

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF MENGGUNAKAN ADOBE FLASH DALAM PEMBELAJARAN MENULIS CERITA SISWA KELAS IV SD

Irania Suci Rockyane

PGSD FIP Universitas Negeri Surabaya (iranasuci@gmail.com)

Wahyu Sukartiningsih

PGSD FIP Universitas Negeri Surabaya

Abstrak

Tujuan yang akan dicapai dalam penelitian ini adalah memaparkan proses pengembangan media pembelajaran interaktif dan hasil produk media pembelajaran interaktif yang berkualitas. Jenis penelitian yang digunakan adalah RnD dengan 10 langkah dari Borg and Gall. Teknik pengumpulan data menggunakan validasi, angket, observasi, dan tes. Hasil validasi media pembelajaran interaktif yaitu 99,5% dan 88,3% kategori sangat valid. Kepraktisan media sangat baik dengan persentase keterlaksanaan 100% dan nilai ketercapaian 94. Efektivitas t hitung lebih besar dari t tabel yaitu $4,6 > 2,262$ pada uji lapangan pertama dan $11,98 > 2,045$ pada uji lapangan produk final. Tanggapan yang diberikan siswa adalah sangat baik dengan persentase sebesar 95,44% pada uji lapangan pertama dan uji lapangan produk final.

Kata Kunci: media pembelajaran interaktif, adobe flash, menulis cerita fiksi

Abstract

The aim of this research is to explain the developing process of interactive learning media and the result of interactive learning media in a good quality. The type of the research is Research and Development (RnD) which adapt Borg and Gall in 10 method. The researcher used validation, questionnaires, observation, and tests as the data collection technique. In validation result of interactive learning media reached 99,5% and 88,3% with the very good criteria. The effectivity of media shows a good result for the employment in 100% and 94 of the learning achievement. The effectiveness of the product t count was bigger than t table $4,6 > 2,262$ from the main field testing and $11,98 > 2,045$ from the operational field testing. In addition, The student has a good impact which the percentage reached 95,44% from the main field testing and operational field testing.

Keyword: interactive learning media, adobe flash, write a story

PENDAHULUAN

Salah satu inovasi dalam pembelajaran yaitu pengembangan multimedia yang dapat dimanfaatkan dalam memperjelas materi tentang menulis. Salah satu pengembangan multimedia dalam pembelajaran adalah menciptakan media pembelajaran interaktif yang bisa dijadikan solusi agar siswa tertarik berlatih menulis cerita. Media pembelajaran interaktif ini dapat dikemas menjadi satu menggunakan aplikasi *Adobe Flash*. Puspitosari (2010: 3) mengatakan berbagai animasi 2D dapat dibuat dengan menggunakan *Adobe Flash*, seperti animasi interaktif, kartun, *company profil*, *game*, dan presentasi.

Media pembelajaran interaktif menggunakan *Adobe Flash* tidak hanya membuat siswa menjadi pendengar layaknya ketika guru menyampaikan penjelasan, siswa akan menjadi lebih aktif karena mendapat timbal balik

dari media ini, dan siswa akan banyak mencoba sehingga rasa ingin tahunya akan semakin besar. Media interaktif yang dikembangkan telah dibekali dengan perintah tindakan serta penambahan *game* edukatif yang menjadikan media ini lebih variatif dan interaktif.

Media ini sesuai dengan perkembangan kognitif siswa kelas IV yang memasuki tahap operasional konkret yakni pada usia 7-12 tahun. Menurut Muijs dan Reynolds (2008: 24) bahwa pada tahap ini siswa telah berpikir secara logis dan sistematis, namun masih terikat dengan realitas fisik. Dalam hal ini yang dimaksudkan adalah memberikan siswa media pembelajaran yang sesuai agar mereka dapat memfokuskan perhatiannya pada materi yang sedang dipelajari.

Materi pada media yang sedang dikembangkan ini mengenai menulis cerita. Keterampilan menulis merupakan salah satu keterampilan yang perlu dikuasai

oleh semua siswa, karena pembelajaran yang dilakukan kegiatan menulis, siswa akan mendapat banyak manfaat untuk dirinya dan kehidupannya.

Keterampilan menulis siswa di sekolah dasar kurang mendapatkan perhatian yang serius dari guru, hal ini sesuai dengan pendapat Saddhono dan Slamet (2014: 162) yang mengemukakan keterampilan menulis masih kurang mendapatkan perhatian, sehingga banyak siswa kurang berhasil dalam hal menulis. Selain itu, kegagalan menulis juga bisa terjadi karena guru hanya menggunakan metode ceramah serta tidak menggunakan sebuah media yang dapat mengonkritkan pemahaman siswa terhadap kegiatan menulis.

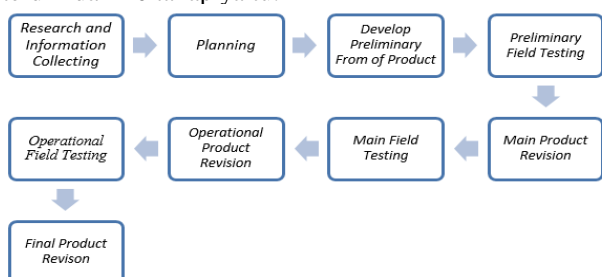
Kemampuan menulis siswa tidak bisa dimiliki secara otomatis. Diperlukan latihan terus menerus untuk membentuk kebiasaan menulis pada siswa sekolah dasar. Scoot (dalam Ghazali, 2010) menyarankan proses pembelajaran menulis pada siswa dilakukan sejak awal. Segini mungkin siswa diberi tugas yang bermakna mengenai kegiatan menulis. Hal ini bisa menjadikan siswa menguasai keterampilan menulis dalam kehidupannya di sekolah dan siswa juga akan menyadari aspek-aspek tertentu dari tujuan yang mereka buat.

Dalam proses pembelajaran menulis cerita kelas IV SDN Pucang 4 Sidoarjo ditemukan guru menggunakan metode ceramah dan buku teks siswa, sehingga siswa hanya mengetahui materi melalui media buku bacaan saja. Pembelajaran yang dilakukan hanya bersifat menginformasikan dan siswa cenderung dituntut untuk memahami secara individu yang menyebabkan siswa kurang termotivasi untuk belajar.

Berdasarkan paparan yang telah dikemukakan, penting dilakukan sebuah penelitian. Adapun judul penelitian tersebut adalah “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan *Adobe Flash* dalam Pembelajaran Menulis Cerita Siswa Kelas IV SDN Pucang 4 Sidoarjo”.

METODE

Jenis penelitian yang digunakan adalah Pengembangan atau *Research and Development* (RnD). Prosedur penelitian dan pengembangan yang digunakan mengacu pada teori Borg and Gall (2003: 572) yang terdiri dari 10 tahap yaitu:



Bagan 1. Model Pengembangan Borg and Gall

di kelas tidak terlepas dari kegiatan menulis. Dari

Tujuan dari penelitian pengembangan ini adalah untuk mengembangkan produk sesuai tahap dari Borg and Gall serta mengukur kualitas produk yang dikembangkan. Dikatakan berkualitas apabila produk yang dikembangkan valid, praktis, dan efektif.

Kevalidan produk diukur dari penilaian para ahli. Terdapat dua ahli dalam penelitian ini yaitu ahli media dan ahli materi. Dari pengukuran kevalidan ini diperoleh saran dan kritik yang nantinya dijadikan pedoman bahan revisian produk.

Selanjutnya untuk menguji kepraktisan dilakukan dengan menggunakan angket dari pengguna yakni guru dan siswa serta hasil penilaian pengamatan keterlaksanaan pembelajaran di kelas yang dilakukan oleh para pengamat (wali kelas dan teman sejawat).

Terakhir uji keefektivan diperoleh dari hasil belajar siswa yang meningkat setelah menggunakan media pembelajaran interaktif.

Subjek uji coba terdiri dari sasaran pengguna media pembelajaran yang sedang dikembangkan, yaitu siswa kelas IV SDN Pucang 4 Sidoarjo. Sejumlah 10 siswa kelas IV-B pada uji coba lapangan pertama dan seluruh siswa kelas IV-A sebanyak 31 siswa pada uji coba lapangan final.

Definisi operasional merupakan definisi yang mendeskripsikan gejala yang diamati, agar dapat diuji kebenarannya. Dalam penelitian ini terdapat istilah-istilah sebagai berikut:

Media pembelajaran interaktif atau multimedia interaktif adalah program yang menggunakan lebih dari satu media presentasi seperti teks, suara, animasi, dan video yang digunakan dalam waktu yang bersamaan dan melibatkan siswa untuk memberikan perintah, mengendalikan, serta memanipulasi.

Adobe Flash adalah software yang dapat digunakan untuk menggambar sekaligus menganimasikannya. Objek yang tergambar pun lebih terlihat cantik dan artistik. Dengan *Adobe Flash* kita juga bisa mengatur percepatan dan kecepatan serta sudut elevasi tertentu.

Menulis cerita merupakan salah satu keterampilan berbahasa yang berbentuk tulisan untuk menuangkan ide menyusun cerita fiksi dengan menggunakan bahasa yang mudah dipahami. Pembelajaran menulis cerita fiksi adalah proses belajar mengajar di dalam ruangan kelas yang dilakukan guru kepada siswa dengan mempelajari materi mengenai cerita fiksi.

Untuk mengumpulkan data penelitian, peneliti biasanya menggunakan teknik sebagai cara untuk mengumpulkan data dalam penelitiannya (Arikunto, 2013: 203). Teknik yang digunakan haruslah tepat dan sesuai dengan jenis data yang ingin dikumpulkan. Dalam

penelitian ini teknik pengumpulan data yang digunakan adalah validasi, angket, lembar observasi, dan tes.

Pertama adalah validasi. Teknik pengumpulan data ini digunakan untuk mengetahui hasil validasi media pembelajaran interaktif menggunakan *Adobe Flash* yang dikembangkan oleh peneliti. Hal yang divalidasi pada metode pengembangan ini hanya media dan materinya untuk mengetahui kelayakan sebelum diuji cobakan. Media yang dikembangkan di validasi oleh 4 ahli yaitu ahli materi dan ahli media untuk mengetahui kelayakan dari media yang dikembangkan.

Ahli materi memberi penilaian mengenai materi yang akan disampaikan dan ahli media memberikan penilaian mengenai desain pada media. Hasil penilaian serta saran dan kritik dijadikan bahan perbaikan atau revisi.

Yang kedua adalah lembar angket. Teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberikan seperangkat pertanyaan kepada responden (siswa) dan guru untuk kemudian dijawab sesuai dengan pendapat mereka. Jika dalam pengumpulan data responden cukup besar, maka menggunakan angket atau kuesioner sebagai teknik dalam mengumpulkan data sangat cocok.

Angket atau kuisisioner dengan tipe pertanyaan tertutup. Pertanyaan tertutup akan mempercepat responden dalam menjawab dan juga memudahkan dalam menganalisis data yang terkumpul.

Selanjutnya lembar observasi. Observasi dilakukan untuk mengumpulkan data berupa aktivitas guru selama kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran interaktif yang telah dikembangkan. Observasi dilakukan dengan tujuan memperoleh data keterlaksanaan guru dalam mengajar menggunakan media pembelajaran interaktif yang dikembangkan. Penilaian pada lembar observasi akan diisi oleh dua pengamat yaitu guru (wali kelas) dan teman sejawat (mahasiswa).

Terakhir adalah lembar tes. Tes yang diberikan kepada siswa kelas IV bertujuan untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa dalam memahami materi yang diajarkan dengan cara memberikan berbagai tugas. Tes yang diberikan pada siswa diberikan di awal (pre-test) pembelajaran dan di akhir (post-test) pembelajaran. Tes tersebut bertujuan untuk mengetahui perbandingan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis flash yang telah dikembangkan.

Setelah memperoleh data, maka peneliti memerlukan teknik analisis data untuk mengetahui kualitas produk yang dikembangkan. Data validasi yang diperoleh berasal dari penilaian para ahli yaitu ahli materi dan media pada instrumen lembar validasi. Penilaian

yang diberikan menggunakan skala *likert*. Begitu juga untuk mengetahui skor ketercapaian aktifitas pembelajaran maka digunakan skala *likert*. Penilaian menggunakan skala ini berdasarkan rubrik penilaian yang telah disediakan.

Tabel 1. Skala Likert

Kriteria Nilai	Skor
Sangat Baik	5
Baik	4
Sedang	3
Buruk	2
Sangat Buruk	1

(Sugiyono, 2016: 93)

Data hasil pengamatan pelaksanaan keterlaksanaan pembelajaran dilakukan oleh guru dan teman sejawat adalah menggunakan skala *Guttman*. Skala ini juga digunakan untuk data tanggapan siswa (angket). Skala *Guttman* digunakan untuk menghitung jawaban pertanyaan yang konsisten dan tegas. Data hasil pengamatan keterlaksanaan pembelajaran mencerminkan kondisi di lapangan.

Tabel 2. Skala Guttman

Kriteria Nilai	Skor
Terlaksana	1
Tidak Terlaksana	0

(Sugiyono, 2016: 93)

Kemudian dari hasil yang diperoleh maka skor yang dikumpulkan dihitung menggunakan persentase untuk mengetahui kevalidan media, pengamatan keterlaksanaan pembelajaran, dan jawaban yang diperoleh mengenai media pembelajaran interaktif yang dikembangkan. Rumus perhitungan persentase yang digunakan:

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

P = Angka persentase

f = Jumlah skor yang diperoleh

N = Skor maksimal

(Riduwan, 2015: 15)

Hasil presentase yang diperoleh diinterpretasikan kedalam kriteria berikut: 0% - 20% : Sangat tidak baik

21% - 40%	: Tidak baik
41% - 60%	: Kurang Baik
61% - 80%	: Baik
81% - 100%	: Sangat Baik

(Riduwan, 2015: 15)

Nilai ketercapaian yang sudah diberikan oleh pengamat dihitung menggunakan rumus berikut:

$$\text{Nilai Ketercapaian} = \frac{\text{Jumlah Skor yang Diperoleh}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100$$

(Sudjana dan Ibrahim, 2010: 129)

Data hasil tes pada siswa menggunakan desain *one group pretest-posttest* untuk membandingkan keadaan sebelum dan setelah diberi perlakuan.

O1 X O2

(Sugiono, 2016 : 111)

O1 = Nilai *Pretest* (Sebelum menggunakan media pembelajaran)

X = Perlakuan (Pemberian media pembelajaran)

O2 = Nilai *Posttes* (Setelah diberi media pembelajaran)
(Sugiono, 2016 : 111)

Untuk menghitung hasil pembelajaran siswa (*pretest* dan *posttest*) maka perlu di cari rata-rata (\bar{M}), nilai hitung t hitung (t -test), dan nilai t tabel. Rumus yang digunakan adalah sebagai berikut:

$$\bar{X} = \frac{\sum x}{N}$$

Keterangan:

 \bar{X} = Mean $\sum X$ = Jumlah nilai dalam distribusi N = Jumlah individu

t-test hitung

$$t = \frac{Md}{\sqrt{\frac{\sum x^2 d}{N(N-1)}}}$$

Keterangan:

Md = Mean dari perbedaan nilai *pretest* dan *posttest*xd = Deviasai masing-masing subjek ($d - Md$) $\sum X^2 d$ = Jumlah kuadrat deviasi N = Banyaknya subjek

(Arikunto, 2013:349 - 350).

Berdarkan perhitungan rumus di atas, hasil t hitung dikonsultasikan dengan t tabel dengan taraf signifikan 5%. Jika t hitung lebih tinggi dari t tabel bisa dikatakan

bahwa hasil belajar siswa meningkat dari sebelumnya. Jika t hitung lebih kecil dari t tabel maka hasil belajar siswa mengalami penurunan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Berikut dipaparkan pembahasan hasil penelitian yang telah dilakukan berdasarkan rumusan masalah penelitian. Berikut hasil penelitian yang dilakukan:

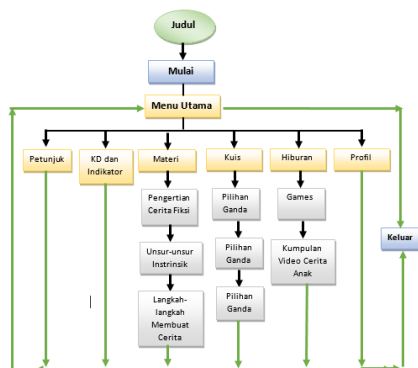
Proses pengembangan media pembelajaran interaktif

Proses pengembangan media pembelajaran interaktif *Adobe Flash* mengikuti teori Borg and Gall. Pada tahap pertama yaitu *research and information* (pengumpulan informasi dan penelitian). Ada dua kegiatan yang dilakukan pada tahap ini, 1) kegiatan studi pustaka. Mengaji teori-teori yang relevan dengan masalah yang diteliti, melalui buku-buku atau sumber informasi lainnya. Dalam hal ini, teori yang dikaji adalah mengenai keterampilan menulis cerita anak dan media pembelajaran interaktif *Adobe Flash*. 2) studi lapangan (observasi lapangan). Dari kegiatan observasi di sekolah, diperoleh bahwa pembelajaran menulis yang diterapkan selama ini hanya menggunakan buku teks siswa. Di SDN Pucang 4 Sidoarjo, lab komputer yang bisa dijadikan sarana pendukung media interaktif *Adobe Flash* tidak dapat digunakan karena dalam masa perbaikan, atap lab komputer sudah sangat rapuh. Serta terdapat alat yang mendukung pembelajaran seperti LCD yang jarang digunakan. LCD ini juga bisa dijadikan alat pendukung penggunaan media pembelajaran interaktif *Adobe Flash* dalam hal menulis.

Tahap kedua adalah *planning* (perencanaan). Perencanaan yang disusun akan digunakan sebagai rencana desain pengembangan produk. Produk yang akan dikembangkan adalah media pembelajaran interaktif menggunakan *Adobe Flash*. Pada tema 8 (daerah tempat tinggal) subtema 1 (lingkungan tempat tinggal) pembelajaran 1. Dari KD yang terdapat di buku siswa selanjutnya dikembangkan indikator-indikator yang sesuai.

Peneliti mengembangkan media pembelajaran interaktif menggunakan *Adobe Flash*, dengan materi dan contoh-contoh disajikan lebih lengkap. Dalam media tersebut, peneliti menambahkan materi mengenai unsur-unsur intrinsik disertai penjelasannya dan langkah-langkah menulis cerita fiksi per tahapnya. Hal tersebut dilakukan untuk mempermudah siswa dalam memahami dan menulis cerita fiksi.

Tahap ketiga adalah *develop preliminary from of product* (mengembangkan bentuk awal produk). Tahap ini adalah mengembangkan produk awal (*draft*) yang bersifat sementara. Produk yang dikembangkan berupa media interaktif menggunakan *Adobe Flash*. Pada tahap ini dimulai dengan membuat *flowchart* (diagram air) untuk mempermudah langkah selanjutnya. Adapaun *flowchart* dari media interaktif ini adalah sebagai berikut



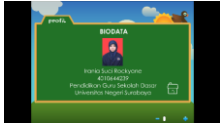
Bagan 5. Flowchart Media Pembelajaran Interaktif

Dari hasil desain *flowchart* yang telah dibuat, langkah selanjutnya adalah membuat *storyboard*. Kemudian hasil rancangan desain tersebut dikembangkan menjadi sebuah media. Adapun hasil media yang telah melalui tahap tersebut adalah sebagai berikut:

Tabel 3. Pengembangan Rancangan Desain Media Pembelajaran Interaktif

No.	Gambar	Keterangan
1.		Tampilan awal memuat judul media.
2.		Tampilan identitas siswa berupa nama dan nomer absen.

3.		Tampilan menu utama terdiri dari petunjuk, KD dan indikator, materi, kuis, hiburan, dan profil.
4.		Tampilan petunjuk media bagian pertama.
5.		Tampilan petunjuk media bagian kedua.
6.		Tampilan KD dan indikator.
7.		Tampilan materi pengertian cerita fiksi.
8.		Tampilan materi unsur-unsur cerita fiksi.
9.		Tampilan materi langkah-langkah membuat cerita fiksi.
10.		Tampilan menu kuis.
11.		Tampilan menu hiburan, terdapat dua menu lagi di dalamnya yaitu permainan dan kumpulan video cerita anak.

12.		Tampilan profil berisi identitas pembuat media pembelajaran interaktif.
-----	---	---

Tahap keempat adalah *preliminary field testing* (validasi). Penilaian yang diberikan kemudian dijadikan bahan perbaikan/revisi media pembelajaran interaktif *Adobe Flash* berdasarkan saran atau masukan yang diberikan oleh ahli materi maupun ahli media. Instrumen yang digunakan adalah lembar penilaian validasi media dan materi untuk para ahli.

Dua ahli tersebut adalah Drs. Masengut Sukidi, M.Pd (dosen jurusan pendidikan guru sekolah dasar) sebagai ahli materi dan Khusnul Khotimah, M.Pd (dosen kurikulum dan teknologi pendidikan) sebagai ahli media.

Tahap kelima, *main product revision* (revisi desain produk). Revisi ini berdasarkan saran atau masukan dari para ahli yakni ahli materi dan ahli media guna memperbaiki produk yang sedang dikembangkan. Saran atau masukan dari ahli media adalah untuk melengkapi sasaran dan mapel di awal program dan menghilangkan hal yang tidak berhubungan dengan media. Kemudian dari ahli materi untuk membenarkan paragraf cerita dan menambahkan pada unsur intrinsik cerita penjelasan mengenai penokohan setelah penjelasan perwatakan tokoh cerita.

Tahap keenam, *main field testing* (uji lapangan pertama). Tahap uji lapangan pertama dilakukan setelah merevisi media. Pada tahap ini, media diuji cobakan kepada 10 siswa kelas IV-B SDN Pucang 4 Sidoarjo. Uji lapangan pertama diperoleh data validasi media di lapangan melalui lembar penilaian validasi untuk ahli media dan materi di lapangan, tanggapan siswa dalam menggunakan media pembelajaran interaktif *Adobe Flash* melalui angket siswa, data hasil tes pengetahuan dan keterampilan melalui *pretest* dan *posttest*.

Tahap ketujuh, *operational product revision* (revisi produk operasional). Setelah menganalisis hasil angket tanggapan siswa dan penilaian para ahli dari uji lapangan pertama, maka akan diketahui seberapa besar ketertarikan siswa terhadap media yang sedang dikembangkan dan pemahaman siswa terhadap materi yang disajikan. Angket siswa dan

penilaian ahli lapangan dijadikan dasar revisi atau perbaikan produk. Hasil dari analisis angket siswa yang telah direvisi adalah menambahkan penjelasan mengenai bentuk tombol pada media di petunjuk penggunaan, materi pembukaan cerita berupa teks dirubah menjadi bentuk video, dan mempersingkat penjelasan mengenai pengertian cerita fiksi.

Tahap kedelapan, *operational field testing* (uji lapangan produk final). Tahap uji lapangan produk final dilakukan setelah melakukan revisi. Tahap ini dilakukan kepada seluruh siswa kelas IV-A SDN Pucang 4 Sidoarjo sebanyak 31 siswa (satu kelas). Pada tahap ini didapatkan data kepraktisan dan efektivitas media pembelajaran interaktif yang dikembangkan, tanggapan siswa mengenai media pembelajaran interaktif menggunakan *Adobe Flash*, serta penilaian para pengamat mengenai keterlaksanaan pembelajaran.

Tahap kesembilan, *final product revision* (revisi produk final). Setelah dilakukan uji lapangan produk final. akan diketahui kekurangan yang dimiliki media tersebut secara lebih luas. Maka, perlu dilakukan revisi kembali media yang sedang dikembangkan ini guna menghasilkan produk akhir (final). Pada tahap ini hanya merevisi untuk menjadikan pilihan ganda pada kuis media lebih interaktif. Untuk itu ditambahkan hasil benar atau salah setiap siswa menjawab pertanyaan.

Tahap kesepuluh, *dissemination and implementation* (penyebaran dan implementasi). Pada tahap ini dilakukan tahap pengemasan dan penggunaan produk pengembangan. Pada tahap pengemasan, media pembelajaran interaktif menggunakan *Adobe Flash* ini dicetak dengan bentuk CD dalam bentuk yang diterima oleh pengguna.

Setelah media pembelajaran interaktif dicetak dan dikemas, maka dilakukan tahap penggunaan. Pada tahap ini, produk media pembelajaran *Adobe Flash* disebarkan secara terbatas kepada siswa kelas IV SDN Pucang 4 Sidoarjo yang terdiri atas dua kelas. Media yang disebarkan dapat digunakan oleh siswa dalam memahami materi menulis cerita fiksi.

Kualitas media pembelajaran interaktif menggunakan *Adobe Flash* dalam pembelajaran menulis cerita

Produk media pembelajaran interaktif tersebut dikatakan berkualitas bila memenuhi kriteria valid, praktis, dan efektif.

Uji Kevalidan Media

Kriteria yang pertama yaitu valid. Kevalidan media pembelajaran interaktif menggunakan *Adobe Flash* diperoleh dari hasil penilaian yang dilakukan oleh para ahli yakni ahli materi dan ahli media. Sesuai dengan pendapat Nieveen (2007) bahwa validasi isi dan konstruk dinilai oleh para ahli.

Tabel 4. Hasil Validasi Para Ahli

Validator	Persentase Penilaian	Kategori
Ahli Materi	95,5%	Sangat Baik
Ahli Media	83,3%	Sangat Baik
Ahli Materi di Lapangan	88,63%	Sangat Baik
Ahli Media di Lapangan	87,5%	Sangat Baik

Bahwa nilai yang diperoleh dari ahli materi yaitu 95,5% dengan kriteria sangat baik dan ahli media sebesar 83,3% dengan kriteria sangat baik. Kemudian 88,63% dengan kriteria sangat baik dari ahli materi di lapangan dan 87,5% dengan kriteria sangat baik dari ahli media di lapangan. Dengan demikian media pembelajaran interaktif menggunakan *Adobe Flash* yang dikembangkan dinyatakan layak digunakan pada uji coba produk lapangan pertama. Hal ini sesuai dengan adaptasi Riduwan (2015: 15) menyatakan bahwa skor kevalidan yang diperoleh berkriteria sangat baik dan layak digunakan karena $\geq 81\%$.

Uji Kepraktisan Media

Kriteria yang kedua yaitu praktis. Kepraktisan media pembelajaran interaktif dilihat dari hasil keterlaksanaan dan ketercapaian pembelajaran yang diamati dan dinilai oleh pengamat dan hasil pendapat dari pengguna program (guru ataupun siswa) selama proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran interaktif *Adobe Flash*. Pengamatan dilakukan oleh dua orang, yaitu guru kelas dan teman sejawat (mahasiswa) pada masing-masing uji coba. Hal ini sependapat dengan Nieveen (2007) bahwa kepraktisan diperoleh dari penilaian hasil pengamatan aktivitas guru dalam pembelajaran dan pengguna (guru atau siswa) mempertimbangkan produk yang dikembangkan dapat dan mudah digunakan atau tidak.

Tabel 5. Hasil Pengamatan Keterlaksanaan Pembelajaran

kriteria sangat baik karena memperoleh nilai $\geq 81\%$ (Riduwan, 2015: 15).

Selain dari hasil tanggapan siswa, keefektifan juga dilihat dari peningkatan hasil belajar siswa. Peningkatan hasil belajar siswa dianalisis dengan menggunakan rumus t-test.

Pengamat	Ke-terlaksanaan	Kategori	Ke-tercapaian	Kategori
1. Guru (Wali kelas)	100%	Baik sekali	94,32	Baik sekali
2. Mahasiswa (Teman Sejawat)	100%	Baik sekali	93,18	Baik sekali
Rata-rata	100%	Baik sekali	93,75	Baik sekali

Hasil keterlaksanaan pembelajaran pada kedua uji coba yaitu 100%. Rata-rata skor keterlaksanaan yang diperoleh sebesar 100% dengan kriteria baik sekali karena $\geq 81\%$ sesuai dengan pendapat Riduwan (2015: 15). Hasil ketercapaian memperoleh rata-rata skor secara keseluruhan yaitu 93,75 dengan kategori baik sekali. Menurut Sudjana dan Ibrahim (2010: 129) yang mengemukakan bahwa skor kepraktisan yang diperoleh sebesar 93,75 memperoleh kriteria baik sekali karena ≥ 81 . Kemudian dari pendapat pengguna (siswa dan guru) diperoleh persentase 99,2% dari siswa dan 100% dari guru, keduanya merupakan kriteria sangat baik. Hal ini sesuai dengan pendapat Riduwan (2015: 15) bahwa dikatakan sangat baik jika $> 81\%$. Dari hasil keterlaksanaan dan ketercapaian pembelajaran serta pendapat pengguna (siswa dan guru) tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif menggunakan *Adobe Flash* dikatakan praktis.

Uji Keefektifan

Kriteria yang ketiga yaitu efektif. Keefektifan dilihat dari hasil tanggapan siswa dan peningkatan hasil belajar siswa yang menggunakan media pembelajaran interaktif *Adobe Flash* tersebut. Sejalan dengan pendapat Nieveen (2007) yang mengemukakan untuk mengetahui keefektifan produk yang dikembangkan, maka dilihat dari hasil belajar siswa dan tingkat penghargaan yang diberikan oleh siswa.

Dalam uji coba lapangan produk final diperoleh persentase nilai pendapat siswa 99,2% dalam kriteria sangat baik. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif dapat dikatakan efektif dengan

$$MD = \frac{\sum d}{N} = \frac{539}{30} = 17,97$$

$$\begin{aligned} \sum x^2 d &= \sum d^2 - \frac{(\sum d)^2}{N} \\ &= 11.647 - \frac{539^2}{30} \\ &= 11.647 - 9.684,03 \end{aligned}$$

$$= 1.962,97$$

$$t = \frac{Md}{\sqrt{\frac{\sum x^2 d}{N(N-1)}}}$$

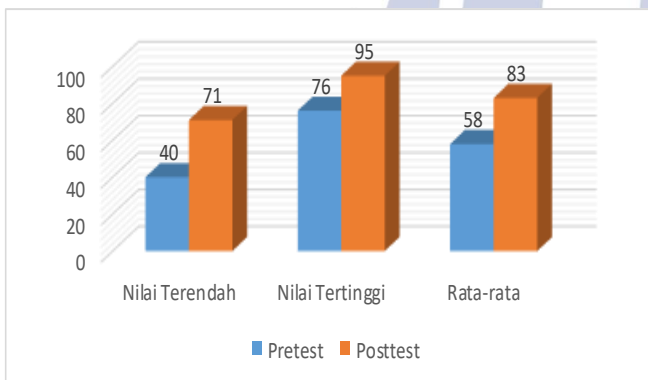
$$= \frac{17,97}{\sqrt{\frac{1.962,97}{30(30-1)}}}$$

$$= \frac{17,97}{\sqrt{\frac{1.962,97}{30 \times 29}}}$$

$$= \frac{17,97}{1,5}$$

$$= 11,98$$

Diagram 1. Peningkatan Hasil Belajar Siswa



Hasil t hitung dikonsultasikan dengan t tabel (dengan taraf signifikan 5%). Pada uji produk final di lapangan diperoleh t hitung lebih besar dari t tabel yaitu $11,98 > 2,045$. Menurut Arikunto (2013: 349-350) jika t hitung lebih besar dari t tabel bisa dikatakan bahwa hasil belajar siswa meningkat dari sebelumnya. Oleh karena itu, media pembelajaran interaktif dinyatakan efektif untuk digunakan dalam pembelajaran.

Pembahasan

Berikut dipaparkan pembahasan hasil penelitian yang telah dilakukan berdasarkan rumusan masalah penelitian. Rumusan masalah penelitian ini mengenai 1) Proses pengembangan media pembelajaran interaktif dosen jurusan kurikulum dan teknologi pendidikan). Lembar validasi menggunakan skala *likert* menurut Sugiyono (2016: 93) yang terdiri dari 4 skor. Media layak digunakan jika memperoleh persentase skor dari para ahli $>61\%$ kategori valid menurut Riduwan (2015: 15). Dilakukan juga uji validitas dan reliabilitas pada lembar tes menggunakan rumus validitas menurut Widiyanto (2010: 34-37) dan rumus reliabilitas menurut Arikunto (2013: 223-224) yang dilakukan sebelum uji coba. Dari

menggunakan *Adobe Flash* dalam pembelajaran menulis cerita; 2) Kualitas media pembelajaran interaktif menggunakan *Adobe Flash* dalam pembelajaran menulis cerita.

Proses pengembangan media

Penelitian pengembangan yang dilakukan mengacu pada teori Borg and Gall (2003: 572) yang terdiri dari 10. Produk yang dikembangkan adalah media pembelajaran interaktif yang menggunakan aplikasi *Adobe Flash* dengan menambahkan animasi guru yang menjelaskan dan memunculkan aspek interaktif pada jawaban kuis yang disediakan. Pemberian animasi dan aspek interaktif ini sesuai dengan teori Yanto (2012:1) bahwa *Adobe Flash* adalah media yang dapat menggunakan animasi dan memunculkan aspek interaktif.

Materi pada media ini adalah cerita fiksi namun lebih fokus kepada langkah-langkah menulis cerita fiksi, penyusunan materi dalam media berdasarkan urutan penjelasan pada buku teks siswa namun dibuat lebih menarik. Ditambahkan langkah menulis cerita per tahapnya dengan mengacu pada pendapat Zulela (2013: 74) yang menjelaskan bahwa menulis cerita fiksi untuk anak SD adalah 1) menentukan tema, 2) menentukan tokoh cerita, 3) menuliskan alur cerita, 4) mengembangkan cerita, 5) menggunakan bahasa yang mudah dipahami. Dengan penilaian menulis cerita yang mengacu pada teori Burhan Nurgiyantoro (2012: 306) mencakup lima aspek, yaitu isi, organisasi, kosakata, penggunaan bahasa, dan mekanik.

Pengembangan media interaktif ini disebabkan kurang termotivasinya siswa dalam hal menulis dikarenakan guru tidak menggunakan media melainkan hanya buku teks siswa. Sejalan dengan pendapat Sanjaya (2012: 73-75) bahwa pembelajaran yang hanya menggunakan metode ceramah tidak akan menjadikan siswa optimal. Penggunaan media yang sesuai dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa dan memudahkan siswa dalam memahami materi pelajaran.

Setelah media tersusun dengan rapi, dilakukan validasi oleh para ahli yaitu ahli materi (Bapak Drs. Masengit Sukidi – dosen jurusan pendidikan guru sekolah dasar) dan ahli media (Ibu Khusnul Khotimah, M.Pd – hasil validasi para ahli, dilakukan revisi menurut hasil penilaian dan juga masukan yang diberikan.

Setelah dilakukan revisi, produk siap diuji cobakan pada lapangan pertama menggunakan 10 siswa pada kelas IV B SDN Pucang 4 Sidoarjo. Hasil angket (pendapat siswa) dan penilaian dari ahli lapangan dari uji coba ini, dijadikan bahan revisi produk operasional.

Hasil revisi produk operasional, dikonsultasikan kembali kepada para ahli untuk mendapatkan hasil yang

lebih baik. Dari revisi tersebut, media siap di uji cobakan dalam skala yang lebih luas yakni uji coba produk final di lapangan.

Pada uji coba produk final, peneliti menggunakan kelas IV-A yang berjumlah 30 siswa. Kemudian tahap terakhir adalah penyebaran produk dalam lingkup satu sekolah, media dikemas menjadi bentuk CD kemudian diberikan kepada wali kelas IV A dan IV B untuk di sebarkan kepada siswa kelas IV SDN Pucang 4 Sidoarjo.

Kualitas media pembelajaran interaktif

Produk media pembelajaran interaktif tersebut dikatakan berkualitas bila memenuhi kriteria valid, praktis, dan efektif. Kriteria yang pertama yaitu valid. Kevalidan media pembelajaran interaktif menggunakan *Adobe Flash* diperoleh dari hasil penilaian yang dilakukan oleh para ahli yakni ahli materi dan ahli media. Sesuai dengan pendapat Nieveen (2007) bahwa validasi isi dan konstruk dinilai oleh para ahli.

Diketahui bahwa nilai yang diperoleh dari ahli materi yaitu 95,5% dengan kriteria sangat baik dan ahli media sebesar 83,3% dengan kriteria sangat baik. Kemudian 88,63% dengan kriteria sangat baik dari ahli materi di lapangan dan 87,5% dengan kriteria sangat baik dari ahli media di lapangan. Dengan demikian media pembelajaran interaktif menggunakan *Adobe Flash* yang dikembangkan dinyatakan layak digunakan pada uji coba produk lapangan pertama. Hal ini sesuai dengan adaptasi Riduwan (2015: 15) menyatakan bahwa skor kevalidan yang diperoleh berkriteria sangat baik dan layak digunakan karena $\geq 81\%$. Lembar tes yang digunakan pada uji coba juga dinyatakan valid dan juga reliabel.

Kriteria yang kedua yaitu praktis. Kepraktisan media pembelajaran interaktif dilihat dari hasil keterlaksanaan dan ketercapaian pembelajaran yang diamati dan dinilai oleh pengamat dan hasil pendapat dari pengguna program (guru ataupun siswa) selama proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran interaktif *Adobe Flash*. Pengamatan dilakukan oleh dua orang, yaitu guru kelas dan teman sejawat (mahasiswa) pada masing-masing uji coba. Hal ini sependapat dengan Nieveen (2007) bahwa kepraktisan diperoleh dari penilaian hasil pengamatan aktivitas guru dalam itu, media pembelajaran interaktif dinyatakan efektif untuk digunakan dalam pembelajaran.

Dengan demikian, media pembelajaran interaktif dinyatakan berkualitas karena memenuhi tiga kriteria yaitu valid, praktis, dan efektif sejalan dengan pendapat Nieveen (2007) yang menyatakan bahwa dikatakan berkualitas apabila produk yang dikembangkan valid, praktis, dan efektif.

pembelajaran dan pengguna (guru atau siswa) mempertimbangkan produk yang dikembangkan dapat dan mudah digunakan atau tidak.

Hasil keterlaksanaan pembelajaran pada kedua uji coba yaitu 100%. Rata-rata skor keterlaksanaan yang diperoleh sebesar 100% dengan kriteria baik sekali karena $\geq 81\%$ sesuai dengan pendapat Riduwan (2015: 15). Hasil ketercapaian memperoleh rata-rata skor secara keseluruhan yaitu 93,75 dengan kategori baik sekali. Menurut Sudjana dan Ibrahim (2010: 129) yang mengemukakan bahwa skor kepraktisan yang diperoleh sebesar 93,75 memperoleh kriteria baik sekali karena $\geq 81\%$. Kemudian dari pendapat pengguna (siswa dan guru) diperoleh persentase 99,2% dari siswa dan 100% dari guru, keduanya merupakan kriteria sangat baik. Hal ini sesuai dengan pendapat Riduwan (2015: 15) bahwa dikatakan sangat baik jika $> 81\%$. Dari hasil keterlaksanaan dan ketercapaian pembelajaran serta pendapat pengguna (siswa dan guru) tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif menggunakan *Adobe Flash* dikatakan praktis.

Kriteria yang ketiga yaitu efektif. Keefektifan dilihat dari hasil tanggapan siswa dan peningkatan hasil belajar siswa yang menggunakan media pembelajaran interaktif *Adobe Flash* tersebut. Sejalan dengan pendapat Nieveen (2007) yang mengemukakan untuk mengetahui keefektifan produk yang dikembangkan, maka dilihat dari hasil belajar siswa dan tingkat penghargaan yang diberikan oleh siswa.

Dalam uji coba lapangan produk final diperoleh persentase nilai pendapat siswa 99,2% dalam kriteria sangat baik. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif dapat dikatakan efektif dengan kriteria sangat baik karena memperoleh nilai $\geq 81\%$ (Riduwan, 2015: 15).

Selain dari hasil tanggapan siswa, keefektifan juga dilihat dari peningkatan hasil belajar siswa. Peningkatan hasil belajar siswa dianalisis dengan menggunakan rumus t-test. Hasil t hitung dikonsultasikan dengan t tabel (dengan taraf signifikan 5%). Pada uji produk final di lapangan diperoleh t hitung lebih besar dari t tabel yaitu $11,98 > 2,045$. Menurut Arikunto (2013: 349-350) jika t hitung lebih besar dari t tabel bisa dikatakan bahwa hasil belajar siswa meningkat dari sebelumnya. Oleh karena Dari ketiga pembahasan dapat diketahui bahwa pengembangan media pembelajaran interaktif *Adobe Flash* layak digunakan sebagai pendukung pembelajaran di kelas yang dapat menjadikan pembelajaran semakin berkualitas karena materi tersusun dengan rapi dan mudah digunakan, hal ini sejalan dengan pendapat Hakim (2014) mengatakan bahwa media pembelajaran interaktif ini teratur namun tidak terprogram. Tidak terprogram bermakna bahwa siswa dapat melakukan pembelajaran

menggunakan media ini tanpa mengenal ruang dan waktu, bisa kapan saja dan dimana saja asalkan terdapat komputer sebagai pendukung aktifnya program. Teratur bermakna bahwa siswa dapat belajar materi yang telah tersusun sesuai dengan KD yang terdapat pada buku guru dan telah disusun dengan rapi di dalam media yang telah disediakan

PENUTUP

Simpulan

Simpulan yang diperoleh dari hasil dan pembahasan yaitu prosedur pengembangan media pembelajaran interaktif menggunakan *Adobe Flash* untuk menulis cerita dilakukan dengan mengacu pada teori Borg and Gall yang memiliki 10 langkah. Namun pada penelitian ini hanya sampai pada langkah ke 9.

Produk yang dihasilkan berupa media pembelajaran interaktif menggunakan *Adobe Flash* yang berkualitas karena memenuhi tiga kriteria yaitu valid, praktis, dan efektif. Persentase kevalidan yang diperoleh dari penilaian para ahli (dosen) yang memperoleh 83,3% dan 95,5%; dan para ahli lapangan 87,5% dan 88,63%.

Kepraktisan media diperoleh dari keterlaksanaan dan ketercapaian pembelajaran menggunakan media serta pendapat pengguna guru dan siswa. Dinyatakan baik sekali dengan persentase keterlaksanaan 100% dan ketercapaian sebesar 93,75. Pendapat siswa dan guru memperoleh persentase keseluruhan 99,6% dengan kriteria baik sekali.

Keefektifan diperoleh dari hasil belajar siswa dan penghargaan yang diberikan siswa terhadap media (angket). kemudian keefektifan produk memperoleh rata-rata 95,6% dari hasil tanggapan siswa dan peningkatan hasil belajar siswa.

Jadi media pembelajaran interaktif menggunakan *Adobe Flash* memberikan kontribusi terhadap pembelajaran keterampilan menulis cerita hal ini terbukti dari hasil belajar siswa yang meningkat. Peningkatan yang dimaksudkan disini tidak hanya sekedar nilai yang lebih baik dari sebelumnya. Hal ini juga didasarkan pada kemampuan siswa dalam menuliskan kerangka cerita sesuai dengan gambar yang disediakan; menyebutkan isi cerita dari tema, tokoh, latar, alur cerita, dan amanat dengan benar; organisai karangan cerita berimbang; struktur kalimat yang digunakan baik dan efektif; judul cerita yang dibuat sesuai; dan tidak banyak kesalahan dalam tanda baca, penulisan huruf, dan unsur serapan. Walaupun tidak 100% peningkatan menulis siswa dalam hal menulis cerita, namun dengan bimbingan guru yang terus menerus kekurangan tersebut bisa diminimalisir.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan ini, maka saran yang dapat diberikan sebagai berikut:

1. Untuk menggunakan media pembelajaran interaktif ini, membutuhkan sarana sekolah yaitu lab komputer. Untuk sekolah yang tidak memiliki lab seperti SDN Pucang 4 Sidoarjo ini, maka guru bisa menggunakan media dengan berbantuan media lainnya seperti LCD.
2. Penjelasan guru dalam materi menulis cerita sangat berpengaruh terhadap motivasi siswa dalam hal menulis, maka guru bisa menjadikan media pembelajaran interaktif ini sebagai pendamping buku teks siswa karena di media ini materi disajikan lebih lengkap.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian*. Yogyakarta:
- Borg, Walter R. dan Gall, Joyce P. *Educational Research and Introduction*. United States of America: Library of Congress Cataloging in Publication Data
- Nieveen (2007). *Formative Evaluation in Educational Design Research*. London: Kluwer Academic Publisher
- Riduwan. 2015. *Skala Pengukuran Variabel-variabel Penelitian*. Bandung: Alfabeta
- Sudjana, Nana dan Rivai, Ahmad. 2010. *Media Pengajaran (Penggunaan dan Pembuatannya)*. Bandung: Sinar Baru Algensindo
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta, Cv.