menggunakan aplikasi *flash*. Pemanfaatan media *flash* memiliki kelebihan, yaitu program ini bisa digunakan untuk membuat animasi, game dan juga perangkat ajar atau media pembelajaran. Di dalam *flash* dilengkapi oleh *action script* (perintah tindakan) sehingga membuat presentasi atau perangkat ajar menjadi lebih bervariasi dan tentunya akan lebih menarik jika dibandingkan dengan program presentasi lainnya. Pengembangan media pembelajaran menyimak cerita rakyat berbasis komik dengan aplikasi *flash* ini agar menarik perhatian siswa dan dapat memotivasi siswa. Oleh karena itu, peneliti akan mengubah cerita rakyat menjadi komik. Siswa akan lebih tertarik jika membaca komik daripada membaca cerita rakyat secara langsung.

## PEMBAHASAN

### 1. Hakikat Menyimak

Menyimak adalah suatu proses kegiatan mendengarkan lambang-lambang lisan dengan penuh perhatian, pemahaman, apresiasi, serta interpretasi untuk memperoleh informasi, menangkap isi atau pesan, serta memahami makna komunikasi yang telah disampaikan sang pembicara melalui ujaran atau bahasa lisan (Tarigan, 2008: 31). Tahap-tahap menyimak, yaitu mendengar, memahami, menginterpretasi, mengevaluasi, dan menanggapi.

### 2. Cerita Rakyat

#### a. Pengertian Cerita Rakyat

Cerita rakyat merupakan cerita yang berasal dari masyarakat dan berkembang dalam masyarakat pada masa lampau yang menjadi ciri khas disetiap bangsa yang mempunyai kultur budaya yang beraneka ragam yang mencakup kekayaan budaya dan sejarah yang dimiliki masing-masing bangsa. Pada umumnya cerita rakyat ini mengisahkan mengenai suatu kejadian di suatu tempat atau asal muasal suatu tempat. Tokoh-tokoh yang dimunculkan dalam cerita rakyat umumnya diwujudkan dalam bentuk binatang, manusia dan dewa.

#### b. Ciri-Ciri Cerita Rakyat

- 1) Disampaikan turun-temurun
- 2) Tidak diketahui siapa yang pertama kali membuatnya
- 3) Kaya nilai-nilai luhur
- 4) Bersifat tradisional
- 5) Memiliki banyak versi dan variasi
- 6) Mempunyai bentuk-bentuk klise dalam susunan atau cara pengungkapkannya
- 7) Bersifat anonim artinya nama pengarang tidak ada
- 8) Berkembang dari mulut ke mulut
- 9) Cerita rakyat disampaikan secara lisan

#### c. Jenis-Jenis Cerita Rakyat

Jenis-jenis cerita rakyat ialah cerita binatang (fabel), cerita asal-usul (legenda), cerita pelipur lara, cerita jenaka. Nah untuk lebih mengetahui penjelasan dari jenis-jenis cerita rakyat atau macam-macam cerita rakyat serta contohnya dari masing-masing simak ulasannya beriku ini.

### 3. Komik

a. Pengertian Komik

Daryanto (2013: 127), menyatakan bahwa komik dapat diidentifikasi sebagai bentuk kartun yang mengungkapkan karakter dan menerapkan suatu cerita dalam urutan yang erat hubungannya dengan gambar dan dirancang untuk memberikan hiburan kepada para pembaca. Pada awalnya komik diciptakan bukan untuk kegiatan pembelajaran, tetapi untuk kepentingan hiburan semata. Begitu maraknya komik dimasyarakat dan begitu tingginya kesukaan terhadap komik hal tersebut mengilhami untuk dijadikan komik sebagai media pembelajaran.

b. Kelebihan Komik

Kelebihan komik yaitu anak yang membaca komik lebih banyak. Misalnya dalam sebulan minimal satu buah buku komik maka sama dengan membaca buku-buku pelajaran dalam setiap tahunnya, hal ini berdampak pada kemampuan membaca siswa dan penguasaan kosa kata jauh lebih banyak dari siswa yang tidak menyukai komik. Selain itu, penyajian mengandung unsur visual dan cerita yang kuat. Ekspresi yang divisualisasikan membuat pembaca terlibat secara emosional sehingga membuat pembaca untuk terus membacanya hingga selesai. Hal inilah yang juga menginspirasi komik yang isinya materi-materi pelajaran. Kecenderungan yang ada siswa tidak begitu menyukai buku-buku teks apalagi yang tidak disertai gambar dan ilustrasi yang menarik. Padahal secara empirik siswa cenderung lebih menyukai buku yang bergambar, yang penuh warna dan divisualisasikan dalam bentuk realities maupun kartun. Komik pembelajaran diharapkan mampu meningkatkan minat siswa untuk membaca sehingga pada akhirnya mampu meningkatkan hasil belajar (Daryanto, 2013: 128).

4. Media Pembelajaran

Arsyad (2015: 3) mengemukakan istilah media sebagai perantara yang mengantar informasi antara sumber dan penerima. Jadi, televisi, film, foto, radio, rekaman, audio, gambar yang diproyeksikan, bahan-bahan cetakan, dan sejenisnya adalah media komunikasi. Apabila media itu membawa pesan-pesan atau pesan-pesan intruksional atau mengandung maksud-maksud pengajaran maka media itu disebut media pembelajaran.

5. Aplikasi *Flash*

*Flash* merupakan gabungan konsep pembelajaran dengan teknologi *audiovisual* yang mampu menghasilkan fitur-fitur baru yang dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran. Pembelajaran berbasis multimedia tentu dapat menyajikan materi pelajaran yang lebih menarik, tidak monoton, dan memudahkan penyampaian. Peserta didik dapat mempelajari materi pelajaran secara mandiri dengan komputer yang dilengkapi program multimedia. *Flash* digunakan untuk membuat game, animasi kartun, dan aplikasi multimedia interaktif seperti demo produk dan tutorial interaktif. *Software* keluaran *Macromedia* ini merupakan program untuk mendesain grafis animasi yang sangat populer dan banyak digunakan desainer grafis. Selain itu, aplikasi ini juga dapat digunakan untuk memuat animasi logo, *movie*, *game*, pembuatan navigasi pada situs *web*, *banner*, tombol animasi, menu interaktif, interaktif form isian, *screen server*, dan pembuatan situs *web* atau pembuatan aplikasi-aplikasi web lainnya (Adi, 2003 : 3).

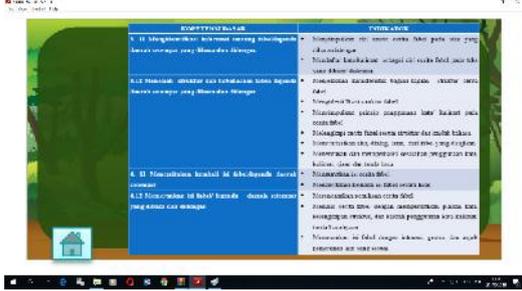
6. Media Flash Berbasis Komik dalam Pembelajaran Menyimak Cerita Rakyat

Media pembelajaran menyimak cerita rakyat ini dibuat saat melakukan penelitian yang berjudul "Pengembangan Media *Flash* Berbasis Komik dalam Pembelajaran Menyimak Cerita Rakyat untuk SISWA SMP". Struktur isi yang terdapat dalam media pembelajaran ini dapat dilihat pada kolom berikut ini.



Gambar 1. Halaman depan

Halaman depan terdiri dari nama media pembelajaran, nama peneliti, logo UAD, kompetensi dasar dan indikator pembelajaran serta nama pertemuan 1-4. Apabila ingin masuk materi pada pertemuan 1 maka klik tombol pertemuan 1, begitupula seterusnya. Media pembelajaran ini juga dilengkapi oleh musik klasik yang digunakan untuk menarik perhatian siswa. Apabila ingin memutar

 <p><b>Gambar 2. KD dan Indikator</b></p>	<p>musik maka klik tombol <i>speaker</i>.</p> <p>Gambar 2 terdiri kompetensi dasar dan indikator yang digunakan dalam proses pembelajaran di SMP kelas VII.</p>
 <p><b>Gambar 3. Materi Pertemuan 1</b></p>	<p>Gambar 3 merupakan contoh materi yang ada dipertemuan 1 yaitu pengertian fabel. Fabel termasuk dalam cerita rakyat. Siswa diharapkan mampu memahami pengertian fabel.</p>
 <p><b>Gambar 4. Materi Pertemuan 1</b></p>	<p>Gambar 4 merupakan contoh fabel pada materi 1. Fabel ini diambil dari cerita rakyat yang sudah dibuat menjadi komik. Siswa diharapkan mampu mengidentifikasi informasi tentang fabel didengar.</p>
 <p><b>Gambar 5. Materi Pertemuan 2</b></p>	<p>Gambar 5 merupakan materi yang ada dipertemuan 2. Setelah memahami pengertian fabel dan mengidentifikasi fabel yang sudah didengar maka siswa diminta untuk menceritakan kembali isi fabel yang didengar.</p>
 <p><b>Gambar 6. Materi Pertemuan 2</b></p>	<p>Gambar 6 merupakan fabel yang akan disimak oleh siswa pada materi pertemuan 2. Contoh tabel yang disimak berbeda dengan pertemuan 1 agar menarik perhatian siswa.</p>



Gambar 7. Materi Pertemuan 3

Gambar 7 merupakan materi pada pertemuan 3. Materi ini tentang menelaah struktur fabel.



Gambar 8. Materi Pertemuan 3

Gambar 8 merupakan contoh fabel pada materi pertemuan 3. Setelah menyimak fabel tersebut. Siswa diminta untuk mengidentifikasi struktur fabel yang terdapat pada contoh.



Gambar 9. Materi Pertemuan 4

Gambar 9 merupakan materi yang ada pada pertemuan 4 yaitu memerankan isi fabel. Siswa diminta untuk menyimak fabel pada pertemuan 4 kemudian menceritakan kembali isi fabel tersebut.



Gambar 10. Materi Pertemuan 4

Gambar 10 merupakan contoh fabel yang akan disimpak pada pertemuan 4..

## KESIMPULAN

Media pembelajaran inidapat digunakan dosen dan siswa dalam proses pembelajaran. Media ini dapat mempermudah dan mengatasi kesulitan siswa dalam belajar atau mencari referensi. Media pembelajaran ini dapat menarik perhatian siswa sehingga menumbuhkan motivasi belajar, materi pelajaran dapat lebih mudah dipahami dan ditangkap oleh siswa, metode mengajar menjadi lebih variatif dan dapat mengurangi kebosanan belajar dan dapat membuat siswa lebih aktif dalam kegiatan.

## DAFTAR PUSTAKA

Andi, Andreas (2003). *Menguasai Pembuatan Animasi dengan Macromedia Flash MX*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.

- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta : PT Rineka Cipta
- Arono. 2013. Pengembangan Pembelajaran Keterampilan Menyimak Melalui Teknologi Informasi. *Language; literature; linguistics; applied linguistics; teaching*. 13(2): 129-149.
- Arsyad, Azhar. 2015. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Pribadi, Benny. 2011. *Model Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Dian Rakyat
- Tarigan, Henry Guntur. 2008. *Menyimak Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*.
- Thiagarajan, S., Semmel, D. S & Semmel, M. I. 1974. *Instructional Development for Training Teachers of Exceptional Children*. Minneapolis, Minnesota: Leadership Training Institute/Special Education, University of Minnesota.