

MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENYIMAK CERITA RAKYAT BERBASIS MULTIMEDIA INTERAKTIF ADOBE FLASH KELAS V SD NEGERI 2 KADIPIRO

Safitri Idawati¹, Heru Purnomo², Ningrum Perwitasari³
¹²³Universitas PGRI Yogyakarta, Yogyakarta, Indonesia
[1safitriidawati200802@gmail.com](mailto:safitriidawati200802@gmail.com), [2herupurnomo809@gmail.com](mailto:herupurnomo809@gmail.com),
[3ningrump@upy.ac.id](mailto:ningrump@upy.ac.id)

ABSTRACT

This research was prepared with the aim of improving the ability to listen to interactive multimedia folktales in Adobe Flash class V SD Negeri 2 Kadipiro. The listening skills referred to in the research are the skills of students in understanding something. This type of research is Classroom Action Research (PTK), where teachers are the implementers of learning while researchers are observers. The design of this study uses the Kemmis and Mc. Taggart models. This research was carried out in the even semester of the 2023/2024 school year, namely in May. The subject of this study is class V students of SD Negeri 2 Kadipiro consisting of 22 students. The object of this research is the ability to listen to folklore. The data collection technique uses observation and interviews. The data is analyzed descriptively and presented in the form of tables and graphs. The results of the study showed that there was an increase in student learning activity that occurred in cycle I and cycle II. Thus, the use of Adobe Flash interactive multimedia to improve the ability to listen to folklore in the Indonesian subject class V of SD Negeri 2 Kadipiro.

Keywords: Interactive media based on Adobe Flash, Indonesian, Listening, folklore

ABSTRAK

Penelitian ini disusun dengan tujuan untuk meningkatkan kemampuan menyimak cerita rakyat berbasis multimedia interaktif *Adobe Flash* kelas V SD Negeri 2 Kadipiro. Keterampilan menyimak yang dimaksud dalam penelitian yaitu keterampilan peserta didik dalam memahami sesuatu hal. Penelitian Tindakan Kelas (PTK) merupakan penelitian guru sebagai hal yang diteliti dan peneliti berperan sebagai pemangamat selama proses pembelajaran. Objek penelitian ini adalah kemampuan menyimak cerita rakyat. Dengan penggunaan multimedia interaktif *Adobe Flash* dapat meningkatkan kemampuan menyimak cerita rakyat dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas V Sd Negeri 2 Kadipiro.

Kata Kunci: Media interaktif berbasis *Adobe Flash*, Bahasa Indonesia, Menyimak, Cerita Rakyat

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan usaha untuk membantu dan mempengaruhi anak meningkatkan pengetahuan, moral, dan fisinya, sehingga secara bertahap anak dapat mencapai tujuan dan cita-citanya

yang tertinggi. (Hanafy, 2014). Pendidikan memiliki fungsi untuk mengembangkan dan meningkatkan potensi diri siswa melalui proses pembelajaran dengan menekankan terhadap pengetahuan dan keterampilan

fungsional melalui sikap dan karakter pribadi secara fungsional (Zakso, 2023).

Pendidikan adalah kebutuhan penting manusia (Laksana, 2016) untuk bekal masa yang akan datang di era kemajuan IPTEK (Agustian & Salsabila, 2021). Pendidikan merupakan kebutuhan pokok sebagai bekal masa depan manusia. Pendidikan dapat mempengaruhi sudut pandang seseorang terhadap segala sesuatu dan bersifat universal (Simatupang et al., 2023). Pendidikan tidak hanya menyajikan berbagai pengetahuan, namun juga menerapkan pendidikan karakter yang menjadi faktor penting proses kehidupan bersosial (Yuniarto & Yudha, 2021). Pendidikan yang efektif mampu membentuk karakter siswa selain itu diharapkan dapat menjadi seorang manusia yang mampu hidup berdampingan dengan lingkungan yang baik sehingga dapat membentuk pribadi yang berkarakter dan berakhlak mulia (Kurniawan, 2015). Pendidikan merupakan sistem yang dilaksanakan secara terencana untuk mencapai orientasi tujuan pembelajaran.

Proses pembelajaran yang baik akan mengantarkan seorang individu menjadi pribadi yang berkarakter, bermoral dan berakhlak mulia

(Kurniawan, 2015). Proses pembelajaran dimaknai sebagai interaksi antara guru dan peserta didik (Windi Anisa et al., 2020), dalam hal ini guru berperan untuk membagikan ilmu pengetahuannya kepada peserta didik agar terlaksana pelaksanaan pembelajaran yang terstruktur. Proses pembelajaran yang menarik dan mudah dipahami tentu memiliki beberapa faktor pendukung yang dapat mempermudah guru dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran (Bagaskara & Handayani, 2023). Keikutsertaan dan keaktifan siswa dalam kegiatan merupakan faktor penting tercapai tujuan pembelajaran (Amran, 2015). Kegiatan pembelajaran yang baik merupakan kegiatan yang dilakukan dua arah antara sehingga menjadi pengalaman belajar yang menarik dan berkesan. Sementara itu, keaktifan peserta didik dipengaruhi karena dilibatkan langsung untuk mengeksplor rasa keingintahuannya terhadap suatu ilmu pengetahuan (Anggareni et al., 2013).

Mempelajari cerita rakyat sering dirasa menarik karena bersifat eksak (Fujiastuti et al., 2019). Keyakinan tersebut secara tidak langsung menimbulkan hambatan bagi guru dan

peserta didik. Keterampilan bersastra yang sering diabaikan (Isma, 2010), berdampak langsung pada kemampuan peserta didik kelas V SD Negeri 2 Kadipiro yakni siswa merasa kesulitan untuk menyimak karena dianggap membosankan dan guru tidak memberikan metode pelajar menyimak yang menyenangkan. Sehingga rendahnya kemampuan dan keterampilan menyimak (Nurani et al., 2018), Guru hanya membacakan dan siswa hanya menyimak sehingga siswa kurang mendapatkan pengalaman dan guru kurang memanfaatkan kemajuan IPTEK (Dariyadi et al., 2021). Pemilihan media yang tepat akan menjadi aspek penting dalam keberhasilan pelaksanaan pembelajaran di kelas (Wulandari et al., 2023), sehingga keterampilan guru dalam menentukan media pembelajaran sangat dibutuhkan. Penggunaan media pembelajaran ini tentunya dapat memudahkan guru dalam menjelaskan suatu materi dalam proses pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran juga harus menyesuaikan dengan keadaan kelas dan peserta didik dengan tetap memperhatikan kurikulum yang sedang berlaku (Zahwa & Syafi'i,

2022). Kurikulum yang berlaku saat ini yaitu kurikulum Merdeka, dimana keikutsertaan peserta didik dalam proses pelaksanaan pembelajaran menjadi faktor penting penentu keberhasilan pembelajaran.

Usaha yang sudah dilakukan guru dalam pelaksanaan pembelajaran di kelas yaitu dilaksanakan secara konvensional (Djonomiarjo Guru SMK Negeri & Kab Pohuwato, 2018) dengan menggunakan buku siswa dan menyampaikan materi cerita rakyat dengan metode ceramah. Hal ini dirasa kurang efektif dalam meningkatkan kemampuan peserta didik dalam menyimak isi dari cerita rakyat yang telah di sampaikan, sehingga akan berpengaruh kepada proses belajar yang kurang efektif dan hasil belajar yang kurang maksimal.

Media pembelajaran dapat membantu mengefektifkan pembelajaran supaya tercapai tujuan pembelajaran (Nalurita et al., 2010). Selain itu manfaat media pembelajaran bagi pendidikan sangat besar, membantu supaya siswa tidak mudah bosan (Fransiska, 2013). oleh karena itu, penggunaan media interaktif menjadi alternatif

pembelajaran menyenangkan (Purwaningsih et al., 2022).

Model perancangan sistem pembelajaran terdiri dari 8 tahap yaitu, analisis lingkungan, karakter siswa, tugas, kemudian pretest, strategi pembelajaran, program pembelajaran, posttest, dan evaluasi. (Pribadi, 2011). Penelitian ini menggunakan aplikasi *Adobe flash* untuk pembuatan medianya. Keuntungan menggunakan media *Adobe flash* yakni program ini untuk membuat aplikasi, permainan, bahan ajar, dan media pembelajaran (Oktavia, 2021). *Adobe Flash* atau *Macromedia Flash* merupakan produk utama *Adobe Systems* (Supriyono et al., 2015). Upaya peningkatan menyimak cerita rakyat dengan menggunakan multimedia interaktif berbasis *Adobe Flash* ini diharapkan dapat membantu guru dalam menjelaskan materi pembelajaran, membuat tugas tes, menetapkan startegi, proses posttest dan evaluasi. (Oktafiani et al., 2020), karena di dalamnya terdapat animasi menarik (Rachmawati & Erwin, 2022) untuk menyimak materi cerita rakyat.

Penelitian ini didasarkan pada studi kasus di lapangan kemudian peneliti ingin meneliti terkait

kemampuan menyimak cerita rakyat dengan menggunakan multimedia interaktif berbasis *Adobe Flash*. Peneliti sedang melaksanakan penelitian tindakan kelas dengan judul “Meningkatkan kemampuan Menyimak Cerita Rakyat Berbasis Multimedia Interaktif *Adobe Flash* Kelas V SD Negeri 2 Kadipiro”.

Rumusan masalah dari uraian di atas sebagai berikut: “ Bagaimana deskripsi penerapan multimedia interaktif berbasis *Adobe Flash* sehingga dapat meningkatkan kemampuan menyimak cerita rakyat di kelas V SD Negeri 2 Kadipiro?” dan “Bagaimana peningkatan kemampuan menyimak cerita rakyat berbasis multimedia interaktif *Adobe Flash* kelas V Sd Negeri 2 Kadipiro?”

Penelitian ini bertujuan untuk deskripsi proses pelaksanaan multimedia interaktif Berbasis *Adobe Flash* untuk meningkatkan kemampuan menyimak cerita rakyat di kelas V Sd Negeri 2 Kadipiro dan mengetahui peningkatan kemampuan menyimak cerita rakyat berbasis multimedia interaktif *Adobe flash* kelas V SD Negeri 2 Kadipiro.

B. Metode Penelitian

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) merupakan penelitian guru sebagai

hal yang di teliti dan peneliti berperan sebagai pemangamat selama proses pembelajaran. Desain penelitian ini menggunakan model Kemmis dan Mc. Taggart. Dengan jumlah siswa 22 pada tahun 2023/2024. Objek penelitian ini adalah kemampuan menyimak cerita rakyat. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi dan wawancara kemudian di analisis secara deskriptif dan disajikan dalam table dan grafik mengenai hasil penelitian terkait keaktifan belajar siswa.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan strategi pembelajaran multimedia interaktif berbasis *Adobe Flash* mengalami peningkatan dalam meningkatkan kemampuan sebagai berikut:

Tabel I. Perbandingan Hasil Observasi Kemampuan Menyimak Cerita Rakyat Berbasis Multimedia Interaktif *Adobe Flash* Kelas V Sd Negeri 2 Kadipiro

kemampuan peserta didik dalam menyimak cerita rakyat menggunakan media <i>Adobe Flash</i>	
Siklus 1	Siklus 2
72,5 %	87,27 %
Baik	Sangat Baik

Tabel di atas dapat disimpulkan keterampilan menyimak cerita rakyat

Kelas V SD Negeri 2 Kadipiro di Kelas V SD Negeri 2 Kadipiro baik sebesar 72,5% sedangkan pada siklus II sebesar 87,27. % dalam kategori sangat baik. Hasil penelitian: menyimak cerita rakyat berbasis multimedia interaktif *Adobe Flash* meningkat sebesar 14,77% dari siklus I ke siklus II. Pertumbuhan keterampilan menyimak siswa sebagai berikut:

Tabel 2. Data Hasil Evaluasi Peserta didik Siklus I dan II

Keterangan	Nilai	
	Siklus 1	Siklus 2
Jumlah	1535	1835
Rata-Rata	69,78	83,40
Nilai Tertinggi	85	100
Tuntas KKM	10	13
Belum Tuntas KKM	12	9
Persentase KKM	43,24 %	74,29 %

Hasil analisis table di atas sebagai berikut: nilai rata-rata siswa meningkat dari 69,78 pada siklus I menjadi 83,40 pada siklus II. Berdasarkan informasi tersebut diketahui 10 siswa tuntas KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) pada siklus I dengan persentase 43,24%. Pada musim gugur II terjadi peningkatan sebesar 74,29% yang terdiri dari 13 siswa yang lulus KKM. Hasil belajar siklus II Menunjukkan 100% anak memperoleh nilai ≥ 70 .

Melibatkan media dalam proses pembelajaran untuk membantu guru

memantik fokus dan perhatian siswa baik ketika menyampaikan dengan sangat efektif dan terkesan lebih menarik, sehingga peserta didik akan lebih mudah paham. Tidak hanya itu, peran media pembelajaran dirasa sangat membantu Guru menyampaikan materi dengan baik dan maksimal tanpa harus menyampaikannya berulang-ulang.

Berdasarkan hasil analisis di dapatkan bahwa kemampuan menyimak cerita rakyat berbasis multimedia interaktif *Adobe Flash* menjadi lebih bermakna, terkesan dan menarik karena mengikutsertakan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran untuk menyimak cerita rakyat yang disajikan dan mencari jawaban dari pertanyaan yang telah disediakan. multimedia interaktif *Adobe Flash* mampu menarik perhatian peserta didik dalam menyimak materi pembelajaran yang disajikan oleh guru dan mudah diingat peserta didik. Penggunaan multimedia interaktif dalam pembelajaran ini selaras dengan pendapat (Limbong and Janner Simarmata, 2020, p.9) yaitu media interaktif dapat menjadi pemantik keaktifan siswa dalam belajar terutama menyimak karena dilengkapi dengan berbagai fitur seperti

audio visual. Adanya multimedia pembelajaran di dalam kelas akan sangat membantu pembelajaran yang sebelumnya pasif akan menjadi aktif karena peserta didik dilibatkan langsung dalam pelaksanaan pembelajaran.

Hasil observasi menunjukkan kemajuan yang sangat baik dan mengalami kemajuan antara siklus I dan siklus II .

D. Kesimpulan

Multimedia interaktif berbasis *Adobe Flash* dapat membantu mengatasi masalah menyimak siswa. Penggunaan media sangat efektif mengatasi masalah menyimak. Setelah menggunakan media, kemampuan menyimak siswa pada tahap pendahuluan sebesar 38,36% (nilai buruk) dan meningkat menjadi 72,5% (nilai baik) pada siklus I. Penerapan media edukasi interaktif *Adobe Flash* pada siklus I masih perlu perbaikan di siklus II. Perbaikan tersebut antara lain menciptakan wadah bagi siswa untuk kepercayaan diri siswa dan mudah memahami materi memberikan motivasi kepada siswa, memberikan hadiah, pujian untuk membangkitkan kembali semangat belajar. Guru menawarkan

siswa dukungan pembelajaran yang lebih intensif. Peneliti dan guru telah membahas tahapan pembelajaran berikut ini. Ketika perbaikan dilaksanakan, Siklus II meningkatkan persentase peningkatan rata-rata kemampuan mendengarkan menjadi 87,27% (kategori sangat baik).

Saran untuk kedepannya: (1) Guru di sekolah hendaknya dilatih dalam penggunaan lingkungan pembelajaran yang sesuai dengan bahan ajar untuk menunjang pelaksanaan yang efektif, (2) bagi guru, hendaknya dapat menggunakan berbagai variasi dalam mengajar, seperti penggunaan media pembelajaran untuk mempermudah dalam memaparkan materi pembelajaran, (3) bagi peneliti perlu kajian lanjut untuk media dengan Adobe Flash agar lebih baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustian, N., & Salsabila, U. H. (2021). Peran Teknologi Pendidikan dalam Pembelajaran. *Islamika*, 3(1), 123–133. <https://doi.org/10.36088/islamika.v3i1.1047>
- Amran. (2015). Faktor Penentu Keberhasilan Pengelolaan Satuan Pendidikan. *Manajer Pendidikan*, 9(2), 185–196. <https://ejournal.unib.ac.id/index.php/manajerpendidikan/article/download/1113/922>
- Anggareni, N. W., Ristiati, N. P., & Widiyanti, N. L. P. M. (2013). Implementasi Strategi Pembelajaran Inkuiri Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Dan Pemahaman Konsep IPA Siswa SMP. *E-Journal Program Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha*, 3, 1–11.
- Bagaskara, P. C. A., & Handyaningrum, W. (2023). Faktor-Faktor Pendorong Dalam Pembelajaran Seni Musik Di Smpn 2 Menganti Gresik. *Jurnal Pendidikan Sendratasik*, 12(2), 293–306.
- Dariyadi, M. W., Mahliatussikah, H., & Fauzan, M. (2021). Pemanfaatan Google Site Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Arab. *Jurnal Tifani*, 1, 65–74.
- Djononiarjo Guru SMK Negeri, T., & Kab Pohuwato, P. (2018). Pengaruh Model Problem Based Learning Terhadap Hasil Belajar. *Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal Aksar*, 05, 39–46. <http://ejurnal.pps.ung.ac.id/index.php/AKSARA/index>
- Fujiastuti, A., Wulandari, Y., & Suwartini, I. (2019). Pengembangan Media Flash Berbasis Komik Dalam Pembelajaran Menyimak Cerita Rakyat. *JTP - Jurnal Teknologi Pendidikan*, 21(3), 201–213. <https://doi.org/10.21009/jtp.v21i3.12914>

- Isma, N. (2010). Pengaruh Penggunaan Metode Bercerita Terhadap Kemampuan Menyimak Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia (Deskriptif Analisis di SDN Cimurah I Kecamatan Karangpawitan). *Jurnal Pendidikan Universitas Garut*, 4(1), 54–59. <https://doi.org/10.17509/eh.v10i2.10867>
- Kurniawan, M. I. (2015). Mendidik Untuk Membentuk Karakter Siswa Sekolah Dasar: Studi Analisis Tugas Guru Dalam Mendidik Siswa Berkarakter Pribadi Yang Baik. *Pedagogia : Jurnal Pendidikan*, 4(2), 121–126. <https://doi.org/10.21070/pedagogia.v4i2.14>
- Laksana, S. D. (2016). Urgensi Pendidikan Islam Dalam Perubahan Sosial Di Masyarakat. *Aristo*, 4(2), 47. <https://doi.org/10.24269/ars.v4i2.188>
- Nalurita, L., Siroj, R. A., & Putri, R. I. I. (2010). Bahan Ajar Kesebangunan dan Simetri Berbasis Contextual Teaching and Learning (CTL) menggunakan Macromedia Flash. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 4(1), 45–52.
- Nurani, R. Z., Nugraha, F., & Sidik, G. S. (2018). Penggunaan Media Audio Visual Dalam Pembelajaran Menyimak Dongeng Di Era Digital. *EduHumaniora | Jurnal Pendidikan Dasar Kampus Cibiru*, 10(2), 78.
- Oktafiani, D., Nulhakim, L., & Alamsyah, T. P. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran IPA Berbasis Multimedia Interaktif Menggunakan Adobe Flash Pada Kelas IV. *MIMBAR PGSD Undiksha*, 8(3), 527–540. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPGSD/article/view/29261>
- Oktavia, P. (2021). Media Pembelajaran Dengan Menggunakan Adobe Flash Untuk Meningkatkan Hasil Belajar. *Al Fatih*, 1(1), 74–78.
- Purwaningsih, I., Marliansyah, I. S., & Rukiyah, S. (2022). Analisis Manfaat Penggunaan Media Sosial Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Dalam Meningkatkan Prestasi Siswa. *Jurnal Visionary : Penelitian Dan Pengembangan Dibirang Administrasi Pendidikan*, 10(2), 19. <https://doi.org/10.33394/vis.v10i2.6156>
- Pribadi, B. A. (2009). Desain sistem pembelajaran. *Jakarta: PT Dian Rakyat*.
- Rachmawati, A., & Erwin, E. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Think Pair Share (TPS) Berbantuan Media Video Animasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 7637–7643. <https://doi.org/10.31004/basicedu>

- .v6i4.3613
- Simatupang, R. M., Nabila Anggriany, & Dahniar Fitri. (2023). Analisis Peran Kepemimpinan Kepala Sekolah Dalam Meningkatkan Mutu Pendidikan Di Sekolah. *Algebra: Jurnal Pendidikan, Sosial Dan Sains*, 3(3), 174–179. <https://doi.org/10.58432/algebra.v3i3.771>
- Supriyono, H., Sudarmilah, E., Fadlilah, U., Rahayu, E. T., & Purwohartono, A. (2015). Rancang Bangun Media Pembelajaran Bahasa dan Huruf Jawa Berbasis Adobe Flash CS6. *The 2nd University Research Coloquium*, 1–9. <https://jurnal.unimus.ac.id/index.php/psn12012010/article/view/1475/1528>
- Windi Anisa, F., Ainun Fusilat, L., & Tiara Anggraini, I. (2020). Proses Pembelajaran Pada Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 2(1), 158–163. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/nusantara>
- Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal on Education*, 5(2), 3928–3936. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1074>
- Yuniarto, B., & Yudha, R. P. (2021). Literasi Digital Sebagai Penguatan Pendidikan Karakter Menuju Era Society 5.0. *Edueksos: Jurnal Pendidikan Sosial & Ekonomi*, 10(2), 176–194. <https://doi.org/10.24235/edueksos.v10i2.8096>
- Zahwa, F. A., & Syafi'i, I. (2022). Pemilihan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. *Equilibrium: Jurnal Penelitian Pendidikan Dan Ekonomi*, 19(01), 61–78. <https://doi.org/10.25134/equi.v19i01.3963>