

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS ANDROID ABRAKADABAR UNTUK
MENUMBUHKAN MINAT SISWA DALAM MENULIS KARANGAN NARASI DI KELAS IV SEKOLAH
DASAR**

Fany Wahyu Febriyanti

PGSD, FIP, Universitas Negeri Surabaya, (fany.17010644012@mhs.unesa.ac.id)

Wahyu Sukartiningsih

PGSD, FIP, Universitas Negeri Surabaya, (wahyusukartiningsih@unesa.ac.id)

Abstrak

Pandemi *covid-19* membuat segala aspek kehidupan mengalami perubahan, terutama dalam hal pendidikan. Pembelajaran terpaksa dilakukan secara *online* atau disebut daring (*dalam jaringan*), untuk mendukung sistem pembelajaran tersebut, dunia pendidikan membutuhkan media pembelajaran yang dapat digunakan secara fleksibel dan menyenangkan bagi siswa sebagai ganti pembelajaran tatap muka yang tidak bisa dilakssiswaan. Penelitian pengembangan media pembelajaran berbasis *android Abtrakadabar* ini dapat membantu siswa dalam menumbuhkan minat menulis karangan narasi pada kelas IV sekolah dasar dengan melibatkan penggunaan teknologi sehingga siswa dan guru dapat mengakses media pembelajaran dengan fleksibel. Tujuan adanya penelitian ini adalah untuk mengetahui penerapan pembuatan media, kevalidan media dan juga dapat mendeskripsikan minat dari siswa setelah menggunakan media pembelajaran berbasis *android Abtrakadabar* pada kelas IV di sekolah dasar. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian pengembangan atau R&D (*Research and Development*) dengan menggunakan model 4D. Instrumen pengumpulan data penelitian didapatkan dengan lembar validasi materi, media, lembar angket siswa dan guru. Hasil penelitian tersebut mendapatkan hasil validasi materi sebesar 92,72%, validasi media sebesar 85,71%. Setelah validasi dan uji coba dilakukan didapatkan hasil dari sebaran angket kepada siswa sebesar 95% dan angket guru 90%. Sehingga media pembelajaran *Abtrakadabar* dinyatakan valid dan sangat praktis untuk digunakan sebagai media pembelajaran materi menulis karangan narasi pada kelas IV sekolah dasar.

Kata Kunci : Pengembangan media Abtrakadabar, menulis karangan narasi.

Abstract

The COVID-19 pandemic has changed all aspects of life, especially in terms of education. Learning is forced to be done online or called online (in the network), to support the learning system, the world of education requires learning media that can be used flexibly and fun for students instead of face-to-face learning that cannot be implemented. This research on the development of learning media based on Abtrakadabar android can help students in growing interest in writing narrative essays in the fourth grade of elementary school by involving the use of technology so that students and teachers can access learning media flexibly. The purpose of this study was to determine the application of media making, media validity and also to describe the interests of students after using Abtrakadabar android-based learning media in grade IV in elementary schools. The type of research used is research development or R&D (Research and Development) using a 4D model. The research data collection instrument was obtained with material validation sheets, media, student and teacher questionnaire sheets. The results of the study obtained material validation results of 92.72%, media validation of 85.71%. After validation and testing were carried out, the results obtained from the distribution of questionnaires to students of 95% and teacher questionnaires of 90%. So that the Abtrakadabar learning media is declared valid and very practical to be used as a learning media for narrative essay writing material in the fourth grade of elementary school.

Keywords: Abtrakadabar media development , writing narrative essays.

PENDAHULUAN

Pandemi *Covid-19* mengubah segala aspek kehidupan, terutama dalam aspek pendidikan. Pendidikan dapat dicapai melalui dua jalur yakni di sekolah dan di luar

sekolah. Pada jalur pendidikan di sekolah, kegiatan belajar mengajar dilakssiswaan secara berjenjang untuk memberikan bekal hidup berupa pengembangan pengetahuan, sikap, dan keterampilan. Penyelenggaraan

pendidikan di sekolah dimulai dari tingkat dasar, menengah pertama, menengah atas/kejuruan, dan tinggi.

Proses pembelajaran di sekolah ditentukan berdasarkan peran guru dalam mencapai keberhasilan proses pembelajaran. Keberhasilan pada proses pembelajaran dapat diukur dari kegiatan proses dan hasil pembelajaran. Mulyasa, dkk. (2016:101) menjelaskan keberhasilan pembelajaran tercapai apabila menunjukkan seluruh siswa atau setidaknya 75% siswa terlibat dalam pembelajaran secara aktif pada fisik, mental, maupun sosialnya dan menunjukkan hasil adanya perubahan perilaku positif. Dalam menunjang pembelajaran yang efektif guru harus menciptakan suasana belajar yang dapat meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam proses belajar.

Namun dengan kondisi yang mengharuskan siswa melaksasikan pembelajaran jarak jauh (PJJ) pemerintah melalui Kementerian Pendidikan membuat Keputusan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 719/P/2020 Tentang Pelaksanaan Kurikulum Pada Satuan Pendidikan dalam Kondisi Khusus. Dalam keputusan tersebut terdapat poin penting yang dapat diambil yaitu satuan pendidikan pada PAUD, Pendidikan Dasar, dan Pendidikan Menengah yang berada pada daerah yang ditetapkan sebagai daerah dalam kondisi khusus oleh Pemerintah Pusat atau Pemerintah Daerah dapat melaksasikan kurikulum sesuai dengan kebutuhan pembelajaran peserta didik. Dalam hal penetapan kondisi khusus sebagaimana dimaksud dalam Diktum tersebut dicabut oleh Pemerintah Pusat atau Pemerintah Daerah maka pelaksanaan kurikulum pada kondisi khusus tetap dilanjutkan sampai dengan berakhirnya tahun ajaran.

Menindaklanjuti hal tersebut lembaga pendidikan harus menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi yang ada untuk mengoptimalkan pembelajaran sehingga materi yang disampaikan dapat diterima dengan baik dan guru dapat memantau perkembangan siswa dari kejauhan. Penggunaan media dalam pembelajaran sangat diperlukan. Media pembelajaran sangat penting digunakan sebab dapat membangkitkan semangat, minat, dan motivasi siswa dalam belajar. Selain bagi siswa, media juga bermanfaat bagi guru dalam kegiatan mengajar. Media membantu guru dalam melaksasikan pembelajaran yang efektif. Guru dapat melaksasikan pembelajaran bermakna dengan menggunakan media yang memudahkan pemahaman siswa dalam belajar. Pemilihan media yang digunakan dalam pembelajaran harus disesuaikan dengan kondisi siswa dan lingkungan agar dapat mencapai tujuan penggunaan media dalam pembelajaran. Penggunaan media sangat bervariasi salah satu diantaranya melibatkan media visual. Buku cerita bergambar menjadi daya tarik tersendiri bagi siswa

sekolah dasar untuk mengetahui alur dari sebuah cerita tersebut.

Namun era pembelajaran modern saat ini sudah melibatkan teknologi yang melekat dengan masyarakat yaitu dengan sistem *android* yang ada dalam *smartphone*. Menurut data pada era industri 4.0 sistem tersebut sudah banyak mengembangkan berbagai macam aplikasi yang dapat memudahkan manusia dalam kehidupan sehari-hari. Hal tersebut dapat dibuktikan dalam Menteri Riset Teknologi, dan Pendidikan Tinggi (www.risetdikti.go.id), yang menunjukkan jika penggunaan *smartphone* ditahun 2017 sudah mencapai 25% dari jumlah seluruh penduduk atau sekitar 65 juta orang. Dari jumlah pengguna tersebut dapat dipastikan jika penggunaan *smartphone* cukup tinggi dan sudah semestinya, pembelajaran juga mengikuti alur perkembangan zamannya. Pengembangan media pembelajaran dipilih untuk menyesuaikan perkembangan zaman dan menarik perhatian siswa. Mengingat di Indonesia pengguna *smartphone* dengan sistem *android* kategori usia siswa-siswa sudah cukup tinggi yang mulanya 38% menjadi 72%, meningkat hingga dua kali lipat (Yusmi Warisyah, 2015).

Aplikasi yang berisi kumpulan gambar seri yang dimodifikasi dalam bentuk kuis yang berbasis *android* merupakan salah satu media yang memanfaatkan teknologi serta memadukannya dengan gambar seri yang menarik untuk membangkitkan semangat belajar siswa dalam menyusun sebuah cerita. Aplikasi yang berisi kumpulan gambar seri yang dimodifikasi dalam bentuk kuis akan membantu siswa-siswa untuk merangkai cerita yang dapat memotivasi siswa untuk belajar memahami setiap gambar dengan memperhatikan sebuah sinopsis ceritanya. Hal tersebut yang dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran untuk mengkonkritkan sebuah pembelajaran berkaitan dengan menulis karangan narasi. Aplikasi yang berisi kumpulan gambar seri yang dimodifikasi dalam bentuk kuis mempunyai manfaat yaitu membantu memperkaya bahasa siswa-siswa, memberikan masukan visual bagi siswa-siswa, mentimulasi kemampuan visual dan verbal siswa-siswa. Serta melalui media gambar siswa akan menimbulkan daya tarik siswa untuk belajar menulis karangan narasi.

Semua media yang tercipta sangat inovatif. Namun, media pembelajaran yang memanfaatkan *android* masih sedikit. Berdasarkan hasil observasi pengamatan siswa kelas IV di MI. H. Achmad Ali Surabaya disimpulkan bahwa siswa merasa bosan dengan media yang dipakai yaitu berupa buku. Kebosanan yang dirasakan siswa ketika mengikuti pembelajaran dan selalu menggunakan media buku tanpa ada media penunjang lainnya, serta karena adanya proses pembelajaran yang masih menggunakan media konvensional yaitu dengan menggunakan papan tulis dan pembelajaran yang hanya berpusat pada guru

membuat siswa pasif (Sunarti, 2018). Alternatif evaluasi yang dapat di gunakan oleh seorang pendidik dengan memanfaatkan perkembangan teknologi untuk penggunaan media(Wityanto & Rahmawati, 2017). Dari ketetapan Kementerian Pendidikan yang masih memberlakukan pembelajaran jarak jauh (PJJ), maka dibutuhkan media yang dapat membuat siswa tidak merasa bosan belajar dari rumah dengan buku yaitu dengan mengembangkan media Aplikasi yang berisi kumpulan gambar seri yang dimodifikasi dalam bentuk kuis berbasis *android* untuk meningkatkan kemampuan menulis karangan narasi siswa. Dengan memanfaatkan *handphone android* siswa dapat belajar dimana saja dan kapan saja sesuai dengan kebutuhan.

Berdasarkan uraian di atas, akan di kembangkan sebuah media pembelajaran berbasis *android* untuk meningkatkan kemampuan menulis karangan narasi siswa kelas 4 SD. Pengembangan media pembelajaran tersebut dapat membuat siswa bisa belajar tanpa adanya buku dan memanfaatkan *handphone* masing-masing, dan juga solusi media belajar siswa di saat pandemi *Covid-19* di Indonesia. Serta sebagai langkah yang diambil dimasa pandemi agar dapat melakssiswaan kegiatan pembelajaran secara daring. Pengembangan media berisi sebuah kuis yang berisi gambar seri yang sudah diawali dengan sinopsis cerita, sehingga siswa memiliki gambaran awal untuk mengerjakan dan menebak cerita dari setiap gambarnya, sehingga dapat meningkatkan minat yang ada pada siswa untuk menulis karangan narasi. Pengembangan media ini menggunakan cerita yang berdasarkan fenomena yang sering siswa temui dalam kehidupan sehari-hari, dengan begitu dapat memicu imajinasi siswa untuk membuat karangan narasi yang lainnya. Media ini menggunakan aplikasi *android* yang bisa diakses dengan *handphone* yang memiliki sistem *android*.

Berdasarkan penjelasan latar belakang masalah diatas siswa kelas IV membutuhkan adanya media pembelajaran yang dapat meningkatkan minat siswa dalam mata pelajaran bahasa Indonesia khususnya materi menulis karangan narasi dengan mengoptimalkan teknologi yang sudah tersedia. Maka untuk hal tersebut dilakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Android Abtrakadabar* Untuk Menumbuhkan Minat Siswa Dalam Menuliskan Karangan Narasi Di Kelas IV Sekolah Dasar ”.

Tujuan diadakannya penelitian ini untuk mengetahui penerapan pembuatan media, kevalidan media dan juga dapat mendeskripsikan minat dari siswa setelah menggunakan media pembelajaran berbasis *android Abtrakadabar* pada kelas IV di sekolah dasar.

METODE

Penelitian ini menggunakan penelitian pengembangan R&D (*Research and Development*), dimana penelitian ini merupakan penelitian yang mengutamakan pengembangan sebuah produk media melalui beberapa tahapan tertentu yang dilakukan secara sistematis hingga layak untuk digunakan dalam sebuah proses pembelajaran. Secara umum desain pengembangan yang di gunakan dalam penelitian ini adalah model *Research and Development* yang digunakan pada penelitian ini sesuai dengan alur dari Thiagarajan yakni 4-D (*Four-D Models*). Alur pengembangan Thiagarajan menurut Trianto (2010: 189) model pengembangan ini terdiri atas empat tahapan, yaitu tahap *define* (pendefinisian), *design* (perancangan), *develop* (pengembangan) dan *disseminate* (penyebaran).

Prosedur penelitian akan menghasilkan sebuah aplikasi berbasis *android* yaitu *ABRAKADABAR* untuk meningkatkan minat menulis karangan narasi siswa kelas IV sekolah dasar, dengan menggunakan model *Research and Development* yang digunakan pada penelitian ini sesuai dengan alur dari Thiagarajan yakni 4-D (*Four-D Models*). Alur pengembangan Thiagarajan menurut Trianto (2010: 189).

Tahap I *Define* (Pendefinisian) untuk menetapkan dan mendefinisikan kebutuhan dari pembelajaran bahasa Indonesia di kelas IV sekolah dasar khususnya dalam menulis karangan narasi. Dalam tahap ini terdapat 5 langkah. Langkah pertama yaitu analisis ujung depan (*front-end analysis*) yaitu suatu proses dasar yang dilakukan untuk mengetahui masalah utama yang ada dalam pembelajaran yang membutuhkan solusi. Langkah kedua, analisis siswa (*learner analysis*) merupakan langkah untuk mempertimbangkan tahapan kemampuan berpikir, kondisi fisik dari siswa, kemampuan akademik, keterampilan siswa, tingkat motivasi belajar siswa untuk dapat menyesuaikan produk pengembangan yang akan dihasilkan. Langkah ketiga, analisis tugas (*task analysis*) merupakan langkah untuk mengidentifikasi tugas-tugas utama yang harus dilakssiswaan dengan baik oleh siswa. Langkah keempat, analisis konsep (*concept analysis*) merupakan rangkaian kegiatan untuk menentukan isi materi dalam media yang dikembangkan. Analisis konsep ini berguna untuk menentukan capaian kompetensi yang disusun secara sistematis dalam proses pembelajaran. Langkah kelima yaitu analisis tujuan pembelajaran (*specifying instructional objectives*). Tujuan dapat ditentukan berdasarkan indikator tercapainya pembelajaran sesuai dengan kompetensi yang ditetapkan.

Tahap II *Design* (Perancangan) yaitu kegiatan untuk merancang sebuah media yang akan dikembangkan, yang dirancang berupa model maupun prosedur pengembangan aplikasi. Dalam tahap ini terdapat 4 langkah. Langkah kesatu, yaitu kegiatan penyusunan standar tes (*criterion-test construction*) langkah ini digunakan sebagai tolak ukur

suatu capaian kemampuan setelah dilakukan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media tersebut. Langkah kedua, pemilihan media (*media selection*) Langkah ini dilakukan supaya media relevan dengan karakteristik siswa yang menggunakan serta kompetensi pada materi yang dipilih. Media yang dipilih harus efektif sesuai dengan analisis siswa, konsep, dan tugas agar dapat mencapai kompetensi yang diharapkan dalam pembelajaran. Langkah ketiga, yaitu pemilihan format (*format selection*). Format yang dimaksud dalam desain pengembangan meliputi rancangan isi, pendekatan yang dipilih, kaitan dengan materi, serta desain gambar pada media pembelajaran. Langkah keempat, yaitu membuat rancangan awal (*initial design*) dengan melakukan konsultasi kepada dosen pembimbing dan nanti akan diberikan saran apabila perlu perbaikan sebelum dilakukan proses selanjutnya. Rancangan awal dapat disebut sebagai draf 1.

Tahap III *Develop* (Pengembangan) Tahap ini sudah memiliki tujuan untuk menghasilkan media pembelajaran berbasis *android* yang diberi nama *Abrakadabar*. Langkah dalam tahapan ini yaitu validasi ahli dan uji coba. Media yang telah disusun perlu dinilai oleh dosen ahli materi dan dosen ahli media untuk mengetahui kevalidan dalam pengembangan media. Dalam proses validasi dapat dilakukan pemberian saran sebagai perbaikan dalam menyempurnakan media yang dikembangkan. Hasil draf 1 yang telah divalidasi dan direvisi dapat disebut sebagai draf 2 yang digunakan sebagai media uji coba pada siswa. Media yang telah layak berdasarkan hasil validasi dapat digunakan untuk tahap uji coba terbatas guna mengetahui hasil penerapan media pembelajaran berbasis *android* *Abrakadabar* melalui pengukuran hasil belajar pada soal test siswa. Selain itu guru juga di nilai dalam penelitian ini.

Tahap IV *Disseminate* (Penyebaran) Pada masa pandemi *covid-19*, tahap ini akan sedikit terhambat karena adanya larangan berkerumun dengan jumlah orang yang dibatasi. Namun peneliti medesain aplikasi ini berbasis teknologi dengan memanfaatkan sistem *android*, sehingga lebih memudahahkan untuk penyebarannya. Hasil akhir berupa aplikasi *Abrakadabar* tersebut akan diberikan kepada wali kelas IV, melalui *link* pengunduhan aplikasi sehingga dapat disebarluaskan kepada siswa yang akan menggunakan aplikasi tersebut.

Desain uji coba atau gambaran awal sebuah produk sebagai tolak ukur untuk menentukan Langkah berikutnya. Dalam penelitian ini tahap uji coba dilakukan setelah media divalidasi oleh ahli media maupun materi. Ditahap ini akan dilakukan percobaan pada kelompok kecil. Tahap ini menggunakan desain *one shot casestudy* yaitu penilaian setelah diberikan perlakuan. Dengan begitu desain tersebut dapat digambarkan sebagai berikut ini :

x O

Keterangan :

X = Perlakuan yang diberikan

O = Hasil setelah diberikan perlakuan

(Sugiono, 2015:110)

Subjek uji coba dari penelitian ini berasal dari kelompok kecil siswa, dan guru. Siswa tersebut berasal dari kelas IV sekolah dasar yang ada di tahun ajaran 2020/2021 di sekitar lingkungan rumah dari peneliti sejumlah 4 orang. Siswa tersebut semua bersekolah di MI.H.Achmad Ali , Kelurahan Sememi, Kecamatan Benowo, Kota Surabaya.

Penelitian pengembangan ini menggunakan dua jenis penelitian , yaitu penelitian kualitatif dan kuantitatif. merupakan data yang penyajiannya berupa deskripsi berdasarkan hasil dari observasi dari peneliti. Data ini diperoleh dari saran ahli media, dan ahli materi terhadap kelayakan media. Sedangkan data kuantitatif, merupakan data yang didapatkan dari penilaian ahli materi, ahli media, guru dan juga siswa. Data kuantitatif merupakan hasil penelitian pada lembar validasi ahli , serta angket yang telah di sebarakan nantinya.

Instrumen pengumpulan data yang ada dalam penelitian ini dapat menggunakan data penelitian pada pengembangan media *Abrakadabar*. Berikut instrumen penelitian yang digunakan yaitu lembar validasi media, materi, lembar angket guru dan juga siswa . Lembar validasi media ini digunakan untuk penilaian kevalidan suatu media yang ada dalam media pembelajaran berbasis *Android* yaitu *Abrakadabar*. Lembar validasi materi Saran atau masukan dari validator atau dosen sebagai bahan revisi pembuatan produk dan dapat dikembangkan dengan baik. Lembar validasi materi digunakan untuk penilaian kevalidan isi materi yang ada dalam media pembelajaran berbasis *Android* yaitu *Abrakadabar* yang akan dilakukan oleh dosen yang berkaitan dengan bidangnya dan sebagai bahan revisi pembuatan produk dan dapat dikembangkan dengan baik. Lembar angket diberikan pada guru dan siswa untuk mengetahui kepraktisan penggunaan media dalam pembelajaran menulis karangan narasi siswa sekolah dasar. Lembar angket berupa kuisioner tertutup dengan menggunakan pilihan jawaban “ya” dan “tidak”.

Dalam penelitian ini teknik analisis data digunakan sebagai pengolah data yang telah dikumpulkan supaya tercapai tujuan dalam sebuah penelitian. Teknik analisis data yangdigunakan yaitu analisis data hasil validasi dan analisis data angket.

Berikut pemerolehan skor pada kegiatan penelitian berupa validasi materi maupun media dengan menjumlahkan dan diubah menjadi persentase dengan rumus:

$$P = \frac{\sum R}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

P = Persentase skor akhir

$\sum R$ = Jumlah skor hasil penilaian
 N = Jumlah skor maksimal
 (Sugiyono, 2015: 137)

Nilai yang telah dihitung selanjutnya dapat dikategorikan sesuai dengan ketentuan sebagai berikut :

- 75% ≤ P ≤ 100% : Valid tanpa revisi
- 50% ≤ P ≤ 75% : Valid dengan sedikit revisi
- 25% ≤ P ≤ 50% : Belum valid dengan banyak revisi
- P < 25% : Tidak valid

(Ari Kunto 2015 : 244)

Selanjutnya teknik analisis data untuk angket yang diberikan pada guru dan siswa sebagai respon pengguna media yang dapat di analisis dengan skala Guttman. Penilaian ini bertujuan untuk memberikan jawaban agar dapat menjadi bentuk angka. Adapun penilaian menggunakan skala Guttman sebagai berikut :

Tabel 1. Penilaian Untuk Skala Guttman

Kriteria	Jawaban	Skor
Pertanyaan Positif	Ya	1
	Tidak	0
Pertanyaan Negatif	Ya	0
	Tidak	1

Dari rincian tabel di atas dapat diperoleh skor dengan masing-masing dijumlahkan dan diubah menjadi persentase dengan rumus berikut ini :

$$P = \frac{\sum R}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

- P = Persentase skor akhir
- $\sum R$ = Jumlah skor hasil penilaian
- N = Jumlah skor maksimal

(Sugiyono, 2015: 137)

Nilai yang telah dihitung selanjutnya akan dikategorikan sesuai dengan ketentuan berikut ini :

Tabel 2. Kategori Nilai Kepraktisan Media

Persentase	Kategori
<20 %	Tidak Praktis
21% - 40%	Kurang Praktis
41% - 60%	Cukup Praktis
61% - 80%	Praktis
81% - 100%	Sangat Praktis

(Riduwan, 2018 : 41)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini mengembangkan media pembelajaran untuk menumbuhkan minat siswa dalam pembelajaran menulis karangan narasi, media pembelajaran tersebut berbasis *android* yang bernama *Abrakadabar*. Pengembangan media pembelajaran ini dilakukan dengan menggunakan model pengembangan 4D yang terdiri dari empat tahapan yaitu *define* (pendefinisian), *design* (perancangan), *develop* (pengembangan), dan *disseminate* (penyebaran).

Tahap I pendefinisian (*define*) dilakukan lima langkah, yaitu analisis ujung depan (*front-end analysis*), analisis siswa (*learner analysis*), analisis konsep (*concept analysis*), analisis tugas (*task analysis*), dan perumusan tujuan pembelajaran (*specifying instructional objectives*). Langkah pertama Analisis ujung depan (*front-end analysis*) pandemi *covid-19* membuat penelitian dilakukan sedikit terhambat dan pelaksanaan pembelajaran dilakukan di rumah siswa masing-masing secara daring, untuk menemukan masalah ini dilakukan observasi pembelajaran *online* dilakukan disekitar rumah peneliti. Kegiatan tersebut diantaranya dengan mewawancarai guru khususnya wali kelas IV di MI.H. Achmad Ali. Tujuan adanya wawancara ini adalah untuk mengetahui kebutuhan pengembangan media pembelajaran *Abrakadabar* berbasis *android* yang akan dilakukan. Dalam hasil observasi yang dilakukan guru menjelaskan jika selama pembelajaran pada materi menulis karangan berupa narasi, siswa sebatas diberi penugasan berdasarkan buku latihan soal yang dimiliki, siswa sebatas diberi contoh melalui buku panduan belajar yang dijadikan sebagai sumber belajar tanpa ada kegiatan eksplorasi dari guru untuk perkembangan menulis siswa. Sehingga proses pengoptimalan siswa dalam materi tersebut kurang maksimal dan siswa tidak dapat mengeluarkan kemampuannya dalam meuangkan imajinasinya untuk membuat sebuah karangan narasi yang baik, dan minat siswa dalam materi yang diberikan sangat kurang dan terkesan monoton. Langkah yang kedua yaitu analisis siswa (*learner analysis*), dimana tahap ini melakukan obeservasi kepada siswa dengan mempelajari karakteristik siswa saat melakukan kegiatan pembelajaran jarak jauh (PJJ) dengan sistem daring (dalam jaringan) ketika mata pelajaran Bahasa Indonesia materi menulis karangan narasi. Tujuan dari tahap ini untuk mengetahui kebutuhan siswa untuk proses pembelajaran materi tersebut salah satunya dalah gaya belajar, dan juga media belajar yang digunakan siswa. Menyesuaikan hasil observasi jika siswa kelas IV atau kategori siswa usia 6-12 membutuhkan media pembelajaran yang kongkrit untuk menguatkan pengetahuan yang didapatkan, tidak hanya sekedar mengerjakan tugas dari buku tugas yang dijadikan sebagai bahan pembelajaran. Imajinasi dan juga pengalaman berharga adalah salah satu aspek siswa dalam keterampilan menulis khususnya materi karangan narasi. Untuk itu guru membutuhkan inovasi sehingga pembelajaran yang dilakukan secara daring akan terasa menyenangkan hingga berkesan untuk siswa sehingga minat untuk menulis karangan narasi akan timbul dengan sendirinya. Langkah yang ketiga yaitu analisis tugas (*task analysis*), pada Langkah ini siswa akan diberikan sebuah tugas, dan tugas tersebut melibatkan penggunaan media *abradakadabar*. Konsep dari media tersebut yaitu siswa

menuliskan cerita yang ada di dalam media tersebut dengan menggunakan *smartphone* dan cerita yang dituliskan berdasarkan gambar yang muncul dan dikembangkan secara mandiri oleh siswa dengan sebelum pengerjaannya siswa akan diberikan sinopsis yang akan memudahkan siswa untuk mendapatkan gambaran awal untuk mengerjakan. Setiap gambar memiliki kanta kunci untuk menentukan skor diakhir gambar, sehingga siswa akan mengetahui seberapa jauh kemampuannya dalam menuliskan karangan narasi. Melalui media *Abrakadabar* siswa tidak hanya diberikan pengalaman dalam menggunakan aplikasi berbasis *android* namun juga siswa akan mengetahui berbagai macam cerita fiktif yang akan menjadi contoh untuknya. Ketika menuliskan sebuah cerita. Langkah yang keempat yaitu analisis konsep (*concept analysis*). Langkah bertujuan untuk menentukan konsep dari media. Konsep yang digunakan dalam media pembelajaran ini ditentukan berdasarkan kompetensi dasar dan pengembangan indikator yang harus dicapai siswa dalam menggunakan media *Abrakadabar*. Media *Abrakadabar* ini dikembangkan guna menjadi media pembelajaran interaktif saat proses pembelajaran siswa dengan sistem daring (dalam jaringan). Media ini mengambil konsep berdasarkan materi yang ada pada kelas IV mata pelajaran tema 8 subtema 1 kurikulum 2013. Langkah kelima yaitu analisis tujuan pembelajaran (*Specifying instructional objective*), dalam langkah ini analisis tujuan pembelajaran diambil dari kompetensi dasar, indikator dan juga tujuan pembelajaran yang ingin di capai untuk media yang dikembangkan. Berikut merupakan kompetensi dasar, indikator, dan tujuan pembelajaran yang digunakan :

Tabel 3. Kompetensi Dasar, Indikator, dan Tujuan Pembelajaran

Kompetensi Dasar	Indikator	Tujuan Pembelajaran
4.9 Menyampaikan hasil identifikasi tokoh-tokoh yang terdapat pada teks fiksi secara lisan, tulis, dan visual	4.9.1 Menentukan kata kunci sesuai dengan gambar seri setiap cerita	Dengan kegiatan mengamati gambar seri cerita siswa akan dapat menentukan kata kunci untuk menuliskan cerita karangan narasi.
	4.9.2 Menuliskan rangkaian cerita berdasarkan gambar seri cerita	Setelah kegiatan mengamati gambar dan menentukan kata kunci, siswa dapat menuliskan rangkaian cerita yang akan menjadi sebuah karangan narasi yang sesuai dengan gambar

		seri yang ada disetiap judul cerita.
--	--	--------------------------------------

Tahap II perancangan (*design*) adalah tahap dilakukannya sebuah rancangan untuk model dan prosedur dari pengembangan aplikasi *Abrakadabar* berbasis *android* dengan menggunakan empat langkah atau proses. Langkah pertama yaitu penyusunan standar test (*criterion Test*) , dalam langkah ini dilakukan penyusunan sebuah standar suatu pembelajaran atau penyusunan tolak ukur kemampuan dari capaian siswa dalam mata pelajaran bahasa Indonesia materi menulis karangan narasi. Capaian yang digunakan berdasarkan kompetensi dasar dan indikator yang telah disusun. Penyusunan test ini menjadi kisi-kisi dalam peraturan permainan dalam media pembelajaran. Berikut tabel kisi-kisi peraturan permainan jika di bedakan berdasarkan indikatoe pencapaian :

Tabel 4. Kisi-kisi instrumen peraturan permainan *Abrakadabar*

Kompetensi Dasar	Indikator	Peraturan Dalam Permainan
4.9 Menyampaikan hasil identifikasi tokoh-tokoh yang terdapat pada teks fiksi secara lisan, tulis, dan visual	4.9.1 Menentukan kata kunci sesuai dengan gambar seri setiap cerita	Amatilah setiap gambar yang muncul, lalu tentukan kata kunci sebagai pedomanmu untuk menulis karangan sesuai gambar !
	4.9.2 Menuliskan rangkaian cerita berdasarkan gambar seri cerita	Tulislah karangan narasi sesuai gambar yang kamu amati dengan hasil kata kunci yang kamu dapatkan melalui pengamatanmu sebelumnya.!

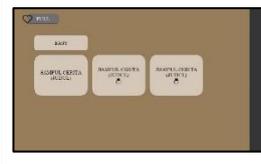
Langkah kedua yaitu pemilihan media (*media selction*) , dalam langkah ini setelah penyusunan batasan materi maka upaya yang dilakukan adalah pemilihan materi yang sesuai dengan keadaan yang sebenarnya dengan mempertimbangkan keefektifan media, sehingga media yang dipilih adalah media pembelajaran berbasis *android* yaitu *Abrakadabar* yang bisa digunakan siswa secara fleksibel, selaiannya itu siswa juga menggunakan media tersebut dengan cara yang berbeda yaitu dengan menebak cerita yang dapat ditulis sebagai karangan narasi melalui gambar dengan memecahkan setiap kata kunci yang ada di setiap gambar, jika rangkaian gambar tersebut selesai akan muncul skor / nilai secara otomatis sebagai hasil dari pekerjaan siswa. karena pembelajaran masih menggunakan sistem daring (dalam jaringan), sehingga siswa bisa memanfaatkan media pembelajaran tersebut di

rumah, selain itu guru juga dapat memantau perkembangan siswa melalui aplikasi tersebut sehingga pembelajaran akan lebih menyenangkan dan akan membuat siswa lebih semangat. Langkah ketiga yaitu pemilihan format (*format selection*), langkah ini dilakukan untuk menyesuaikan karakteristik siswa kelas IV di MI.H.Achmad Ali yang melakukan pembelajaran jarak jauh (PJJ) atau daring (dalam jaringan) pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi menulis karangan narasi. Pandemi membuat pembelajaran terhambat sehingga guru membutuhkan cara yang efektif untuk mengajarkan siswa supaya lebih kreatif dan menyalurkan ide pikiran yang dimiliki siswa melalui sebuah perantara media yang menyenangkan. Media pembelajaran *Abrakadabar* sebuah aplikasi berupa sebuah permainan siswa untuk melatih pemahaman siswa dalam membuat karangan narasi berdasarkan gambar seri yang memiliki alur yang menarik sehingga siswa tidak akan merasa jika sedang melakukan proses pembelajaran, tidak hanya itu guru juga dapat melihat perkembangan setiap siswa melalui aplikasi tersebut, karena setiap siswa yang menggunakan aplikasi tersebut akan merekam jejak penggunaan aplikasi, berupa hasil yang diperoleh setiap siswa, serta tingkatan cerita yang sudah berhasil dikerjakan. Penggunaan media pembelajaran berbasis *android* dinilai efektif karena semua siswa mengikuti pembelajaran melalui *handphone* yang dimiliki. Langkah keempat yaitu membuat rancangan awal (*intial design*) dalam langkah ini sebelum pembuatan media pembelajaran *Abrakadabar* terlebih dahulu membuat sebuah gambaran media yang akan dikembangkan, format gambaran media tersebut akan menjadi *darf 1* sebagai media yang di validasi kepada ahli. Berikut adalah rancangan awal media pembelajaran *Abrakadabar* berbasis *android* :

Tabel 5. Rancangan Media *Abrakadabar*

Keterangan	Gambar Desain Aplikasi
Halaman Depan Aplikasi	
Menu Login	
Menu Creator Media	

Isian menu <i>login</i> guru pengguna baru	
Menu Inti Guru	
Isi menu Petunjuk pengisian (Guru)	
Menu Melihat Score (Guru)	
Menu Isian Cerita (Guru)	
Menu cara pengisian materi (Guru)	
Menu Pengisian Materi	
Menu Login Sebagai Siswa	
Menu isi dari peraturan permainan	

Menu Inti Siswa (Pilihan level)	
Menu Isi setiap level	
Menu Kuis cerita	

Tahap III pengembangan (develop), yaitu media dirancang atau direncanakan lebih baik dari sebelumnya dengan pertimbangan saran yang diterima dan dilakukannya perbaikan pada media pembelajaran yang dikembangkan. Tahap ini sudah memiliki tujuan untuk menghasilkan media pembelajaran berbasis *android* yang diberi nama *Abrakadabar*. Langkah dalam tahapan ini yaitu validasi ahli dan uji coba kepada guru dan siswa. Media yang telah disusun perlu dinilai oleh dosen ahli materi dan dosen ahli media untuk mengetahui kevalidan dalam pengembangan media.

Langkah yang pertama validasi ahli (*expert appraisal*), validasi pertama yaitu validasi materi yang dilakukan oleh ibu Prof. Dr. Wahyu Sukartiningsih, M.Pd. selaku dosen rumpun bahasa pada jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD). Berikut merupakan tabel validasi materi pada media pembelajaran *Abrakadabar* oleh dosen ahli:

Tabel 6. Hasil Validasi Materi

No.	Aspek Yang Dinilai	Skor
Penyajian Media		
1.	Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar	5
2.	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	5
3.	Kesesuaian materi dalam pembelajaran Kurikulum 2013	4
4.	Pemilihan ide cerita dapat dikaitkan dengan kondisi di lingkungan sekitar	5
5.	Kesesuaian topik gambar dengan tema pembelajaran	5
6.	Kesesuaian tingkat kesulitan dengan kemampuan siswa	5
7.	Topik gambar dapat dimengerti dengan jelas	5
8.	Alur cerita mendukung kemudahan memahami materi	4
9.	Materi yang disajikan mudah	4

	dipahami	
10.	Kesesuaian media mendukung pemahaman siswa	5
11.	Muatan aspek pembelajaran telah dipadukan	4
Total		51
Saran : Perhatikan penulisan di aplikasi, agar tidak ada yang salah dan sesuai dengan EYD.		
Kesimpulan : Layak digunakan		

Berdasarkan hasil validasi materi pada media pembelajaran tersebut, kemudian dihitung dengan menggunakan rumus untuk mengetahui hasil persentase data validasi media, yaitu :

$$P = \frac{\sum R}{N} \times 100\%$$

$$P = \frac{51}{55} \times 100\%$$

$$= 92,72 \%$$

Berdasarkan perhitungan tersebut persentase kelayakan materi pada media pembelajaran *Abrakadabar* adalah 92,72% , sehingga diperoleh kesimpulan jika materi pada media pembelajaran *Abrakadabar* adalah tergolong kategori valid tanpa revisi.

Validasi berikutnya yaitu validasi media dilakukan oleh bapak Drs. Yoyok Yermiandhoko, M.Pd. selaku dosen rumpun IT pada jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD). Berikut merupakan tabel validasi media *Abrakadabar* :

Tabel 7. Hasil Validasi Media

No.	Aspek Yang Dinilai	Skor
Penyajian Media		
1.	Media memiliki keterkaitan antar gambar	4
2.	Tokoh dalam gambar	4
3.	Ide cerita dalam gambar mudah dipahami	4
4.	Media layak digunakan untuk menumbuhkan minat siswa	5
5.	Media sesuai dengan karakter siswa	5
Tampilan Media		
6.	Desain gambar setiap cerita menarik	4
7.	Desain tampilan seluruh media <i>Abrakadabar</i> menarik	4
8.	Pemilihan warna untuk media	3
Penggunaan Media		
9.	Media yang digunakan ramah lingkungan	5
10.	Media mudah dioperasikan oleh siswa	5
11.	Media mendukung dalam pembelajaran	4
12.	Media mendukung siswa untuk belajar mandiri dan	5

	flexibel	
13.	Media dapat menumbuhkan motivasi siswa dalam menulis karangan	4
14.	Media dapat memberikan pengalaman dengan mengembangkan karangannya melalui cerita bergambar	4
TOTAL		60
Saran : Beberapa warna dan teks kurang kontras, sehingga kurang terbaca dengan baik, setiap level cukup 1 cerita, dan ada <i>restricted</i> level, beberapa sinopsis dan petunjuk perlu penyesuaian		
Kesimpulan : Layak dipakai dengan perlu perbaikan		

Berdasarkan hasil validasi media tersebut, kemudian dihitung dengan menggunakan rumus untuk mengetahui hasil persentase data validasi media, yaitu :

$$P = \frac{\sum R}{N} \times 100\%$$

$$P = \frac{60}{70} \times 100\%$$

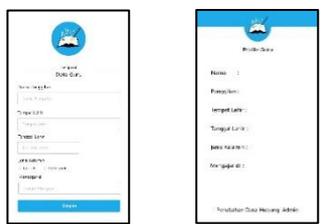
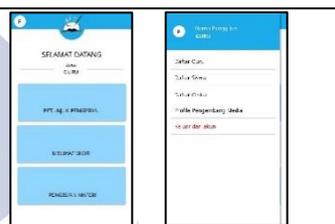
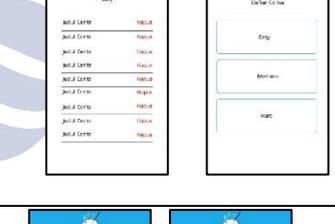
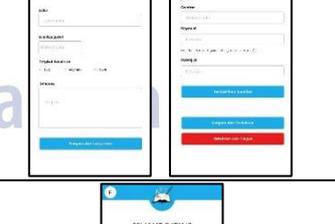
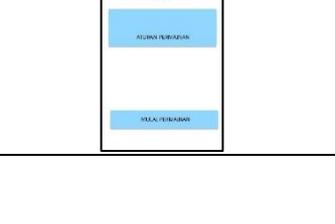
$$= 85,71\%$$

Berdasarkan perhitungan tersebut kelayakan media adalah 85,71% sehingga diperoleh kesimpulan jika media tergolong kategori sangat praktis.

Hasil validasi tersebut mendapatkan saran dari dosen ahli diantaranya yaitu dosen validator memberikan saran untuk memperhatikan penggunaan EYD dalam materi yang akan disajikan kepada siswa dan guru. Sedangkan dosen validator media memberikan beberapa saran mengenai media diantaranya Beberapa warna dan teks kurang kontras, sehingga kurang terbaca dengan baik, setiap level cukup 1 cerita, dan ada *restricted* level, beberapa sinopsis dan petunjuk perlu penyesuaian. Berdasarkan hasil *review* yang diberikan, maka dilakukan revisi pada materi dan media yang sesuai dengan saran yang diberikan oleh ahli, dengan harapan mendapatkan hasil media yang memiliki tingkat kelayakan yang lebih baik. Berikut hasil revisi media yang dilakukan :

Tabel 8. Revisi Media Abrakadabar

Keterangan	Gambar Media
Halaman Depan Aplikasi	

Menu Login (Guru & Siswa)	
Isian menu login guru pengguna baru	
Menu Inti Guru	
Menu Melihat Score (Guru)	
Menu Isian Cerita (Guru)	
Menu Pengisian Materi	
Menu Inti Siswa	

Menu Inti Siswa (Pilihan level)	
Menu Isi setiap level	
Menu Kuis cerita	

Selain validasi media dan materi, angket yang akan diberikan kepada guru dan juga siswa juga dilakukan validasi. Instrumen angket yaitu suatu alat yang digunakan untuk mengetahui nilai kepraktisan dari media pembelajaran yang dikembangkan untuk guru dan siswa dalam proses belajar mengajar. Berikut adalah hasil validasi angket untuk guru dan siswa yang telah di validasi oleh dosen ahli yaitu Prof. Dr. Wahyu Sukartiningsih, M.Pd. beserta saran dan kesimpulannya :

Tabel 9. Hasil Validasi Angket Guru

No.	Aspek Yang Dinilai	Skor
Tampilan Angket		
1.	Tampilan angket sesuai dengan penilaian untuk guru	5
2.	Tampilan menarik	5
3.	Huruf yang digunakan sudah sesuai dan tercetak dengan jelas	5
Kemudahan		
4.	Disertai petunjuk pengisian yang mudah dipahami	5
5.	Setiap pertanyaan mudah dipahami	5
6.	Bahasa yang digunakan mudah dipahami	5
7.	Setiap pertanyaan dapat dijawab dengan mudah oleh guru	5
Isi Angket		
8.	Setiap pertanyaan yang diberikan sudah runtut	4
9.	Jumlah pertanyaan sesuai	5
10.	Penggunaan skala penilaian sudah sesuai	5
TOTAL		49
Saran : - Kesimpulan : Layak digunakan		

Berdasarkan hasil validasi angket guru pada media pembelajaran tersebut, kemudian dihitung dengan menggunakan rumus untuk mengetahui hasil persentase data validasi angket guru ,yaitu :

$$P = \frac{\sum R}{N} \times 100\%$$

$$P = \frac{49}{50} \times 100\%$$

$$= 98 \%$$

Berdasarkan perhitungan tersebut persentase kelayakan angket guru adalah 98% , sehingga diperoleh kesimpulan jika angket guru untuk respon penggunaan media pembelajaran *Abrakadabar* adalah tergolong kategori valid tanpa revisi.

Selanjutnya validasi angket untuk siswa, validasi ini dilakukan oleh dosen ahli yang sama, yaitu Prof. Dr. Wahyu Sukartiningsih, M.Pd. Berikut merupakan tabel hasil , beserta saran dan kesimpulannya :

Tabel 10. Hasil Validasi Angket Siswa.

No.	Aspek Yang Dinilai	Skor
Tampilan Angket		
1.	Tampilan angket sesuai dengan karakteristik siswa kelas IV Sekolah Dasar	4
2.	Tampilan angket menarik	4
3.	Huruf yang di cetak jelas terbaca	5
Kemudahan		
4.	Disertai petunjuk pengisian yang mudah dipahami	5
5.	Setiap pertanyaan mudah dipahami	5
6.	Bahasa yang digunakan mudah dipahami	4
7.	Setiap pertanyaan dapat dijawab dengan mudah	5
Isi Angket		
8.	Setiap pertanyaan yang diberikan sudah runtut	5
9.	Jumlah pertanyaan sesuai dengan karakteristik siswa kelas IV Sekolah Dasar	5
10.	Penggunaan skala penilaian sesuai	5
TOTAL		47
Saran : Berikan Tampilan angket yang menarik untuk siswa Kesimpulan : Layak digunakan		

Berdasarkan hasil validasi angket siswa pada media pembelajaran tersebut, kemudian dihitung dengan menggunakan rumus untuk mengetahui hasil persentase data validasi angket siswa,yaitu :

$$P = \frac{\sum R}{N} \times 100\%$$

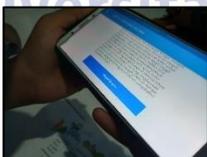
$$P = \frac{49}{50} \times 100\%$$

$$= 98\%$$

Berdasarkan perhitungan tersebut persentase kelayakan angket guru adalah 98% , sehingga diperoleh kesimpulan jika angket siswa untuk respon penggunaan media pembelajaran *Abrakadabar* adalah tergolong kategori valid tanpa revisi.

Setelah validasi sudah dilakukan, langkah kedua yaitu, melakukan uji coba terbatas untuk mengetahui kelayakan media yang dikembangkan yaitu media pembelajaran berbasis *android Abrakadabar* sebelum media bisa digunakan secara luas. Tahap uji coba ini dilakukan di sekitar tempat tinggal peneliti pada siswa kelas IV yang sedang bersekolah di MI.H.Achmad Ali, Surabaya, penelitian ini bersifat terbatas karena adanya musibah pandemi *Covid-19*. Sampel uji coba diambil secara acak dengan siswa sejumlah 4 siswa. Berikut merupakan serangkaian kegiatan yang dilakukan :

Tabel 11. Uji Coba Media Pembelajaran Berbasis *Android Abrakadabar*

Gambar	Keterangan
Siswa memperhatikan peneliti dalam menjelaskan dengan fokus pada aplikasi pada <i>smartphone</i> masing-masing siswa.	
Siswa melakukan pembelajaran dengan menggunakan media <i>Abrakadabar</i> melalui <i>smartphone</i> masing-masing.	
Siswa mengerjakan soal kuis dari media <i>Abrakadabar</i> .	
Setelah selesai menggunakan media, maka siswa diberi angket untuk mengetahui kelayakan media tersebut	

Pelaksanaan uji cob aini memiliki kendala dan tidak seperti pelaksanaan uji coba media pembelajaran yang

umumnya yaitu uji coba tidak dilakukan di dalam kelas tanpa penyampaian materi seperti di kelas. Setelah selesai pelaksanaan uji coba aplikasi *android Abrakadabar* siswa diberikan angket sesuai dengan prosedur yang ada. Dalam angket tersebut memiliki dua pilihan respon yaitu positif (YA) dengan skor 1 jika pernyataan dijawab (YA) dan negatif (TIDAK) dengan skor 1 jika pernyataan dijawab (TIDAK) Berikut adalah hasil perhitungan angket siswa :

Tabel 12. Hasil Angket Siswa

NO	NAMA	SKOR
1.	Risti Febrianti	10
2.	Inneke Alya Kamalin	9
3.	Revanita Kharisma P.	10
4.	M. Arifin	9
TOTAL		38

Berdasarkan hasil angket siswa yang disebarkan setelah uji coba media pada media pembelajaran tersebut, kemudian dihitung dengan menggunakan rumus untuk mengetahui hasil persentase data angket siswa ,yaitu :

$$P = \frac{\sum R}{N} \times 100\%$$

$$P = \frac{38}{40} \times 100\%$$

$$= 95\%$$

Perhitungan tersebut memperoleh hasil persentase sebesar 95%, sehingga terdapat kesimpulan jika media tersebut dinilai sangat praktis dan layak digunakan untuk pembelajaran.

Tidak hanya siswa yang diberikan angket, guru juga mendapatkan angket untuk mengetahui penilaian yang diberikan . pemberian angket guru diberikan secara pribadi berkunjung ke sekolah saat guru melakssiswaan piket wajib di sekolah. Kunjungan yang dilakukan sudah mematuhi protokol Kesehatan masa pandemi *covid-19*. Dalam angket tersebut memiliki dua pilihan respon yaitu positif (YA) dengan skor 1 jika pernyataan dijawab (YA) dan negatif (TIDAK) dengan skor 1 jika pernyataan dijawab (TIDAK) . Berikut hasil dari angket tersebut :

Tabel 12. Hasil Angket Guru

NO.	Pernyataan	Respon	
		YA	TIDAK
Tampilan Media			
1.	Memiliki tampilan yang menarik	√	
2.	Desain yang digunakan sesuai dengan siswa	√	
3.	Gambar cerita yang disajikan menarik	√	
Isi Media			
4.	Media <i>Abrakadabar</i> memiliki materi yang sesuai	√	
5.	Topi cerita yang digunakan sangat menarik	√	
6.	Alur gambar yang disajikan dalam media tidak sesuai		√

7.	Media <i>Abrakadabar</i> sulit untuk dioperasikan		√
	Kepraktisan Media		
8.	Media mudah untuk digunakan untuk semua kalangan	√	
9.	Media tersebut tidak dapat digunakan dalam jangka waktu yang panjang	√	
10.	Media tidak dapat menumbuhkan minat siswa dalam belajar menulis karangan		√

Berdasarkan hasil angket guru yang diberikan setelah uji coba media pada media pembelajaran tersebut dapat diperoleh nilai dari pertanyaan positif berjumlah 60, dan pertanyaan negatif berjumlah 30, keseluruhannya jika dijumlahkan mendapatkan nilai 90 untuk hasil angket guru, kemudian dihitung dengan menggunakan rumus untuk mengetahui hasil persentase data angket guru, yaitu :

$$P = \frac{\sum R}{N} \times 100\%$$

$$P = \frac{90}{100} \times 100\%$$

$$= 90\%$$

Perhitungan tersebut memperoleh hasil persentase sebesar 90%, sehingga terdapat kesimpulan jika media tersebut dinilai sangat praktis dan layak digunakan untuk pembelajaran.

Tahap penyebaran (*disseminate*) yaitu media disebarluaskan. Pada masa pandemi *covid-19*, tahap ini akan sedikit terhambat, karena adanya larangan berkerumun dengan jumlah orang yang dibatasi. Namun peneliti medesain aplikasi ini berbasis teknologi dengan memanfaatkan sistem *android*, sehingga lebih memudahkan untuk penyebarannya. Hasil akhir berupa aplikasi *Abrakadabar* tersebut akan diberikan kepada wali kelas IV, melalui *link* pengunduhan aplikasi sehingga dapat disebarluaskan kepada siswa yang akan menggunakan aplikasi tersebut.

Pembahasan

Peembangan media *Abrakadabar* dilakukan dengan mengacu jenis penelitian model 4D. Produk yang dikembangkan merupakan media berbasis *android* yang bisa diakses siswa maupun guru melalui *smartphone* untuk menulis karangan narasi pada siswa kelas IV sekolah dasar. Penggunaan media pembelajaran ini menyesuaikan pada materi tema 8 sub tema 1 kelas IV.

Media pembelajaran *Abrakadabar* ini termasuk jenis media visual karena di dalam media banyak melibatkan penggunaan gambar, yang memiliki fungsi untuk mengasah kemampuan siswa melalui pengamatan indra penglihatan untuk memahaminya. Media visual merupakan

salah satu media pembelajaran yang banyak diminati siswa untuk memperkuat pemahaman pada materi yang diberikan guru secara verbal. Sehingga sesuai dengan kebutuhan siswa yang membutuhkan media kongkrit untuk menumbuhkan minat belajarnya.

Pengembangan media pembelajaran *Abrakadabar* memiliki alasan yang spesifik, pembelajaran yang dilakukan secara daring (dalam jaringan) belum bisa memaksimalkan imajinasi siswa dalam membuat sebuah teks karangan narasi. Hal ini karena pembelajaran yang dilakukan masih menggantungkan buku sebagai sumber belajar tanpa adanya inovasi sumber belajar yang menarik untuk mengembangkan imajinasi siswa dalam menulis. Selain itu karena pandemi *covid-19* yang membuat mereka tidak bisa bebas dalam mengeksplorasi imajinasinya dengan menambah pengalamannya untuk menulis. Sehingga siswa tampak merasa bosan dan tanpa adanya komunikasi langsung dengan guru, sehingga guru tidak dapat melihat perkembangan siswa dalam menulis karangan siswa secara langsung.

Tahapa perancangan yaitu membuat konsep dari media pembelajaran. Konsep yang dimiliki media pembelajaran berbasis *android Abrakadabar* yaitu berisi kumpulan gambar seri yang dimodifikasi dalam bentuk kuis yang berbasis *android* merupakan salah satu media yang memanfaatkan teknologi serta memadukannya dengan gambar seri yang menarik untuk membangkitkan semangat belajar siswa dalam menyusun sebuah cerita. Aplikasi yang berisi kumpulan gambar seri yang dimodifikasi dalam bentuk kuis akan membantu siswa- siswa untuk merangkai cerita yang dapat memotivasi siswa untuk belajar memahami setiap gambar dengan memperhatikan sebuah sinopsis ceritanya. Hal tersebut yang dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran untuk mengkongritkan sebuah pembelajaran berkaitan dengan menulis karangan narasi. Aplikasi yang berisi kumpulan gambar seri yang dimodifikasi dalam bentuk kuis mempunyai manfaat yaitu membantu memperkaya bahasa siswa-siswa, memberikan masukan visual bagi siswa-siswa, mentimulasi kemampuan visual dan verbal siswa-siswa. Serta melalui media gambar siswa akan menimbulkan daya tarik siswa untuk belajar menulis karangan narasi.

Setelah tahap perancangan selesai, selanjutnya media dikembangkan melalui tahap pengembangan media. Media pembelajaran ini menggunakan sistem *android* sehingga semua siswa maupun guru dapat mengakses media tersebut secara fleksibel. Tahap pengembangan disesuaikan dengan tahap perencanaan, dimana media merupakan sebuah kuis untuk membantu siswa dalam berlatih menulis karangan. Desain media menggunakan akun yang berbeda yaitu sebagai guru, dan siswa. Sehingga kedua akun ini akan memiliki tampilan

dan menu yang berbeda. Akun sebagai siswa digunakan untuk siswa dalam berlatih. Sedangkan akun sebagai guru digunakan untuk mengisi gambar cerita beserta kata kuncinya, selain itu guru juga dapat memantau perkembangan siswa dengan melihat hasil nilai yang diperoleh setiap siswa. Berikut cara guru memasukkan materi ke dalam aplikasi :

Tabel 14. Langkah memasukkan cerita aplikasi *Abrakadabar* akun sebagai guru

No.	Langkah
1.	Guru mengetuk layar untuk masuk ke tampilan <i>login</i> .
2.	Guru akan menemui 3 menu yaitu petunjuk pengisian, melihat skor dan pengisian materi
3.	Menu petunjuk pengisian merupakan cara untuk mengisi cerita yang digunakan untuk kuis, cara yang digunakan yaitu : <ol style="list-style-type: none"> a. Memasukkan judul cerita b. Memasukkan gambar untuk judul c. Pilih tingkatan level yang akan digunakan dalam cerita d. Memasukkan sinopsis cerita e. Klik simpan dan lanjutkan f. Masukkan gambar kuis g. Isi kata kunci (jika kata kunci lebih dari satu pisahkan dengan koma) h. Masukan petunjuk jika (untuk bantuan siswa) i. Terdapat 3 pilihan menu yaitu <ul style="list-style-type: none"> - Simpan dan tambahkan - Simpan dan terbitkan (akhir gambar cerita) - Batalkan dan hapus

Sebelum di uji coba akan dilakukan proses validasi dan uji coba. Validasi dilakukan yaitu validasi pada materi , media dan juga angket yang akan diberikan kepada guru dan siswa. Tujuan adanya validasi tersebut adalah untuk mengetahui kevalidan materi, media maupun angket, sehingga dapat dinyatakan valid dan bisa digunakan dan disebarluaskan. Pada validasi materi , angket siswa dan guru divalidasi oleh Dosen Prof. Dr. Wahyu Sukartiningsih, M.Pd., validasi materi mendapatkan perolehan persentase 92,72 % , angket siswa 94% dan angket guru 98% sehingga materi dan juga angket yang akan diberikan pada guru dan siswa mendapatkan kategori “valid” (Arikunto , 2013:46). Selain itu juga terdapat validasi media yang divalidasi oleh Dosen Drs. Yoyok Yermiandhoko, M.Pd mendapatkan persentase sebesar 85,71 % , dengan kategori “valid” (Arikunto, 2013:46). Kevalidan tersebut disertai dengan saran / masukan sebagai tambahan untuk menyempurnakan media sehingga lebih layak digunakan, sarn tersebut diantaranya yaitu dalam media setiap level cerita cukup dengan satu cerita, penekanan sinopsis setiap level dibedakan untuk membedakan tingkat kesulitan dari pemahaman siswa

dalam membuat cerita berdasarkan gambar, dan perbaikan warna *font* pada media.

Setelah mendapatkan saran dan dilakukan revisi media, pelaksanaan uji coba dilakukan pada siswa kelas IV dan guru, pelaksanaan uji coba ini dilakukan pada tanggal 22 Juni 2021 dengan cara memberikan link aplikasi untuk *didownload* dan digunakan. Berdasarkan hasil uji coba dilihat dari sebaran angket yang diberikan pada siswa dan juga guru. Hasil yang diperoleh dari angket tersebut yaitu untuk angket siswa mendapatkan persentase sebesar 95% sedangkan angket yang diberikan kepada guru mendapatkan persentase sebesar 90%. Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa media yang digunakan dalam kategori sangat praktis.

Berdasarkan proses pengembangan media pembelajaran berbasis *android Abrakadabar* pemilihan media untuk pembelajar untuk membantu proses kegiatan belajar mengajar guru dalam menyampaikan materi dengan cara yang menarik. Berdasarkan pengertian menurut Suryani, dkk. (2018:4) media pembelajaran merupakan sebuah perantara yang bisa membantu guru untuk menyampaikan isi materi dan membangkitkan pikiran, perasaan, perhatian serta kemauan siswa sampai menciptakan proses belajar yang sesuai dengan tujuan dan dapat terkendali. Pengertian tersebut juga sesuai dengan kegiatan validasi materi dan media yang sudah dinyatakan sangat valid , serta respon dari guru dan siswa yang menunjukkan jika media *Abrakadabar* sangat layak digunakan karena dapat membantu dalam penyampaian tujuan pembelajaran dan membuat siswa tertarik dengan pembelajaran menulis karangan narasi.

Hal menarik yang ditemukan dalam pelaksanaan uji coba adalah terlihat siswa menjadi sangat tertarik dan mengamati bagaimana cara kerja dari media pembelajaran *Abrakadabar* ini, karena media yang digunakan siswa sebelumnya hanya bersumber dari buku tanpa ada inovasi untuk mengembangkan kreativitas siswa. Pertanyaan muncul saat memberikan penjelasan mengenai media mengenai cara penilaian media , dan gambar seri yang ada pada cerita terlihat menarik sehingga membuat siswa mendapatkan pengalaman baru tentang cerita yang ada, karena dimasa pandemi *covid-19* siswa sangat terbatas ruang gerak untuk mendapatkan inspirasi menulis karangan narasi. Sehingga media ini dapat membantu siswa untuk berlatih kemampuannya dalam menulis, tidak hanya itu siswa akan mendapatkan pembelajaran menemukan kata kunci disetiap gambar yang akan dijadikan sebagai bahan untuk menulis.

Tidak hanya hal menarik, namun dalam kegiatan uji coba juga memiliki keterbatasan, yaitu media pembelajaran *Abrakadabar* ini tidak diujikan di sekolah seperti penelitian pengembangan media sebelum pandemi. Karena keadaan

yang tidak bisa dipaksakan, dan menuntut untuk pembatasan sosial, maka penelitian dilakukan dengan membatasi siswa berjumlah 4 orang dengan kualifikasi kelas yang sudah ditentukan yaitu kelas IV sekolah dasar yang bersekolah di MI.H.Achmad Ali. Penelitian tidak melibatkan guru / wali kelas IV secara langsung sebagai pengamat uji coba pembelajaran dengan media *Abrakadabar*. Dan peran guru hanya memberikan penilaian dan penjelasan media, ehingga kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan ini tidak mengeukur sebuah efektifitas media.

Hasil penelitian ini dapat dibandingkan dengan penelitian yang lain. Penelitian lain sebelumnya yaitu dilakukan oleh Ryas Baitijannah (2020) yang berjudul Pengembangan Media Gambar Berseri *Display* Kelas untuk Keterampilan Menulis Cerita Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. Pada penelitian ini media dibuat sebagai *display* atau pajangan kelas, dan media tersebut tidak melibatkan penggunaan teknologi, dan kurang maksimal jika digunakan untuk pembelajaran siswa yang sedang melakukan proses pembelajaran daring (dalam jaringan) / PJJ (Pembelajaran jarak jauh). Media tersebut diujikan hanya untuk menentukan kelayakan dari media untuk bisa digunakan atau tidak. Pelaksaan uji coba ini dilakukan dengan siswa berjumlah 8 orang dan siswa dapat berkelompok sesuai dengan topik pembelajaran, namun dengan siswa yang berbeda sekolah.

Penelitian kedua dilakukan oleh Marsekindah Oberty Kekado (2020) yang berjudul Pengembangan Media Rubik Gambar Seri Untuk keterampilan Menulis Narasi Siswa di Kelas V Sekolah Dasar. Pada penelitian ini media yang digunakan adalah gambar seri yang berbentuk rubrik tanpa melibatkan teknologi. Media ini dinilai kurang efektif juga untuk siswa dalam pembelajaran sistem daring (dalam jaringan) / PJJ (pembelajaran jarak jauh), selain itu media ini membutuhkan waktu yang tidak bisa bertahan lama karena terbuat dari kertas dan tidak dapat digunakan sebagai fungsi lain. Penelitian ini dilakukan untuk siswa kelas V yang ada di SDN Babat Jerawat II dengan lima orang siswa.

Penelitian pengembangan media berbasis *android* *Abrakadabar* dinilai memiliki hasil yang valid dan praktis untuk menumbuhkan minat siswa dalam menulis karangan narasi siswa kelas IV sekolah dasar, melalui model pengembangan 4D yang dilakukan dengan keterbatasan akibat pandemi *covid-19* sampai pelaksanaan pengembangan. Media ini dapat membantu proses pembelajaran siswa dalam berlatih menulis karangan narasi dengan jarak jauh sehingga guru dapat memantau perkembangan siswanya, serta media ini akan membantu meningkatkan kreatifitas siswa dalam membuat karangan serta meningkatkan kemampuan identifikasi gambar untuk

menemukan ide untuk menulis dengan cara tidak berpedoman dengan buku.

PENUTUP

Simpulan

Penelitian ini mengembangkan media pembelajaran untuk menumbuhkan minat siswa dalam pembelajaran menulis karangan narasi, media pembelajaran tersebut berbasis *android* yang bernama *Abrakadabar*. Pengembangan media pembelajaran ini dilakukan dengan menggunakan model pengembangan 4D yang terdiri dari empat tahapan yaitu *define* (pendefinisian), *design* (perancangan), *develop* (pengembangan), dan *disseminate* (penyebaran).

Tahap pendefinisian (*define*) dilakukan rancangan yang terdiri dari beberapa Langkah yaitu, analisis ujung depan (*front-end analysis*), analisis siswa (*learner analysis*), analisis tugas (*task analysis*), analisis konsep (*concept analysis*), analisis tujuan pembelajaran (*specifying instructional objectives*). Sedangkan pada tahap perancangan (*design*) dilakukan penyusunan standar test (*criterion test construction*), pemilihan media (*media selection*), pemilihan format (*format selection*), membuat rancangan awal (*initial design*). Pada tahap membuat rancangan dilakukan dengan memberikan link media berserta file kepada validator, setelah di validasi dan dilakukan revisi maka siswa dan guru mendapatkan link untuk mengunduh aplikasi *Abrakadabar*. Selanjutnya tahap pengembangan (*develop*) yaitu dilakukan proses validasi dari dosen ahli (*expert appraisal*) dan dilanjutkan dengan uji coba.

Media pembelajaran berbasis *android* *Abrakadabar* dalam tahap validasi dinyatakan dapat digunakan dengan layak sebagai media pembelajaran pada materi menulis karangan narasi di kelas IV. Kelayakan tersebut berdasarkan perolehan hasil validasi materi dan media. Pada validasi materi mendapatkan 92,72% , sedangkan validasi media mendapatkan 85,71% dengan kategori "Valid". Selain hasil validasi dari dosen ahli media *Abrakadabar* juga dinyatakan "sangat layak" digunakan karena mendapatkan nilai angket dari siswa dan guru. Nilai yang didapatkan angket siswa sebesar 95% , sedangkan dari angket guru sebesar 90% .

Saran

Hasil dari penelitian dari media pembelajaran berbasis *android* *Abrakadabar* untuk menumbuhkan minat siswa menulis karangan narasi di kelas IV sekolah dasar untuk lebih memaksimalkan media pembelajaran tersebut, supaya menjadi alternatif pembelajaran yang fleksibel dan menyenangkan bagi siswa dan memudahkan guru untuk

memantau perkembangan siswanya di masa pandemi covid-19 seperti ini.

Pembelajaran yang dapat diambil oleh pembaca adalah diperlukannya penelitian lanjutan terkait efektifitas penggunaan media pembelajaran berbasis *android Abtrakadabar* untuk menulis karangan narasi pada kelas IV sekolah dasar, dan diperlukan beragam cerita yang menarik dan gambar yang beragam dan jelas supaya siswa dapat berlatih untuk meningkatkan kreatifitasnya melalui identifikasi gambar dengan menemukan kata kunci yang akan digunakan sebagai dasar untuk membuat karangan narasi tersebut. Cerita yang digunakan mengandung unsur nilai moral yang baik sehingga siswa dapat mengambil pelajaran lain dari cerita tersebut. Selain itu perlu adanya pengembangan dalam waktu yang berkala, karena media *Abtrakadabar* memiliki jangka waktu tertentu untuk dapat digunakan kembali.

DAFTAR PUSTAKA

- A'yun, Nur Qurrota, Rahmawati, Ika. 2018. *Pengembangan Media Interaktif Si Pontax Berbasis Aplikasi Android Materi KPK dan FPB Mata Pelajaran Matematika Kelas IV SD*. Surabaya: PGSD FIP Universitas Negeri Surabaya.
- Anikunto, Suharsimi. 2013. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Baitijannah, Ryas, Hendratno. 2020. *JPGSD Volume 08 Nomor 01 Tahun 2020, 188-197: Pengembangan Media Gambar Berseri Display Kelas Untuk Keterampilan Menulis Cerita Siswa Kelas IV Sekolah Dasar*. Surabaya: PGSD, FIP, Universitas Negeri Surabaya.
- Depdiknas. 2006. Peraturan Pemerintah Nomor 22 Tahun 2006 Tentang Standar Isi untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah.
- Hidayati, Anik, Astuti, Suhandi. 2020. *Journal For Lesson and Learning Studies, Vo.3 No.2 : Pengembangan Rubrik (Buku Kata Bergambar) Berbasis Android Untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis*. Salatiga: Universitas Kristen Satya Wacana Salatiga, Indonesia.
- Kekado, Maselindah Oberty, Rukmi, Asri Susetyo. 2020. *Pengembangan Media Rubrik Gambar Seri Untuk Keterampilan Menulis Narasi Siswa Kelas V Sekolah Dasar*. Surabaya: PGSD, FIP, Universitas Negeri Surabaya.
- Rusmiati, Uswatun, Din Azwar, Lyesmaya, Dyah. 2020. *Jurnal Kajian Pendidikan Dasar: Analisis Keterampilan Menulis Cerita Siswa Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Dalam Jaringan (Daring) Di Kelas 4 SDN Brawijaya*. Sukabumi: Universitas Muhammadiyah Sukabumi.
- Siswanto, Wahyudi dan Ariani, Dewi. 2016. *Model Pembelajaran Menulis Cerita Buku Panduan Untuk Guru Ketika Mengajar Menulis Cerita*. Bandung: PT Refika Aditama.
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Tarigan, Henry Guntur. 2008. *Menulis Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.
- Warisyah, Yusmi. 2015. *Pentingnya "Pendampingan Dialogis" Orang Tua Dalam Penggunaan*. Ponorogo: FKIP Universitas Muhammadiyah Ponorogo.