

## PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN TEKS FABEL DENGAN MENGGUNAKAN APLIKASI *AUTOPLAY* UNTUK SISWA KELAS VII SMP AISYIYAH MUHAMMADIYAH 3 MALANG

Yana, <sup>1</sup> Artifa Sorrya, <sup>2</sup>

<sup>1,2</sup>Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, IKIP Budi Utomo Malang

[yana80712@gmail.com](mailto: yana80712@gmail.com), [artiefa.soerraya@gmail.com](mailto: artiefa.soerraya@gmail.com)

Informasi Artikel	ABSTRACT
<p>Submit: XX – XX – 2020 Diterima: XX – XX – 2020 Dipublikasikan: XX – XX – 2020</p>	<p>The development of fabel text learning media using the autoplay application is based on the fact that in class VII SMP Aisyiyah Muhammadiyah 3 Malang that student boredom is a problem that often occurs in the learning process. This is because the media used during the teaching and learning process seems to be watching, so students have difficulty understanding the learning material, there are students who have the Audio learning type, Visual type and Audio-Visual type. This is to overcome the solution to these problems, a media can be made as an interesting learning tool and in accordance with the various characteristics of students. The method developed by Lee and Owen (2004) with five development steps, namely: 1) Analysis, 2) Design, 3) Development, 4) Implementation, 5) Evaluation. The resulting product was validated by linguists, material experts and design experts to determine the level of feasibility of media products on fabel text material. The results of the research on the development of fabel text learning media using the autoplay application for class VII students of SMP Aisyiyah Muhammadiyah 3 Malang got a score for the linguistic test result of 3.72, the result of the material expert test reached 3.31 and the result of the design expert test was 3.81. From the value obtained according to the assessment criteria, it is stated that the media is included in the very valid criteria. The effectiveness of learning is related to the ability to use fabel text learning media using autoplay applications for class VII students which are applied in a lesson. Selection of the right learning media and interactive autoplay media will have a positive effect on student learning outcomes. Especially in learning Indonesian language and literature, there are still many students with low scores. This is related to errors in choosing learning media. Related to these problems, the researcher seeks to develop a fabel text learning media using the autoplay application.</p> <p><b>Keywords:</b> development, learning media, fabel text, autoplay</p>
Penerbit	ABSTRAK
<p>IKIP Budi Utomo</p>	<p>Pengembangan media pembelajaran teks fabel dengan menggunakan aplikasi autoplay ini didasarkan pada kenyataan dikelas VII SMP Aisyiyah Muhammadiyah 3 Malang bahwa kebosanan siswa merupakan permasalahan yang sering terjadi pada proses belajar. Hal tersebut dikarenakan media yang digunakan saat proses belajar mengajar terkesan menonton, sehingga siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi pembelajaran, terdapat siswa yang memiliki tipe belajar <i>Audio</i>, tipe <i>Visual</i> dan tipe <i>Audio-Visual</i>. Hal ini untuk, mengatasi solusi permasalahan tersebut dapat dibuat suatu media sebagai alat pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan macam-macam karakteristik siswa. Metode yang digunakan adalah mengikuti metode yang dikembangkan oleh Lee and Owen (2004) dengan lima langkah pengembangan yaitu: 1) <i>Analysis</i>, 2) <i>Desaign</i>, 3) <i>Development</i>, 4) <i>Implementation</i>, 5) <i>Evaluation</i>. Produk hasil perkembangan divalidasikan kepada ahli bahasa, ahli materi dan ahli desain untuk mengetahui tingkat kelayakan produk</p>

media pada materi teks fabel. Hasil penelitian Pengembangan media pembelajaran teks fabel dengan menggunakan aplikasi autoplay untuk siswa kelas VII SMP Aisyiyah Muhammadiyah 3 Malang mendapatkan nilai untuk hasil uji ahli bahasa 3,72, hasil uji ahli materi mencapai 3,31 dan hasil uji ahli desain 3,81. Dari nilai yang diperoleh menurut kriteria penilaian menyatakan bahwa media termasuk dalam kriteria sangat valid. Efektivitas pembelajaran berhubungan dengan kemampuan menggunakan media pembelajaran teks fabel dengan menggunakan aplikasi *autoplay* untuk siswa kelas VII yang di terapkan dalam suatu pembelajaran. Pemilihan media pembelajaran dan media interaktif *autoplay* yang tepat akan berpengaruh positif terhadap hasil pembelajaran peserta didik. Terlebih dalam pembelajaran bahasa dan sastra Indonesia, masih banyak di jumpai peserta didik yang nilainya rendah. Hal tersebut berkaitan dengan kesalahan dalam memilih media pembelajaran. Terkait dengan permasalahan tersebut maka peneliti berupaya akan mengembangkan suatu media pembelajaran teks fabel dengan menggunakan aplikasi *autoplay*.

**Kata Kunci:** pengembangan, media pembelajaran, teks fabel, *autoplay*

## PENDAHULUAN

Pembelajaran memahami teks fabel merupakan salah satu pengetahuan yang harus dipelajari oleh peserta didik SMP kelas VII. Hal itu sesuai dengan kompetensi dasar kelas VII yang berbunyi "Memahami teks cerita moral/fabel, ulasan, diskusi, cerita prosedur, dan cerita biografi baik melalui lisan maupun tulisan". Pada hakikatnya, seluruh kompetensi dasar dalam pembelajaran bahasa maupun sastra harus dapat dicapai peserta didik secara maksimal, begitu juga dengan materi memahami teks fabel ini. Melalui kompetensi ini peserta didik diharapkan dapat memahami teks fabel yang telah dibaca. Keberhasilan pembelajaran memahami teks fabel dapat diukur dengan indikator-indikator (1) dapat menjelaskan hakikat teks fabel; (2) dapat menjelaskan struktur teks fabel; dan (3) dapat mengidentifikasi unsur kebahasaan teks fabel. Sebab itu, guna suatu Pendidikan menambah pengetahuan dan membentuk karakter peserta didik dalam proses pencapaian belajar. Pendidikan berupa serangkaian kegiatan yang dimulai dari kondisi-kondisi aktual dari individu yang belajar, tertuju pada pencapaian individu yang diharapkan.

Secara umum pendidikan adalah proses pembelajaran pengetahuan, keterampilan serta kebiasaan yang dilakukan individu dari satu generasi lainnya, proses pembelajaran ini melalui pengajaran, pelatihan, dan penelitian. Pada umumnya media pembelajaran adalah teknologi pembawa pesan yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran atau sarana fisik untuk menyampaikan materi pembelajaran yang disusun secara sistematis yang digunakan guru dan juga siswa dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran adalah seperangkat sarana atau alat pembelajaran yang berisi materi pembelajaran, metode, batasan, dan cara mengevaluasi yang didesain secara sistematis dan menarik dalam rangka mencapai tujuan yang diharapkan, yaitu mencapai kompetensi atau subkompetensi dengan segala kompleksitasnya (Widodo dan Jasmadi dalam Lestari, 2013:1).

Pengembangan media pembelajaran lebih memudahkan siswa dalam belajar materi pokok teks fabel, peneliti memilih media pembelajaran teks fabel dengan menggunakan aplikasi *autoplay*, karena *autoplay* bersifat mendeskripsikan validitas media pembelajaran ini bersifat konteks filsafat pendidikan. Tokoh yang berperan pada teori ini adalah Jean Piaget dan Vygotsky. Teori *autoplay* didefinisikan sebagai pembelajaran yang bersifat generatif, yaitu tindakan menciptakan sesuatu makna dari apa yang dipelajari. Hal ini *Autoply* adalah sebuah filosofi pembelajaran yang dilandasi premis bahwa dengan mendeskripsikan pembelajaran, kita membangun, mengkonstruksi pengetahuan pemahaman kita tentang dunia tempat kita hidup.

Media adalah sarana prasarana untuk menyampaikan pesan atau informasi seperti teks, gambar, audio, grafik, video dan animasi. Jadi multimedia diartikan sebagai gabungan dari media seperti teks,

gambar, audio, grafik video dan animasi yang digunakan untuk menyampaikan informasi dan dibuat sekreatif mungkin agar tidak membosankan siswa (Surjono, 2017). Pembelajaran adalah proses interaksi siswa dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar (Akhmad, 2009). Sedangkan definisi Interaktif terkait dengan komunikasi dua arah atau lebih dari komponen-komponen komunikasi yakni hubungan antara manusia (sebagai user/pengguna produk) dan komputer (software/aplikasi/produk dalam format file tertentu, dikemas kedalam bentuk CD) (Maryani, 2014).

Autoplay merupakan sebuah perangkat lunak yang bisa mengabungkan berbagai tipe media seperti audio, visual kedalam sebuah program untuk membuat suatu multimedia. jadi, seorang pendidik bisa mengabungkan teks, gambar, audio, grafik, video dan animasi sekreatif mungkin kedalam perangkat Autoplay menjadi satu kesatuan dalam program multimedia yang siap disajikan sebagai media pembelajaran (Muntaha dkk., 2018).

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode pengembangan (*research & development*). Metode penelitian ini merupakan suatu metode penelitian yang bertujuan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji efektivitas produk tersebut (Sugiyono, 2011). Pendidikan metode pengembangan memfokuskan kajian pada bidang desain atau rancangan, produk yang dihasilkan berupa materi pembelajaran, buku/modul, sistem pembelajaran, strategi pembelajaran, media pembelajaran, program, test/kuis maupun kurikulum (Setyosari, 2010). Dengan demikian, model yang digunakan dalam penelitian ini merupakan Model pengembangan suatu hal yang wajib dalam mengembangkan produk yang baru. Penelitian ini peneliti menggunakan model pengembangan yang dikembangkan oleh Lee and Owen (2004) model tersebut lebih dikenal dengan ADDIE atau singkatan dari A (*analiys*), D (*design*), D (*development*), I (*implementasi*) dan E (*evaluation*). Model ADDIE ini mempunyai prosedur atau langkah-langkah yang jelas dalam mengembangkan produk baru, oleh sebab itu model penelitian ini sering digunakan oleh peneliti lain karena dianggap lebih singkat dan efisien.

Metode penelitian ini peneliti mengumpulkan data menggunakan angket (kuisisioner), observasi, validasi validator dan dokumentasi. (1) Angket digunakan untuk memperoleh data yang berkaitan dengan pelaksanaan system penilaian hasil belajar yang dilakukan oleh guru. Angket yang diberikan kepada responden ini bersifat tertutup dengan pilihan jawaban menggunakan model skala esai; (2) Observasi yang dilakukan dalam penelitian ini adalah melakukan pengamatan secara langsung ke sekolah yang akan digunakan sebagai tempat uji coba saat proses pembelajaran berlangsung; (3) Validasi validator digunakan untuk memperoleh nilai yang valid terhadap media pembelajaran yang dikembangkan. Lembar validasi di isi oleh validator ahli bahasa, validator ahli materi, validator ahli desain dan validator ahli media; (4) Dokumentasi digunakan untuk mengambil foto kegiatan penelitian, dokumentasi dilakukan selama proses penelitian berlangsung.

Teknik analisis data bertujuan untuk mengetahui kelayakan dari media pembelajaran teks fabel dengan menggunakan aplikasi Autoplay. Teknik Analisis yang digunakan adalah analisis deskriptif dengan pendekatan kualitatif yang bertujuan untuk mengolah data dari penilaian para ahli. Teknik analisis data tersebut digunakan dengan mengumpulkan informasi dari data kualitatif yang berupa kemenarikan, kelayakan, kelebihan media pembelajaran serta saran perbaikan dari validasi ahli bahasa, validasi ahli materi dan ahli desain. Analisis skor yang terkumpul dari lembar hasil validasi para ahli bertujuan untuk mendapatkan gambaran yang jelas tentang media pembelajaran yang dikembangkan.

Data penelitian ini digunakan dengan mengumpulkan informasi dari data kualitatif yang berupa kemenarikan, kelayakan, kelebihan media pembelajaran serta saran perbaikan dari validasi ahli bahasa, validasi ahli materi dan ahli desain. Data yang terhimpun tersebut, kemudian dihitung persentase dari setiap butir pertanyaan pada lembar validasi. Dengan demikian, Hasil yang diperoleh berdasarkan rumus tersebut, untuk mengetahui tingkat kevalidan media pembelajaran teks fabel digunakan interval penentuan tingkat kevalidan dengan kriteria.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### 1. Pengembangan Media Pembelajaran

Pengembangan merupakan kegiatan ilmu pengetahuan dan teknologi yang memiliki tujuan memanfaatkan kaidah-kaidah dan ilmu pengetahuan yang telah terbukti kebenarannya untuk meningkatkan fungsi, manfaat, dan aplikasi pengelola ilmu pengetahuan serta teknologi yang ada ataupun menciptakan teknologi yang baru agar dapat menyempurnakan produk-produk pengembangan yang telah dikembangkan. Hal ini, produk yang dimaksud tidak hanya berupa benda seperti buku teks, film untuk pembelajaran dan software (perangkat lunak) computer, tetapi juga metode seperti mengajar dan program pendidikan (Suci Ayu Ningrum 2021:10).

Sebab itu dapat ditarik kesimpulan di atas pengembangan merupakan kegiatan ilmu pengetahuan dan teknologi yang baik dan dapat diperbaiki serta dapat menghasilkan produk yang lebih baik agar dapat bermanfaat untuk meningkatkan proses pembelajaran dan menciptakan mutu dari kualitas yang terbaik. Adanya suatu media adalah bagian dari salah satu komponen komunikasi yaitu sebagai pembawa pesan dari komunikator menuju komunikasi.

### 2. Media Pembelajaran

#### a. Pengertian Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa latin “medius” yang berarti “tengah perantara”, atau pengantar. Sebab itu, kata media juga merupakan bentuk jamak dari kata medium. Medium dapat didefinisikan sebagai perantara atau pengantar terjadinya komunikasi dari pengiriman menuju penerima. Pembelajaran mengandung makna bagi setiap individu untuk mempelajari sesuatu dari pendidik. Tujuan pembelajaran adalah upaya untuk mempengaruhi peserta didik agar terjadi proses belajar antara pendidik dan peserta didik. Maka dari itu media pembelajaran adalah hubungan komunikasi interaksi akan berjalan lancar dan dapat tercapai tujuan pembelajaran yang dilakukan oleh pendidik.

#### b. Manfaat Media Pembelajaran

Media pembelajaran memiliki peranan yang sangat besar bagi proses pembelajaran untuk menyampaikan tujuan belajar. Manfaat media pembelajaran dalam proses belajar mengajar antara lain: (1) memperjelas penyajian pesan supaya tidak terlalu verbalitas; (2) mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya pikir seorang siswa; (3) memberikan perangsang yang sama, menyamakan persepsi dan dapat menyamakan pengalaman.

Selain itu juga ada beberapa kegunaan lain dari media pembelajaran di antaranya: (1) mampu mengatasi kesulitan-kesulitan dan memperjelas materi yang akan disampaikan; (2) mempermudah suatu pemahaman agar dapat dijadikan pelajaran lebih hidup dan menarik; (3) merangsang peserta didik untuk bekerja dan menggerakkan naluri terhadap belajar; (4) menimbulkan rasa ingin tahu peserta didik atas materi yang diberikan.

#### c. Jenis-jenis Media Pembelajaran

Ada beberapa jenis media pembelajaran antara lain: (1) media audio adalah media pembelajaran berupa music, kata, suara, serta masih banyak lainnya. Media audio hanya menghasilkan suara saja; (2) media audio visual yaitu media pembelajaran berupa video animasi, film animasi, dan masih banyak lainnya; (3) media grafis termasuk media visual. Karena, media grafis berfungsi untuk menyampaikan pesan dari sumber penerima suatu pesan; (4) media proyeksi diam memiliki persamaan dengan media grafik dalam artian sama-sama menyajikan visual. Tetapi juga memiliki perbedaan yang jelas diantaranya.

#### d. Karakteristik Media Pembelajaran

Karakteristik media pembelajaran merupakan ciri khas atau khusus yang dimiliki, ada beberapa karakteristik media pembelajaran di antaranya: (1) sebagaimana suatu media mampu membawa sejumlah isi pesan atau sebuah materi yang akan disampaikan; (2) suatu media pembelajaran memuat nilai dan moral pada saat digunakan; (3) media pembelajaran menyesuaikan dengan materi yang akan disampaikan nantinya; (4) media pembelajaran didesain semenarik mungkin untuk menarik perhatian dan motivasi siswa; (5) adanya media pembelajaran mampu membuat siswa berfikir kritis.

### 3. Pengertian Teks Fabel

Secara etimologi, fable berasal dari bahasa Latin yang dikenal sebagai fabula, yang berarti jalan cerita menurut logika dan kronologi peristiwa yang terdapat dalam suatu cerita sebagai bagian alur. Fable adalah cerita singkat yang berisi ajaran moral dengan tokoh binatang yang berisi sifat seperti manusia; cerita binatang; satwa cerita (Suprihatin 2015:41). Suatu pendidikan, baik formal maupun nonformal, peserta didik mengenal tokoh kancil sebagai tokoh utama dalam cerita dunia binatang (fable). Kancil digambarkan dengan watak berbeda di setiap judul cerita. Cerita-cerita tersebut, kancil didampingi oleh tokoh binatang lain seperti kerbau, kelinci, jerapah, kura-kura, buaya, dan sebagainya. Sebab itu, secara etimologi fable berasal dari bahasa Latin yang dikenal sebagai fabula, yang berarti jalan cerita menurut logika dan kronologi peristiwa yang terdapat dalam suatu cerita sebagai bagian alur.

Menurut pendapat Sugihastuti (2013:26) menjelaskan bahwa fable sebagai teks persuasif, yang berarti bahwa teks yang mengajarkan sesuatu yang menyakinkan atau kadang kala bersifat humor, mengharukan dan memberi informasi. Adanya suatu teks fable sebagai teks persuasif mementingkan perubahan agar pembaca lebih terkesan pada teks sehingga pembaca bereaksi karena pengaruh teks tersebut.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa cerita fable adalah cerita tentang kehidupan binatang yang berperilaku menyerupai manusia. Teks fable termasuk jenis fiksi bukan kisah tentang kehidupan nyata. Cerita fable sering juga disebut cerita nyata karena pesan yang ada di dalam cerita fable berkaitan erat dengan moral. Hal tersebut, teks fable dapat diartikan bahwa ungkapan bahasa (tertulis) yang menurut isi, sintaksis, dan pragmatic merupakan satu kesatuan yang singkat berisi cerita tentang kehidupan binatang yang berperilaku menyerupai manusia. Praktik ilmu sastra membatasi pada teks-teks tertulis semata-mata untuk kepraktisan saja.

### 4. Karakteristik Teks Fabel

Karakteristik teks memiliki ciri khasnya masing-masing, sama halnya dengan teks fable. Teks fable menurut Nurgiyanto (2010:23) memiliki ciri berupa tokoh binatang-binatang yang dapat berbicara, bersikap, dan berperilaku sebagaimana halnya manusia. Pada umumnya cerita fable tidak panjang, hanya saja mengandung ajaran moral, dan pesan moral secara nyata biasanya ditempatkan pada bagian akhir cerita. Maka dari itu, cerita fable bersifat universal yang artinya cerita ini ditemukan di berbagai masyarakat di dunia. Biasanya ada seekor binatang tertentu yang dijadikan primadona tokoh, misalnya tupai, kera dan sebagainya bergantung pada pemilihan masyarakat pemiliknya. Setting hanya dijadikan latar belakang penceritaan dan tidak jelas waktu kejadian, tetapi biasanya menunjuk ke masa lampau. Sebab itu, teks fable tentunya suatu teks mengandung nilai-nilai moral maupun etika yang dapat ditauladani siswa. Hal ini mempunyai sikap, tutur kata maupun perilaku tokoh dapat diambil nilai-nilai

moral yang dapat diajarkan kepada peserta didik. Menurut Danandjaja (dalam Sulistyorini 2014:628) mengungkapkan bahwa umumnya cerita fable bertokoh binatang liar, binatang peliharaan maupun binatang lainnya seperti semut merah, ulat, maupun kupu-kupu.

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa teks fable itu berceritakan (1) bertokoh binatang dengan sikap atau tingkah laku menyerupai manusia; (2) bersifat persuasif yang artinya mengajak untuk berbuat kebaikan ; (3) secara umum teksnya tidak terlalu panjang. Teks yang tidak terlalu panjang memepermudah pembaca untuk memetik pesan moralnya secara cepat dan tepat (Suprihatin 2015:43).

## 5. Struktur Teks Fabel

Struktur teks fabel secara umum termasuk dalam kategori jenis teks sastra narrative karena teks sastra narrative biasanya menceritakan tentang suatu hal yang benar-benar tidak terjadi (imajinasi pengarang). Teks ini mempunyai tujuan untuk menghibur pembaca, mendidik, dan menyampaikan refleksi tentang pengalaman pengarangnya. Adapun struktur teks fabel menurut Sudarwati dan Grace (2005:43) adalah (1) orientation: introducing the characters of the story, the time and the place the story happened (orientasi: pengenalan tokoh karakter, waktu, dan tempat yang terjadi (siapa/apa, kapan, dan dimana); (2) complication: a series of view in which the main character attempts to solve the problem 48 (komplikasi: tokoh dalam cerita mengalami sebuah permasalahan atau pengembangan konflik/kejadian); dan (3) resolution: the ending of the story containing the problem solution (resolusi: penyelesaian konflik dalam cerita).

## 6. Kaidah Kebahasaan Teks Fabel

Kaidah dapat diartikan sebagai pedoman atau aturan yang perlu ditaati dalam sebuah teks, namun konteks kaidah teks fabel ini lebih mengarah pada bagaimana ciri-ciri kebahasaannya, karena fabel adalah jenis dongeng yang menggunakan hewan sebagai tokoh cerita, maka bahasa dalam fabel dimanfaatkan untuk menggambarkan sifat-sifat hewan yang memiliki kemiripan atau kesamaan dengan sifat manusia.

### a. Mengklasifikasi Kata Kerja

Kata kerja dikenal juga dengan sebutan verba. Menurut Alwi dkk. (2003:87-88) menyebutkan ciri-ciri verba dapat diketahui dengan mengamati (1) perilaku semantic; (2) perilaku sintaksis; (3) bentuk morfologinya. Akan tetapi, secara umum verba dapat diidentifikasi dan dibedakan dari kelas kata yang lain.

### b. Penggunaan Kata Sandang Si dan Sang

Penulisan kaidah si dan sang terpisah dengan kata yang diikutinya. Kata si dan sang ditulis dengan huruf kecil, bukan huruf kapital (Kemendikbud 2014:10). Sebab itu, Penjelasan yang termuat di Kemendikbud 2014:10 dipertegas dengan pendapat Waridah 2014:32 yang mengungkapkan bahwa kata si dan sang ditulis terpisah dari kata yang mengikutinya. Huruf awal si dan sang ditulis dengan huruf kapital jika kata-katanya itu diperlakukan sebagai unsur nama diri. Jadi, penulisan si dan sang benar-benar perlu perhatian antara merujuk nama diri atau bukan.

### c. Penggunaan Kata Keterangan Tempat dan Waktu

Keterangan tempat menunjukkan lokasi terjadinya peristiwa, kegiatan, atau keadaan (Samsuri 1982:135). Frasa tempat sangat sederhana, yaitu terdiri atas preposisi di atau ke maupun dari, diikuti FN (frasa nomina) seperti di tempat ini, ke kota itu, dan dari tepi pantai.

Sementara itu, keterangan waktu menunjukkan jangka waktu atau lama kegiatan, proses, atau keadaan sesuatu, seperti detik, menit, jam, hari, minggu, bulan, dan tahun. Kata-kata semacam itu biasanya didahului oleh numeralia sehingga terdapat frasa-frasa seperti: sepuluh detik, satu dekade, delapan windu, dan lain-lain.

#### **d. Penggunaan Kata Hubung Lalu, Kemudian, dan Akhirnya**

Urutan tingkatan atau tahapan itu tentu diakomodasikan oleh bahasa sehingga pemakai-pemakainya dapat menyatakan urutan tingkatan itu sesuai dengan kebiasaan tingkah laku pemakai-pemakai itu (Samsuri 1982:385). Kata lalu dan kemudian memiliki makna yang sama. Kata itu digunakan sebagai penghubung antarkalimat dan intrakalimat. Kata akhirnya biasanya digunakan untuk menyimpulkan dan mengakhiri informasi dalam paragraf atau dalam teks.

### **7. Multimedia Pembelajaran Berbasis Autoplay**

#### **a. Definisi Multimedia**

Secara etimologis multimedia berasal dari kata "multi" (Bahasa latin, nouns) yang berarti banyak, bermacam-macam dan mediuon (Bahasa latin) yang bearti sesuatu yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi kedalam media teks, gambar, audio, grafik video dan animas (Jauhardi, 2009). Sedangkan media memiliki arti sebuah alat yang berfungsi dalam menyampaikan pesan (Bovee, 1997).

#### **b. Komponen Multimedia**

Multimedia terdiri dari beberapa komponen seperti teks, gambar, augrafik, video dan animasi. Hal tersebut agar dapat menghasilkan produk yang menarik, maka komponen-komponen tersebut digabungkan (Rasyid dkk., 2016). Berikut ini penjelasan dari komponen-komponen multimedia sebagai berikut: (1) Teks, merupakan alat komunikasi yang utama. Seiring perkembangan teknologii multimedia, teks digabungkan dengan media melalui cara yang lebih powerfull dan bermakna dalam mengekspresikan perasaan dan menyajikan informasi (Munir, 2012); (2) Gambar (Picture) merupakan sebuah karya seni rupa dua dimensi yang berfungsi untuk menjelaskan sesuatu (Hilmi, 2017); (3) Audio (Suara & Musik) Audio merupakan suara atau bunyi yang dihasilkan oleh getaran suatu benda, agar dapat tertangkap oleh telinga manusia. Audio yang dimaksud dalam media pembelajaran disini berupa musik dan suara. Musik dalam media pembelajaran memiliki fungsi untuk menimbulkan suasana yang memudahkan siswa dalam mencerna informasi. Musik juga dapat menimbulkan ketertarikan siswa dalam mengikuti pelajaran agar tidak merasa bosan. Menurut (Nurseto, 2012)sajian musik memiliki informasi yang bersifat ajakan persuasif.

#### **c. Grafik**

Grafik berasal dari kata " graphikos" (yunani) yang memiliki arti melukiskan atau mengambarkan garis-garis. Grafik juga mempunyai peran penting dalam sebuah multimedia, seperti grafik sering kali digunakan dalam menerangkan konsep yang sulit atau bahkan tidak bisa oleh teks (Munir, 2012).

## 8. Autoplay

Autoplay media studio 8 merupakan perangkat lunak lebih tepat, cepat dan lebih mudah yang dibuat untuk menggabungkan elemen multimedia seperti video, gambar, efek suara, musik dan animasi flash. (Muntaha dkk., 2018). Aplikasi autoplay ini sangat menarik karena dalam satu aplikasi autoplay saja berisi beberapa halaman atau yang lebih dikenal dengan kata Page. Halaman adalah suatu ruangan atau tempat dimana kita boleh membuat tampilan yang menarik sesuai dengan kreatifitas kita. Setiap halaman boleh di isi dengan beberapa objek, setiap objek dapat kita atur menggunakan action-action tertentu yang dianggap lebih menarik (Wijaya, 2015).

Semua tampilan maupun informasi yang sudah dibuat akan disimpan di dalam satu file yang bernama "Project" dimana file ini secara otomatis akan membuat file baru jika kita memulai project baru. Objek dari aplikasi terdiri dari beberapa unsur adalah : Button, label, paragraf, image, flash, input, video, web dan listbox. Aplikasi autoplay banyak sekali memiliki versi, yakni : versi 5.0, 6.0, 7.5, dan versi 8.0 (Henderson, 2019). Autoplay versi 8.0 merupakan versi terbaru yang saat ini peneliti gunakan didalam penelitiannya. Versi 8.0 sebenarnya hampir sama dengan versi-versi yang lama yang membedakannya pada versi 8.0 memiliki penambahan fitur baru yang dirasa lebih mudah dalam penggunaannya (Shubhi dkk., 2015).

## SIMPULAN DAN SARAN

### Simpulan

Berdasarkan hasil pemaparan tentang Pengembangan media pembelajaran teks fabel dengan menggunakan aplikasi autoplay ini didasarkan pada kenyataan dikelas VII SMP Aisyiyah Muhammadiyah 3 Malang bahwa kebosanan siswa merupakan permasalahan yang sering terjadi pada proses belajar. Hal tersebut dikarenakan media yang digunakan saat proses belajar mengajar terkesan menonton, sehingga siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi pembelajaran, terdapat siswa yang memiliki tipe belajar Audio, tipe Visual dan tipe Audio-Visual. Hal ini untuk, mengatasi solusi permasalahan tersebut dapat dibuat suatu media sebagai alat pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan macam-macam karakteristik siswa. Metode yang digunakan adalah mengikuti metode yang dikembangkan oleh Lee and Owen (2004) dengan lima langkah pengembangan yaitu: 1) Analysis, 2) Design, 3) Development, 4) Implementation, 5) Evaluation. Produk hasil perkembangan divalidasi kepada ahli bahasa, ahli materi dan ahli desain untuk mengetahui tingkat kelayakan produk media pada materi teks fabel.

Tujuan dari penjelasan diatas adalah untuk mengembangkan kelayakan produk media pembelajaran dengan menggunakan media interaktif autoplay materi pokok yang dikembangkan yaitu teks fabel pada siswa kelas VII di Smp Aisyiyah Muhammadiyah 3 Malang. Dengan demikian, Efektivitas pembelajaran berhubungan dengan kemampuan menggunakan media pembelajaran teks fabel dengan menggunakan aplikasi autoplay untuk siswa kelas VII yang di terapkan dalam suatu pembelajaran. Pemilihan media pembelajaran dan media interaktif autoplay yang tepat akan berpengaruh positif terhadap hasil pembelajaran peserta didik. Terlebih dalam pembelajaran bahasa dan sastra indonesia, masih banyak di jumpai peserta didik yang nilainya rendah. Hal tersebut berkaitan dengan kesalahan dalam memilih media pembelajaran.

### Saran

Media pembelajaran yang di kembangkan dalam penelitian ini telah memenuhi kriteria baik sehingga dapat di jadikan salah satu alternatif sumber belajar oleh siswa dan guru sebagai penunjang kegiatan pembelajaran bahasa dan sastra indonesia dengan menggunakan aplikasi autoplay pada

materi teks fabel. Dengan itu, perlu di kembangkan media pembelajaran dengan materi lain yang di sesuaikan dengan kebutuhan siswa dan keadaan sekolah agar kegiatan pembelajaran dapat berlangsung dengan efektif dan menyenangkan.

#### DAFTAR RUJUKAN

- Hermawan, L., & Hariadi, M. (2015). Pemanfaatan augmented reality sebagai media informasi. Seminar Nasional Teknologi Informasi Dan Komunikasi 2015, 2015(Sentika), 1–8.
- Maskam, H. M., Dinata, M. P., & Subhani, A. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Autoplay Media Studio 8.5 Pada Materi Gejala-Gejala di Atmosfer dan Hidrosfer. *Geodika: Jurnal Kajian Ilmu Dan Pendidikan Geografi*, 4(1), 11–21. <https://doi.org/10.29408/geodika.v4i1.1891>
- Muntaha, A. Q., Hidayat, W., & Bahri, A. (2018). Penggunaan Media Berbasis Autoplay Media Studio 8 untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa : Sebuah Inovasi Media Pembelajaran. *Proceeding Biology Education Conference*, 15(1), 394–402.
- MZ Setiawati, & Rahmawati, A. F. (2019). Peranan Guru Dalam Penggunaan Multimedia Interaktif Di Era Revolusi Industri 4.0. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Program Pascasarjana Universitas PGRI Palembang*, 2(1), 364–370. <https://jurnal.univpgri-palembang.ac.id/index.php/Prosidingpps/article/view/2640>
- Nurseto, T. (2012). Membuat Media Pembelajaran yang Menarik. *Jurnal Ekonomi Dan Pendidikan*, 8(1), 19–35. <https://doi.org/10.21831/jep.v8i1.706>
- PRIMAYUDI, I. B. K. K., Erawati Dewi, L. J., & Dantes, K. R. (2018). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MATERI SISTEM KEMUDI DAN POWER STEERING MENGGUNAKAN AUTOPLAY MEDIA STUDIO. *Jurnal Pendidikan Teknik Mesin Undiksha*, 6(3), 135. <https://doi.org/10.23887/jjtm.v6i3.18586>
- Shubhi, M. L. R., Widiyanti, & Yoto. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi Autoplay Media Studio 8 Pada Materi Turbin Air Program Keahlian Teknik Pemesinan Kelas X Di Smk Nasional Malang. *Jurnal Pendidikan Profesional*, 4(1), 83–91.
- Sugihartini, N., & Yudiana, K. (2018). Addie Sebagai Model Pengembangan Media Instruksional Edukatif (Mie) Mata Kuliah Kurikulum Dan Pengajaran. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 15(2), 277–286. <https://doi.org/10.23887/jptk-undiksha.v15i2.14892>
- Suprihatin, (2015). Pengembangan Bahan Ajar Teks Fabel Yang Bermutu Kisah Teladan Upaya Menumbuhkan Karakter Dengan Pendekatan Sainifik Bagi Peserta Didik Kelas VIII SMP/MTs, (40-49).